

**PERAN KELUARGA PADA PEMBENTUKAN PERILAKU  
SOSIAL REMAJA AKIBAT DAMPAK ERA DIGITAL  
(Studi Kasus di Secang dan Wangkal Kalipuro Banyuwangi)**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Fikri Muhammad Mirza Maulidin**

**NIM. 16130094**

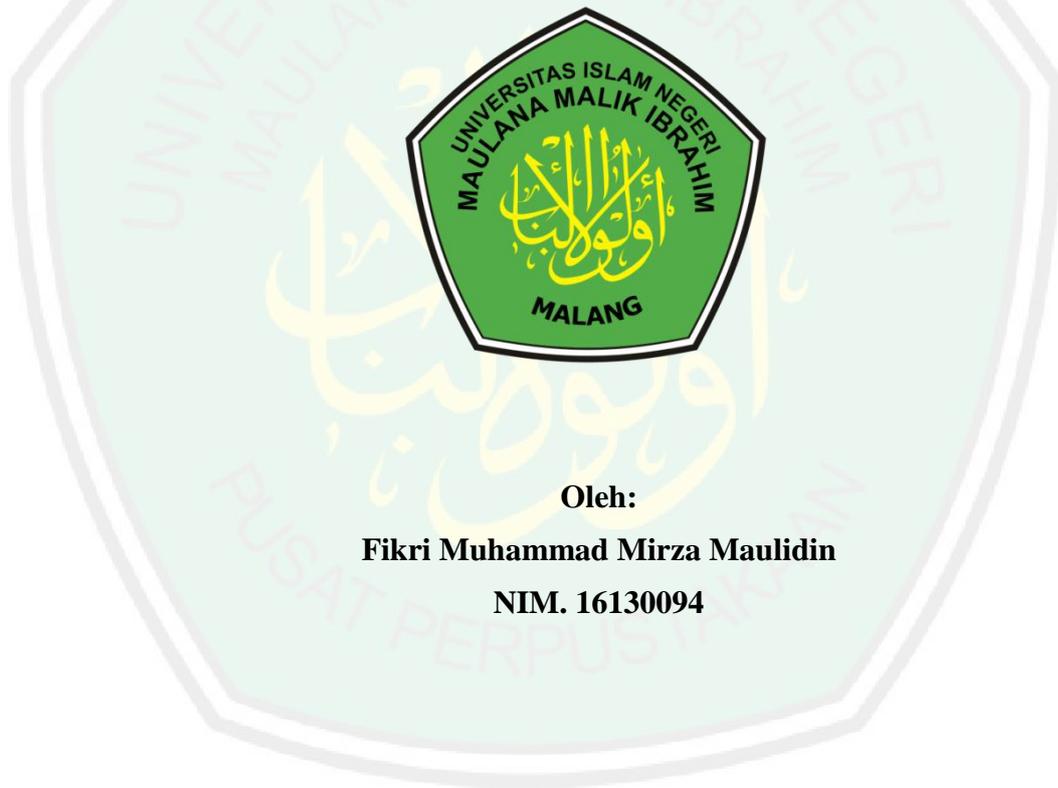
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**Desember, 2020**

**PERAN KELUARGA PADA PEMBENTUKAN PERILAKU  
SOSIAL REMAJA AKIBAT DAMPAK ERA DIGITAL  
(Studi Kasus di Secang dan Wangkal Kalipuro Banyuwangi)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata  
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**Fikri Muhammad Mirza Maulidin**

**NIM. 16130094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**Desember, 2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERAN KELUARGA PADA PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL  
REMAJA AKIBAT DAMPAK ERA DIGITAL  
(Studi Kasus di Secang dan Wangkal Kalipuro Banyuwangi)**

**SKRIPSI**

Oleh:



**Fikri Muhammad Mirza Maulidin**  
NIM. 16130094

Telah diperiksa dan disetujui pada 19 Desember 2020

Mengetahui  
Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA**  
NIP. 197107012006042001

**LEMBAR PENGESAHAN****PERAN KELUARGA PADA PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL  
REMAJA AKIBAT DAMPAK ERA DIGITAL (Studi Kasus di Secang dan  
Wangkal Kalipuro Banyuwangi)****SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fikri Muhammad Mirza Maulidin (16130094)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Desember 2020 dan  
dinyatakan LULUSSerta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**Panitia Ujian****Tanda Tangan****Ketua Sidang**

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E : \_\_\_\_\_ NIP. 198107192008012008

**Sekretaris Sidang**

Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, M.A : \_\_\_\_\_ NIP. 19710701 200604 2 001

**Pembimbing**

Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, M.A : \_\_\_\_\_ NIP. 19710701 200604 2 001

**Penguji Utama**

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd : \_\_\_\_\_ NIP. 19760619 200501 2 005

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim MalangDr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

**Maksimalkan kesempatan yang dimiliki, jangan pernah disia-siakan kesempatan tersebut, karena kesempatan tidak datang dua kali...**

Untuk yang pertama, tulisan sederhana dan jauh dari kata sempurna ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya “Bapak H. Asma’I Askan, S. Ap dan Ibu Hj. Yuli Hastuti”. Saudara kandung saya “Kakak Abdul Mu’iz Miftahudin, S. ST dan Adik Mujtahidur Ridlo Aminuddin”. Keluarga kecil yang selalu mensupport, mengingatkan, dan membantu saya dalam pendidikan serta menjadi tujuan utama saya untuk menjalani hidup.

Untuk yang kedua saya persembahkan kepada wanita yang selalu mendampingi saya selama masa perkuliahan S-1, calon makmum saya “Zuhriyatul Insan, S. Pd”. Saya ucapkan terimakasih karena telah mampu mendampingi, mensupport, serta membantu selama perkuliahan S-1 saya. Karena tanpa adanya mungkin tidak akan secepat ini menyelesaikan perkuliahan ini.

Untuk yang ketiga saya persembahkan kepada semua orang yang telah mengingatkan saya untuk segera menyelesaikan skripsi. Saya ucapkan banyak terimakasih karena perhatian dan pengertian mereka saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

Yang terakhir ucapan terimakasih kepada segenap keluarga besar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maliki Malang yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman yang berharga.

## HALAMAN MOTTO

*“Ingatlah bahwa di dalam jasad itu terdapat segumpal darah. Jika ia baik, maka baik pula jasadnya. Jika ia rusak, maka rusak pula jasadnya. Ketahuilah bahwa ia adalah hati”* (HR. Bukhari dan Muslim)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Imam Al-Mundziri, *Ringkasan Hadis Shahih Muslim*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2003), hlm. 1037

## HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

---

### **NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi

Malang, 19 Desember 2020

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fikri Muhammad Mirza Mulidin  
NIM : 16130094  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Akibat Dampak Era Digital (Studi Kasus di Secang dan Wangkal Kalipuro Banyuwangi)

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,



**Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA**  
**NIP. 197107012006042001**

**SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 19 Desember 2020  
Yang Membuat Pernyataan,

  
**Fikri Muhammad/Mirza Maulidin**  
NIM. 16130094

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah* robil 'alamin, puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang maha kuasa dengan kasih dan sayang-nya, berkat rahmat dan kuasanya memberikan jalan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul "Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Akibat Dampak Era Digital (Studi Kasus Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi) dengan lancar.

Sholawat serta salam senantiasa tetap tercurahkan kehadiran junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang terang benderang ini dan semoga kita mendapatkan syafa'atnya.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini peneliti dengan segala kerendahan hatinya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **H. Asma'i Askan, S. Ap** dan Ibu **Hj. Yuli Hastuti** selaku kedua orang tua saya yang telah memberikan fasilitas, dukungan, serta do'a selama masa pendidikan.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Abdul Haris** selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak **Dr. H. Agus Maimun** selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, serta segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan pelayanan dan bimbingan selama penulis menempuh masa perkuliahan.

4. Ibu **Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Ibu **Dr. Samsul Susilawati, M.Pd** selaku Dosen Wali yang telah membimbing dan mengarahkan.
6. Ibu **Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dari awal hingga akhir.
7. Seluruh Dosen pengajar Civitas Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Saudari **Zuhriyatul Insan** selaku calon istri yang selalu mendampingi, membantu serta menyemangati selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuannya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, untuk itu kami mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya berikutnya. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Malang, 19 Desember 2020

Peneliti,



**Fikri Muhammad Mirza Maulidin**

NIM. 16130094

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ' (alif)	ء = ' (alif)
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftrong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	13
Tabel 1.2 Dampak Era Digital dan Perubahan Perilaku Sosial Remaja .....	79
Tabel 1.3 Kendala dan Solusi Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja...	86



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	49
Gambar 1.2 Hubungan antara Analisis Data dengan Pengumpulan Data.....	61
Gambar 1.3 Struktur Pemerintahan Kalipuro.....	66
Gambar 1.4 Peran Orang Tua Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja...	83



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari FITK .....	119
Lampiran 2 Bukti Konsultasi Skripsi .....	120
Lampiran 3 Pedoman Wawancara .....	122
Lampiran 4 Transkrip Wawancara .....	124
Lampiran 5 Profil Kelurahan Kalipuro .....	132
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian .....	139
Lampiran 7 Biodata Mahasiswa .....	140



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Orisinalitas Penelitian .....	11
F. Definisi Istilah .....	15
G. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	18
1. Era Digital .....	18
a. Sejarah Perkembangan Era Digital .....	18
b. Dampak Era Digital .....	20
2. Keluarga .....	27
a. Pengertian Keluarga .....	27
b. Peran Keluarga .....	30
3. Perilaku Sosial .....	32
a. Pengertian Perilaku Sosial .....	32
b. Pembentukan Perilaku Sosial .....	34
c. Aspek-Aspek Perilaku Sosial .....	36
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial .....	39
4. Remaja dan Perkembangan Individu .....	41
5. Integrasi Ayat Al-Qur'an dan Hadits .....	44

B. Kerangka Berfikir .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	50
B. Kehadiran Peneliti.....	51
C. Lokasi Penelitian.....	53
D. Data dan Sumber Data .....	53
E. Tehnik Pengumpulan Data .....	56
F. Analisis Data .....	59
G. Keabsahan Data .....	61
H. Prosedur Penelitian .....	63
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN</b>	
A. Paparan Data .....	65
1. Identitas Kelurahan Kalipuro .....	65
a. Sejarah Kelurahan Kalipuro .....	65
b. Letak Wilayah dan Pembagian Wilayah Kelurahan Kalipuro .....	65
c. Struktur Pemerintahan Kelurahan Kalipuro .....	66
d. Identitas Informan .....	66
B. Hasil Penelitian .....	68
1. Dampak Era Digital Terhadap Perilaku Sosial Remaja.....	69
a. Dampak Positif .....	69
b. Dampak Negatif .....	73
c. Perubahan Perilaku Sosial yang Dirasakan Remaja.....	76
2. Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja...	80
a. Sebagai Pendidik .....	80
b. Sebagai Pengawas .....	81
c. Sebagai Pembimbing .....	81
3. Kendala dan Solusi Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja .....	83
a. Kendala.....	83
b. Solusi.....	85
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Dampak Era Digital Terhadap Perilaku Sosial Remaja.....	87
1. Dampak Positif.....	88
2. Dampak Negatif .....	92
3. Perubahan Perilaku Sosial yang Dirasakan Remaja .....	97
B. Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja.....	100
1. Sebagai Pendidik.....	101
2. Sebagai Pengawas .....	103

3. Sebagai Pembimbing .....	104
C. Kendala dan Solusi Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja..	105
1. Kendala .....	105
2. Solusi.....	108
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	111
B. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>118</b>



## ABSTRAK

**Maulidin, Fikri Muhammad Mirza. 2020.** *Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Akibat Dampak Era Digital (Studi Kasus di Wangkal dan Secang, Kalipuro, Banyuwangi).* Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Alfiana Yuli Elfianti, MA

---

Pada era digital sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi sangat pesat. Lahirnya teknologi tersebut sangat membantu dalam segala keperluan di kehidupan manusia. Namun dalam perkembangannya, era digital bukan hanya membawa dampak positif, namun juga membawa dampak negatif bagi para penggunanya. Dampak tersebut mengakibatkan perubahan perilaku sosial bagi remaja. Oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan pada pembentukan perilaku sosial remaja.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui dampak era digital pada pembentukan perilaku sosial remaja di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi. 2) Untuk mengetahui peran keluarga dalam pembentukan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi. 3) Untuk mengetahui kendala dan solusi yang dihadapi oleh keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja di era digital di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Penulis melakukan dengan cara melakukan analisis data melalui reduksi data, penyajian data, verifikasi data (penarikan kesimpulan).

Dari hasil penelitian ini menghasilkan data sebagai berikut: 1) Dampak positif dari era digital: mempermudah dalam mencari informasi, memudahkan dalam pembelajaran, memudahkan dalam berkomunikasi menjadi media hiburan. Sedangkan dampak negatifnya: menjadikan kecanduan, introvert, mengganggu kesehatan, dan menjadikan lupa waktu. 2) Dari dampak era digital tersebut mengakibatkan perubahan perilaku sosial remaja, yaitu menjadi kurang berinteraksi, menunda perintah orang tua, dan tidak menghargai orang lain. 3) peran orang tua pada pembentukan perilaku sosial remaja, yaitu sebagai pendidik, pengawas, serta sebagai pembimbing. 4) Dalam pembentukan perilaku sosial remaja terdapat kendala dan solusi sebagai berikut: proses pengawasan yang terbatas dan orang tua yang tidak mengetahui perkembangan teknologi dan cara mendidiknya pada anak. Solusi dari kendala tersebut yaitu memberikan pengawasan secara intensif dan belajar mengikuti perkembangan teknologi.

**Kata kunci:** Peran keluarga, Pembentukan perilaku sosial, Remaja, Dampak era digital.

## ABSTRACT

**Maulidin, Fikri Muhammad Mirza. 2020.** *The Role of Family in Forming Adolescent Social Behavior Due to the Impact of the Digital Era (Case Study in Wangkal and Secang, Kalipuro, Banyuwangi.* Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Alfiana Yuli Elfianti, MA

---

In this digital era, the development of information technology and telecommunications is growing very rapidly. Moreover, the birth of this technology is very helpful in all the needs of human life. However, in its development, the digital era not only has a positive impact, but also has a negative impact on its users. As a result, the impacts can change adolescents' social behavior. Therefore, the role of parents is needed in forming adolescent social behavior.

The objectives of this study are: 1) To discover the impact of the digital era on how it can form the adolescent social behavior in Secang and Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi. 2) To understand the role of the family in forming the adolescent social behavior due to the impact of the digital era in Secang and Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi. 3) To find out the obstacles and solutions faced by families in the formation of adolescent social behavior in the digital era in Secang and Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi.

To conduct the study, the researcher applied a qualitative approach with a case study approach to analyze the data. Furthermore, the researcher used observation, interviews, and documentation to collect the data. Then, the researcher conducted this present study by analyzing the data through data reduction, data presentation, and data verification (drawing conclusions).

Based on the results, the following data are generated: 1) The positive impact of the digital era: makes it be easier to find information, to learn and to communicate as entertainment media. Meanwhile, the negative impact are making addiction, introverted, disturbing health and forgetting time. 2) According to the impact of the digital era, it has resulted in changes in adolescent social behavior. They are becoming less interacting, delaying parental orders, and disrespecting others. 3) The role of parents in the formation of adolescent social behavior are becoming educator, supervisor, and guide. 4) In the formation of adolescents social behavior, there are obstacles and solutions as follows: the process of supervision is limited and the parents are not aware of technological developments and on how to educate their children. Hence, the solution to these obstacles is, providing intensive supervision and learning to follow technological developments.

**Keywords: Role of Family, Formation of Social Behavior, Adolescents, Impact of Digital Era**

## مستخلص البحث

مولدين، فكر محمد مرز ٢٠٢٠. دور الأسرة في تكوين سلوك الشباب في المجتمع بسبب تأثير العصر التكنولوجي (معمل في ونكل و سجن، كلى فور، بنجونج). بحث العلم. قسم التعليم الإجتماعية كلية علوم التربية و التعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور الفأن يول ألفينة الماجستير

الكلمة الأساسية: دور الأسرة، تكوين سلوك في المجتمع، الشباب، تأثير العصر التكنولوجي التطوير التكنولوجي و المعلومى و الاتصال سرعة جدا في هذه العصر التكنولوجي، توليد التكنولوجى تساعد احتياج الناس في الحياة. ولكن في تطوره ليس له تأثير إيجابي فقط ، بل له تأثير سلبي أيضًا، بذجعل هذان التأثيران إلى تغييرات السلوك الشباب في الاجتماعي. و لذلك ، فإن دور الوالدين مطلوب في تكوين السلوك الشباب في الاجتماعي.

أن الغرض هذا البحث هو: ١. لتعريف أثار العصر التكنولوجي الى سلوك الشباب الاجتماعية في ونكل و سجن، كلى فور، بنجونج ٢. لتعريف دور الأسرة الى سلوك الشباب الاجتماعية في ونكل و سجن، كلى فور، بنجونج، ٣. لتعريف العقبة و التهليل توجهه الأسرة التكنولوجي الى سلوك الشباب الاجتماعية في ونكل و سجن، كلى فور، بنجونج،

النهج المستخدم في هذا البحث هو البحث الكافة الوصفى لنوع بحث دراسة الحالة. تقنيات جمع البيانات مع المقابلات و الملاحظات و الثائق. تحليل البيانات المستخدمة هو تقليل البيانات و عرض البيانات واتخاذ القرار.

أن استنتاج هذا البحث هو : ١. التأثير الإجابى من العصر التكنولوجي: تيسير في بحث المعلومات و الدراسات و الاتصال و وسائل الترفيه. و التأثير السلبي منها: يجعل التكنولوجي مدمن على الإنترنت و منطو على نفسه و صحة مزعجة و نسيان الوقت. ٢. التأثير من العصر التكنولوجي تجعل تغير سلوك الشباب في الاجتماعي هو: يجعل تقلب تفاعلاً ، وتأخير أوامر الوالدين ، وعدم احترام لآخرين ٣. دور الوالدين في تكوين سلوك الشباب في الاجتماعي هو: مرئي، ومشرف ، ومرشد ٤. تكوين سلوك الشباب في المجتمع فيه العقبة و التهليل على النحو التالي: يزالون غير مستقرين و الوالدات لا يعرفان عن التطوير التكنولوجي و تربية الأولاد. و تهليل منهم هو: إعطاء حق الإشراف و تدريس في التطوير التكنولوجي

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Melihat dari perkembangan teknologi sekarang ini, penggunaan perangkat digital telah berpengaruh terhadap kehidupan anak.<sup>2</sup> Pengawasan terhadap anak sangat penting untuk diwujudkan karena banyak informasi yang masuk dan anak harus bisa memilih informasi tersebut yang cocok dan sesuai terhadap perkembangannya. Dalam proses pendidikan di era digital, peran orang tua adalah harus mencermati kemampuan anak dalam menyikapi dan memandang secara positif perangkat digital agar dapat digunakan dengan baik. Karena pendidikan keluarga merupakan tonggak keberhasilan pendidikan selanjutnya.<sup>3</sup>

Membahas tentang perkembangan era digital pada masa sekarang ini, tentunya tidak terlepas dengan peralatan teknologi yang mampu mengakses internet, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* yang didalamnya terdapat hampir semua model dan tipe aplikasi media sosial, menjadi alat yang sangat mudah dan efisien bagi setiap orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi tanpa harus dalam ruang dan waktu yang bersamaan. Media sosial merupakan situs dimana seseorang dapat membuat *web page* pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media

---

<sup>2</sup> Yalda T. Uhls, *Media Moms and Digital Dady*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2016), hlm. 2.

<sup>3</sup> Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013), hlm.50.

*broadcast*, maka media sosial modern menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberikan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dengan cakupan ruang yang luas dan tak terbatas.<sup>4</sup>

Betapa banyak perubahan perilaku yang dialami remaja pada masa sekarang ini dikarenakan dampak dari era digital. Bukan hanya perilaku yang mengarah ke sisi positif, namun perilaku tersebut juga mengarah ke perilaku yang negatif, yang biasa dikenal dengan perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang adalah perilaku dari para warga masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma sosial yang berlaku.<sup>5</sup> Tindakan menyimpang yang dilakukan orang-orang tidak selalu mengarah pada tindakan kejahatan saja, melainkan bisa mengarah pada pelanggaran-pelanggaran kecil seperti berkelahi dengan teman, suka meludah di sembarang tempat, berpacaran hingga larut malam, makan dengan tangan kiri, dll.<sup>6</sup> Dari pelanggaran-pelanggaran kecil tersebut muncullah kenakalan-kenakalan remaja di kalangan masyarakat.

Tidak heran jika banyak orang tua yang mengeluh karena anaknya atau remaja dilingkungannya melakukan suatu hal yang termasuk dalam kenakalan remaja. Hal ini disebabkan karena tidak adanya pengawasan orangtua terhadap tumbuh kembang anak yang menjadikan anak bebas melakukan apa saja tanpa menyaring terlebih dahulu tindakannya benar atau

---

<sup>4</sup> Zaenal Arifin, *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*, Volume 26, Nomor 2, September 2015 (Kediri: IAIT, 2015), hlm. 303.

<sup>5</sup> J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi (Teks Pengantar dan Terapan)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), Hlm. 98

<sup>6</sup> *Ibid.*, Hlm. 99.

salah. Dalam keluarga, orangtua lah yang menjadi tempat pertama pembentukan karakter anak. Di keluarga inilah anak-anak pertama kali mendapatkan pendidikan karakter di samping juga mendapatkan sosialisasi berbagai hal yang tumbuh dan berkembang dalam keluarga. Dalam keluarga, anak banyak melakukan proses pendidikan nilai dari orangtuanya, seperti tentang cara bertutur kata, berfikir, dan bertindak. Orangtua lah yang menjadi model utama dan pertama dalam hal pendidikan karakter.<sup>7</sup>

Karakter merupakan suatu identitas yang dimiliki seseorang atau sesuatu yang bersifat menetap sehingga seseorang atau sesuatu itu berbeda dengan yang lain.<sup>8</sup> Seseorang dikatakan orang yang berkarakter apabila perilaku orang tersebut sesuai dengan kaidah moral.<sup>9</sup> Bisa disimpulkan bahwasannya karakter manusia erat kaitannya dengan kaidah moral yang dianggap baik di masyarakat. Apabila seseorang bermoral baik, maka ia akan dianggap sebagai orang yang berkarakter. Namun sebaliknya, apabila seseorang memiliki moral yang tidak baik maka akan dianggap sebagai orang yang berperilaku menyimpang.

Perilaku menyimpang adalah suatu tingkah laku yang dilakukan oleh masyarakat yang anggap tidak sesuai dengan kebiasaan, norma dan kaidah moral yang ada di masyarakat. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwasannya perilaku menyimpang yang dilakukan oleh seseorang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat perilaku tersebut sudah keluar

---

<sup>7</sup> Marzuki, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: AMZAH, 2015), hlm. 69.

<sup>8</sup> Tuhana Taufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011), hlm. 17.

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 19.

dari kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, norma, atau kaidah moral yang berlaku dimasyarakat.<sup>10</sup> Di masa sekarang ini banyak sekali anak-anak remaja yang sudah mulai melakukan perilaku yang dianggap menyimpang dalam masyarakat. Seperti halnya, hilangnya sopan santun atau *tata krama* ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, pergaulan bebas, atau kecanduan dengan alat-alat digital sehingga menyebabkan remaja tersebut tidak lagi memperdulikan orang-orang disekelilingnya.

Anak remaja merupakan anak-anak dalam tahapan ketiga dalam kehidupan manusia yaitu pada tahapan usia 14-21 tahun. Pada masa ini adalah masa-masanya untuk belajar secara serius dan melatih pengembangan watak secara maksimal. Apa-apa yang telah dipelajari dari guru pendidik sebelumnya sekarang saatnya untuk mempraktikkannya. Ia harus dilibatkan dalam aktivitas keluarga dan diposisikan sebagai layaknya asisten keluarga dengan disertai tanggung jawab sesuai dengan kemampuannya dengan atau tanpa pengawasan.

Anak dalam usia tersebut dapat belajar dari orang tua mereka sehingga pengalaman mereka semakin bertambah. Ini adalah usia yang sangat kritis. Seiring terjadinya perubahan hormon di dalam tubuhnya, maka terjadi juga perubahan-perubahan mental dan fisik. Ada sesuatu yang berubah dalam dirinya dan itu disadarinya. Ia bukan lagi anak-anak yang belum baligh, namun juga bukan orang dewasa yang sudah benar-benar matang sekali, karena wataknya yang masih temperamental dan emosional. Dalam masa-masa yang cukup kritis ini dorongan biologis mulai muncul sehingga timbulah hasrat

---

<sup>10</sup> J Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Prenada Media Goup, 2007), Hlm., 98.

terhadap lawan jenis. Hasrat-hasrat biologis tersebut bisa sangat fatal apabila terus dibiarkan bebas berkeliaran.<sup>11</sup>

Tindakan-tindakan menyimpang atau kenakalan-kenakalan remaja sering didengar dan diberitakan oleh media-media. Hal ini karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak. Selain itu perkembangan zaman juga mempengaruhi pola tingkah laku anak. seperti contoh adanya tawuran antar pelajar SMP maupun SMA, tawuran antar remaja desa, pengedaran narkoba, atau yang lain-lainnya. Hal itu karena perkembangan zaman yang dapat dinikmati oleh anak tanpa adanya pengawasan orang tua.

Apabila dibandingkan dengan anak-anak zaman dahulu dan anak-anak zaman sekarang sangatlah berbeda. Anak-anak zaman dahulu yang ruang bermainnya adalah dengan teman sebayanya dan memanfaatkan permainan tradisional. Sedangkan anak-anak zaman sekarang yang lebih memilih berdiam diri di rumah, dan hanya bermain *gadget* tanpa kenal waktu. Banyak sekali dampak negatif yang nantinya akan dirasakan oleh anak dimasa yang akan datang.

Dampak negatif yang paling nampak dimasyarakat yaitu dampak interaksi sosial serta perubahan pola perilaku manusia. Manusia pada zaman sekarang lebih cenderung tidak peduli dengan sekitarnya apabila sudah menikmati teknologi yang sangat maju berupa *gadget* ini. Bukan hanya orang tua saja yang sudah kecanduan dengan kenyamanan dan keasyikan ketika

---

<sup>11</sup> Ibrahim Amini, *Agar Tak Salah Mendidik*, (Jakarta: Al-Huda, 2006), hlm. 245-247.

sudah bermain dengan *gadget*. Namun lebih parahnya anak-anak remaja ikut kecanduan dengan *gadget*.

Hal ini sangatlah miris apabila terus menerus dibiarkan begitu saja. Seperti contoh, coba kita lihat lingkungan dimasyarakat sekitar kita maupun didalam keluarga kita sendiri. Banyak sekali anak-anak remaja yang sudah mulai memiliki *gadget* pribadinya sendiri. Anak-anak yang seharusnya lebih sering bermain dan bergaul dengan teman-teman sebayanya diluar, malah lebih memilih berdiam diri di rumah dan bermain *gadget*. Bahkan anak-anak yang seharusnya diajarkan tentang moral, *tata krama*, dan etika oleh orang tuanya, malah dibiarkan begitu saja dengan keasyikan ketika bermain *gadget*. Bahkan orang tua bangga ketika anak-anaknya lebih pandai menguasai teknologi ketimbang anak-anaknya pandai dalam beretika dan berperilaku yang sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat. Akibatnya anak-anak pada era digital ini lebih mementingkan gaya dan trending yang diperoleh informasinya dari internet, dari pada berakhlak dan beretika yang baik. Hal itulah yang menjadikan *gadget* memiliki dampak negatif pada interaksi dan pola perilaku masyarakat.

Menyikapi hal negatif tersebut perlu adanya perhatian khusus dari orang tua, keluarga, masyarakat serta lingkungannya untuk membentuk karakter anak remaja yang lebih baik. Keluarga merupakan satuan sosial terkecil yang dimiliki manusia.<sup>12</sup> Dari organisasi sosial yang terkecil tersebut anak usia dini lebih ditekankan tentang pendidikan akhlak serta norma-norma

---

<sup>12</sup> Sri Rahaju Djatimurti, Rita Hanafie, *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, (Yogyakarta : CV Andi Offset, 2016), hlm. 69.

perilaku didalam masyarakat. Dari keluarga inilah proses awal pembentukan pola perilaku pada manusia anak agar lebih baik. Didalam keluarga terdapat orang tua yang lebih berperan aktif dalam pembentukan pola perilaku anak usia dini. Bukan hanya pembentukan akhlak melalui omongan saja, namun orang tua dituntut untuk memberikan contoh dari perilakunya, agar dapat dicontoh oleh anaknya.

Pembentukan akhlak pada anak-anak yang tergolong remaja memang sangat penting dilakukan agar anak-anak tersebut mampu menghadapi era digital dimasa yang akan datang. hal ini dikarenakan anak-anak tersebut merupakan penerus kehidupan bangsa. Apabila anak-anak tersebut sudah tidak diperhatikan pendidikan akhlaknya sejak sekarang, akan berpengaruh pada kehidupan bangsa dimasa yang akan datang. Oleh karena itu keluarga harus berperan aktif dalam pembentukan akhlak dan moral anak.

Dalam permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti mengambil tempat penelitiannya di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Lingkungan Secang dan Lingkungan Wangkal, Kelurahan Kalipuro, alasan peneliti mengambil lokasi penelitian tersebut yaitu dikarenakan di lokasi tersebut banyak sekali remaja yang menjadi objek pada penelitian ini, dilokasi tersebut sudah terdapat sinyal internet dengan jaringan 4G pada kartu perdana (Telkomsel, Three, XL, Im3, Axis, dan Simpati) serta sudah dapat memasang *wifi* disetiap rumah, dan di lokasi tersebut nampak terlihat perubahan perilaku remaja sebelum menggunakan *gadget* dan sesudahnya. Setelah menggunakan *gadget* banyak

remaja yang sudah mulai kecanduan dengan *gadget*, terutama pada *game online* yang mulai marak dikalangan pemuda sekarang. Remaja-remaja yang ada disana sepulang sekolah bukan lagi bermain dengan teman sebayanya atau beristirahat, melainkan lebih memilih bermain *gadget* atau *game online*. Yang lebih miris lagi yaitu para orang dewasa malah mengajarkan atau mengajak anak-anak tersebut bermain *game online*. Hal inilah yang menyebabkan anak-anak dikelurahan tersebut tidak lagi mengenal kaidah moral dalam bermasyarakat, karena tiadanya pembatas atau pembeda mana orang dewasa dan mana anak remaja.

Dari fenomena yang terjadi di Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi, peneliti tertarik mengambil judul penelitiannya, yaitu **“Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja (Studi Kasus Dampak Era Digital di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi)”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat diambil fokus penelitian pada permasalahan tersebut, yaitu :

1. Bagaimana dampak era digital terhadap perilaku sosial remaja di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi?
2. Bagaimana peran keluarga dalam pembentukan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi?

3. Bagaimana kendala dan solusi yang dihadapi oleh keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari fokus penelitian yang telah dipaparkan diatas dapat diambil tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui dampak era digital pada pembentukan perilaku sosial remaja di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi.
2. Untuk mengetahui peran keluarga dalam pembentukan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi.
3. Untuk mengetahui kendala dan solusi yang dihadapi oleh keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja di era digital di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan penulisan ilmiah ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan pembentukan perilaku sosial remaja di era digital. Selain itu juga dapat digunakan sebagai pijakan serta referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perilaku sosial remaja di era digital.

## 2. Manfaat praktis

### a. Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi penulis sendiri, yaitu menambah wawasan ilmu pengetahuan yang baru sesuai dengan perubahan-perubahan yang ada di masyarakat ataupun perubahan zaman. Selain itu juga penulis bisa ikut andil dalam pembentukan perilaku sosial remaja.

### b. Subjek Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi subyek penelitian yaitu agar timbul kesadaran bagi keluarga maupun masyarakat agar lebih memperhatikan perilaku sosial remaja untuk menghadapi era digital di masa yang akan datang. Jadi keluarga lebih mengetahui dampak dari perkembangan teknologi di era digital ini bagi perilaku sosial remaja.

### c. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Manfaat penelitian ini bagi pengembangan ilmu pengetahuan yaitu untuk membantu pengembangan ilmu pengetahuan, terutama pada pengetahuan ilmu sosial. Dikarenakan dalam konteks ilmu pengetahuan sosial itu sendiri bisa berubah sesuai dengan kondisi atau fenomena yang ada di masyarakat.

### d. Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi ataupun bahan rujukan.

### e. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Sebagai tambahan infentaris ilmu pengetahuan di perpustakaan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

### **E. Originalitas Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi dan untuk mengetahui peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital yang bertempat di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan data deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, teknik observasi, dan teknik dokumentasi.

Originalitas penelitian ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal tersebut diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisa-sisa apa saja yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Pertama yakni narasi originalitas jurnal oleh Mulkis Aziz, UIN Ar-Raniry tahun 2015, dengan judul "*Perilaku Sosial Anak Remaja Korban Broken Home Dalam Berbagai Prespektif (Suatu Penelitian di SMPN 18 Kota Banda Aceh)*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perilaku sosial anak remaja disebabkan karena keluarga yang *broken home* dan perilaku-perilaku tersebut mempengaruhi proses belajar mengajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu adanya kesamaan subyek penelitian dan variable penelitiannya yaitu anak remaja dan perilaku sosial. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada penyebab perubahan perilaku sosial yang dialami anak remaja tersebut yakni dampak dari *broken home* sedangkan penelitian yang ditulis oleh peneliti itu membahas tentang dampak era digital.

Kedua, yakni narasi originalitas jurnal oleh Siti Nisrima, Universitas Syiah Kuala tahun 2016, dengan judul "*Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh*". Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pembinaan yang dilakukan oleh Yayasan Islam Kasih Kota Banda Aceh dalam membentuk perilaku sosial remaja dan kendala yang dihadapi dalam membentuk perilaku sosial remaja. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pembentukan perilaku sosial remaja. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini lebih mengarah pembentukan perilaku sosial oleh yayasan.

Ketiga, yakni narasi originalitas jurnal oleh Adhila Ayu Paruhita, Universitas Negeri Semarang tahun 2016, dengan judul "*Perilaku Anak-Anak Jalan di Kota Semarang*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku anak-anak jalanan di kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitain kualitatif. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perilaku sosial. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu subyek penelitiannya adalah anak-anak jalanan, tidak spesifik kearah anak remaja.

Keempat, yakni narasi originalitas jurnal oleh Siti Mutmainah, Universitas Negeri Semarang tahun 2012, dengan judul “*Perilaku Sosial Anak Usia Dini Berambut Gimbal di Daerah Dataran Tinggi Dieng Kabupaten Wonosobo*”. Tujuan dari penelitian ini adalah Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui, menggambarkan, dan menjelaskan perilaku sosial anak usia dini dan pengaruh perlakuan orangtua terhadap perilaku sosial anak usia dini berambut gimbal di daerah dataran tinggi Dieng, kabupaten Wonosobo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang perilaku sosial dan pembentukan perilaku sosial oleh keluarga. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada subyek penelitiannya lebih membahas pada anak yang berambut gimbal.

Kelima, narasi originalitas jurnal oleh Esti Kurniawati Mahardika, Universitas Negeri Jakarta tahun 2014, dengan judul “*Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa*”. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan perilaku sosial anak A TK DWP Putra Harapan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan dengan model Kemmis dan Teggart. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perilaku sosial. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada subyek penelitiannya yang meneliti anak TK.

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal dll), Penerbit, dan	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
----	--	-----------	-----------	-------------------------

	<b>Tahun Penelitian</b>			
1	Mulkis Aziz, “ <i>Perilaku Sosial Anak Remaja Korban Broken Home Dalam Berbagai Prespektif (Suatu Penelitian di SMPN 18 Kota Banda Aceh)</i> ” Jurnal, UIN Ar-Raniry tahun 2015.	Sama-sama meneliti perilaku sosial anak remaja	Perbedaan pada variable yaitu korban <i>broken home</i> .	Perubahan perilaku sosial anak remaja di era digital.
2	Siti Nisrima, “ <i>Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh</i> ”. jurnal, Universitas Syiah Kuala tahun 2016,	Sama-sama meneliti perilaku sosial anak remaja	Perbedaannya yaitu pada pembentukan perilaku sosial yang dilakukan yayasan Islam Media Kasih.	Perubahan perilaku sosial anak remaja di era digital.
3	Adhila Ayu Paruhita, “ <i>Perilaku Anak-Anak Jalan di Kota Semarang</i> ”. Jurnal, Universitas Negeri Semarang, 2016.	Sama-sama meneliti tentang perilaku anak.	Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada subyek penelitian yaitu anak-anak jalanan.	Perubahan perilaku sosial anak remaja di era digital.
4	Siti Mutmainah, “ <i>Perilaku Sosial Anak Usia Dini Berambut Gimbal di Daerah Dataran Tinggi Dieng Kabupaten Wonosobo</i> ”. Jurnal, Universitas Negeri Semarang tahun 2012.	Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pembentukan perilaku sosial	Perbedaannya terletak pada subyek penelitian, yaitu anak usia dini yang berambut gimbal	Perubahan perilaku sosial anak remaja di era digital.
5	Esti Kurniawati Mahardika, “ <i>Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa</i> ”. jurnal Universitas Negeri Jakarta, 2014.	Persamaan dengan penelitian ini adalah pembentukan perilaku sosial anak	Perbedaannya terletak pada subyek penelitian, yaitu anak TK. Dan yang membentuk perilaku sosial yaitu permainan tradisional jawa.	Perubahan perilaku sosial anak remaja di era digital.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Peran Keluarga**

Peran merupakan suatu tindakan individu terhadap individu, individu terhadap kelompok, kelompok terhadap individu, maupun kelompok terhadap kelompok, yang dapat mengubah suatu pola perilaku individu maupun kelompok tersebut. Kata peran juga dapat diartikan sebagai suatu tingkah laku yang dimiliki oleh orang lain yang memiliki kedudukan dalam lapisan masyarakat.

Keluarga merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memiliki hubungan darah atau keturunan. Keluarga merupakan organisasi sosial pertama bagi anak untuk melakukan interaksi sosial. Selain itu keluarga merupakan tempat menerima pendidikan pertama bagi anak. Jadi keluarga sangat berperan untuk menjadi wadah pendidikan karakter bagi anak

### **2. Perilaku Sosial**

Perilaku sosial adalah suatu respon hasil dari interaksi antara individu dengan kelompok maupun antara individu dengan individu yang respon tersebut dapat berupa perilaku yang positif maupun perilaku yang negatif.

### **3. Era Digital**

Era digital merupakan suatu era yang ditandai dengan kelahiran internet yang dapat mengakibatkan manusia mulai kecanduan dengan

internet, dengan artian manusia apabila sudah kehilangan internet, maka manusia tersebut merasa hampa dalam kehidupannya.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Agar pembaca lebih mudah memahami dalam pembacaan hasil penelitian ini, maka penulisannya dipaparkan secara jelas dengan membagi dalam 5 bab, yang terdiri dari :

Bab I, Pendahuluan yang berisi tentang beberapa sub bab, yaitu latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi penelitian, dan sistematika pembahasan. Pada bab ini menjelaskan tentang keseluruhan dari penulisan penelitian ini.

Bab II, yakni kajian pustaka yang berisi tentang landasan teori dan kerangka berfikir. Dalam landasan teori berisi tentang kajian teori yang mendalam dan yang melandasi penelitian untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut. Sedangkan kerangka berfikir berisi tentang bagaimana skema penelitian dengan bentuk bagan yang berawal dari pembentukan perilaku sosial sampai dengan peran keluarga dalam pembentukan perilaku sosial remaja di era digital.

Bab III, Metode Penelitian, yang berisi atas beberapa sub bab, yaitu pendekatan penelitian, jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, prosedur penelitian.

Bab IV, Pada bab empat ini berisi tentang paparan data dan hasil dari penelitian. Dalam bab ini akan disajikan uraian yang terdiri atas gambaran

umum latar penelitian, paparan data penelitian, dan temuan data penelitian. Paparan data berisi tentang uraian deskripsi data hasil dari penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

Bab V, pada bab lima ini berisi pembahasan tentang analisis data yang diperoleh peneliti di lapangan. Dalam bab ini peneliti menganalisis temuan-temuan di lokasi penelitian. Kemudian temuan tersebut dianalisis sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah tercatat sebagai rumusan masalah.

Bab VI, Penutup yang berisi dua hal pokok, yakni kesimpulan serta saran. Isi kesimpulan penelitian harus berkaitan langsung dengan rumusan masalah serta tujuan dari penelitian. Dalam kesimpulan penelitian ini merangkum semua yang telah dipaparkan secara detail pada bab IV. Sedangkan di bab VI ini juga berisi saran yang bersumber pada temuan penelitian dan saran hendaknya tidak keluar dari batasan-batasan penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Era Digital**

###### **a. Sejarah Perkembangan Era Digital**

Di era tahun 2000 adalah puncak kemajuan teknologi yang sangat pesat perkembangannya, teknologi informasi dan telekomunikasi menjadi trend kehidupan setiap individu, tiap saat, tiap waktu dan tiap detik manusia memanfaatkan teknologi ini. Kegiatan mulai dipermudah dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hiburan sampai pada kebutuhan paling pribadi sekalipun dapat terlayani dengan teknologi ini. Terkait dengan perkembangan teknologi ini beberapa Negara Eropa telah mencanangkan konsep “Industri 4.0”, konsep transformasi digital ini memanfaatkan teknologi digital baru sebagai model aktivitas dan transaksi sehingga muncul Industri bidang internet dan teknologi informasi lainnya.

Gelombang transformasi system digital adalah elemen umum yang mendorong ssetiap kegiatan untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana utamanya sehingga transformasi digital menjadi pilar kebijakan industry pada beberapa negara. Pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK) semaksimal mungkin menjadi tujuan utama untuk mendapatkan pengetahuan baru, dan menciptakan

nilai-nilai baru dengan membuat hubungan antara "manusia dan mesin" dan antara dunia "nyata dan dunia maya", sebagai cara yang efektif dan efisien untuk menyelesaikan masalah di masyarakat. , menciptakan kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat dan mempertahankan pertumbuhan ekonomi yang sehat.

Untuk mewujudkan masyarakat semacam itu melalui digitalisasi, penting untuk mengatasi tantangan-tantangan ini melalui pelibatan berbagai pemangku kepentingan di berbagai tingkatan untuk berbagi visi bersama di masa depan. Jepang mencanangkan Society 5.0, dengan konsep dasar dan aktivitas tipikal untuk Society 5.0 di Jepang meliputi Transformasi Digital dengan era baru, di mana globalisasi dan evolusi yang cepat pada teknologi digital seperti Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI) dan robotika sehingga membawa perubahan signifikan bagi masyarakat, lingkungan dan nilai-nilai di masyarakat menjadi semakin beragam dan kompleks. Negara-negara Asia juga memiliki konsep dasar tersendiri terkait transformasi teknologi informasi ini, Indonesia dengan konsep Revolusi Industri 4.0, sebagian negara Asia dengan konsep Smart Citiesdimana setiap wilayah memiliki akses digital untuk aktivitas individu dan kegiatan transaksi. Belahan benua Amerika khususnya Amerika Utara membawa konsep yang mengutamakan teknologi informasi khususnya internet sebagai dasar setiap aktivitas masyarakat dan Negara dengan nama konsep Industrial Internet. Internet sebagai industrysudah tidak terelakkan lagi, berbagai

macam bisnis telah tercipta dari internet dan mampu membawa pada perubahan ekonomi masyarakat. Adapun China membawa konsep transformasi teknologi informasi ini dengan nama “ Made In China 2025 “, konsep ini melandasi kegiatan perkembangan teknologi hardware dan software yang mampu menguasai pasar dunia. Seluruh produk teknologi informasi akan bersaing dengan produk teknologi dari China dengan kelebihan-kelebihan yang mampu bersaing di pasar dunia.<sup>13</sup>

#### b. Dampak Era Dital

Era digital adalah era dimana dunia milik semua, arus informasi begitu cepat tersebar dan dinikmati oleh semua kalangan tidak terkecuali. Informasi tidak lagi eksklusif, bahkan data pribadi seseorang sangat mudah untuk dilacak. Era digital dengan segala kemudahannya memiliki berbagai dampak pada anak maupun remaja. Dampak inilah yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Dampak yang terjadi dapat berupa nilai positif maupun negatif. Dampak positif dari era digital antara lain:

- 1) Kemudahan dalam mendapatkan informasi secara cepat dalam menemukan solusi praktis.
- 2) Memudahkan dalam berkomunikasi antara satu dengan yang lain dengan memanfaatkan grup dalam media sosial *online*.

Sosial media menurut Ardianto Elvinaro, pada dasarnya media sosial sama dengan media massa. Media massa ini dibagi atas

---

<sup>13</sup> Muhammad Danuri, *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital*, INFOKOM Nomor II Th. XV, September 2019, hlm. 118.

dua bagian yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak seperti surat kabar dan majalah, sedangkan media elektronik seperti televisi, radio, dan media *online* (internet). Secara umum media sosial menggunakan teknologi berbasis Web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: Blog, twitter, facebook, dan Wikipedia.<sup>14</sup>

### 3) Mendukung aspek akademis

Dengan adanya teknologi *gadget* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. seorang anak dapat melakukan *browsing* melalui *gadget* dengan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan disekolah. beberapa tenaga pendidik menyadari adanya kemajuan teknologi ini mendukung pendidikan anak, dengan membuat program sederhana atau perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>15</sup>

### 4) Mengurangi tingkat stress

Beberapa anak mengaku bahwa sekolah adalah hal yang menegangkan karena diperlukan konsentrasi tinggi dan keseriusan. Namun dengan memainkan game pada *gadget*, *chatting* dengan teman di media sosial, atau mengunduh lagu kesukaan dapat mengurangi ketegangan syaraf. Pendapat ini sesuai dengan para

---

<sup>14</sup> Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Masa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2007). Hlm. 103

<sup>15</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) Hlm. 39.

peneliti di Universitas Indiana Amerika Serikat yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi ketegangan.<sup>16</sup>

5) Sebagai lahan bisnis daring (*online shop*)

Menurut Suherman, jual beli via internet yaitu sebuah akad jual beli yang dilakukan dengan menggunakan sarana elektronik (internet) baik berupa barang maupun berupa jasa. Urnomo menambahkan pendapatnya, jual beli via internet adalah akad yang disepakati dengan menentukan ciri-ciri tertentu dengan membayar harganya terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan kemudian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli via internet adalah jual beli yang terjadi di media elektronik, yang mana transaksi jual beli tidak mengharuskan penjual dan pembeli bertemu secara langsung atau saling bertatap muka secara langsung, dengan menentukan ciri-ciri, jenis barang, sedangkan untuk harganya dibayar terlebih dahulu baru diserahkan barangnya.<sup>17</sup>

Selain dampak positif, terdapat pula dampak negatif era digital yang harus diwaspadai dan diminimalisir dampaknya terhadap anak.

1) Era digital menyebabkan munculnya cara baru dalam perkembangan baca tulis yang disebut sebagai literasi digital. Cara ini memiliki

<sup>16</sup> Ibid., hlm. 43.

<sup>17</sup> Tiara Nur Fitria, *Bisnis Jual Beli Online (Online Shop) Dalam Hukum Islam dan Hukum Negara*, Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, Vol. 03 No. 01, Maret 2017, (Surakarta: STIE-AAS), hlm. 55.

keuntungan dalam hal kecepatan pemberitaan sehingga dapat segera dinikmati secara luas. Namun dalam sebuah studi tentang “Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja” terdapat dampak negatif yang terjadi, yakni kecenderungan anak dan remaja terbiasa dengan sikap menghina orang lain, bersikap iri, mengakibatkan depresi, dan terbawa arus komentar negatif, serta terbiasa berbicara dengan bahasa kurang sopan.

### 2) Pemikiran yang serba instan

Akibat kemudahan yang diberikan oleh media *online* untuk mengakses berbagai informasi, anak-anak cenderung untuk berpikir secara pintas dan bergantung pada media *online*. Berbagai hal yang membutuhkan pemikiran mendalam serta tenaga untuk memecahkan masalah kurang diminati anak karena terbiasa disuguhkan dengan hal-hal yang praktis dan tidak membutuhkan usaha lebih mendapatkannya melalui media *online*.<sup>18</sup>

### 3) Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa, menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya

---

<sup>18</sup> Nani Pratiwi dan Nola Pritanova, *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja*, Bandung: Jurnal Semantik, e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantic/article/view/250.2017

yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan *hormonedopamine* yakni hormone yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Jadi apabila anak telah bermain dengan *gadget* lalu membuka informasi yang negative misalkan seperti pornografi atau kekerasan. Maka informasi tersebut akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya *hormondopamine* yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.<sup>19</sup>

#### 4) Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* di internet melalui *smartphone* atau tablet cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata akan cenderung bekerja lebih keras.<sup>20</sup>

#### 5) Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama "*sindrom vibrasi*". Hal tersebut dikarenakan

---

<sup>19</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 18

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm. 19

seorang anak memainkan game dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.<sup>21</sup>

6) Kecanduan *Gadget*.

Beberapa gejala seperti keresahan, cemas, tidak nyaman, mengamuk dan berteriak ketika dijauhkan dari *gadget*, pola tidur yang terganggu, serta gangguan terhadap rutinitas sehari-hari adalah beberapa tanda bahwa anak ketergantungan terhadap *gadget*.

7) Konten negatif di media *online*.

Konten atau gambar-gambar negatif yang ada di media *online* seperti You Tube atau media sosial dapat mempengaruhi perilaku anak dan menyebabkan anak mengikuti perilaku tersebut tanpa tahu nilai negatif dari yang dilakukannya.<sup>22</sup>

8) Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dalam hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya digunakan untuk bermain *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebaya.

9) Suka menyendiri

Ketika anak bermain *gadget* tanpa ada pengendalian dari lingkungan sekitar, maka anak akan sulit berinteraksi ataupun

---

<sup>21</sup> Ibid., hlm. 20

<sup>22</sup> Nani Pratiwi dan Nola Pritanova, *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja*, Bandung: Jurnal Semantik, e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantic/article/view/250.2017

berkomunikasi secara sehat, karena konsentrasinya hanya pada *gadget* saja.

#### 10) Perilaku kekerasan

Menurut penelitian, perilaku kekerasan yang terjadi pada anak sering mengonsumsi materi kekerasan melalui media yang menyampaikan kekerasan. Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang kurang tepat, dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

#### 11) Pudarnya kreativitas

Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif seperti ketika diberi tugas dari sekolah anak hanya tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu. Mengancam kreativitas anak akan pudar karena terlalu menggantungkan *gadget*.

#### 12) Ancaman *cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah suatu bentuk pelecehan atau *bullying* di dunia maya. Dalam menggunakan *gadget* diperlukan pengawasan dari orang tua, terutama dalam mengoperasikan jejaring sosial, siapapun bebas mengutarakan pendapatnya dalam bentuk teks namun bukan berarti harus merendahkan atau melecehkan pihak lain karena ada etika yang harus dipatuhi.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) Hlm. 15

Selain itu Priyatna mengungkapkan beberapa dampak negatif lainnya yaitu dijelaskan berikut ini:

- 1) Anak yang terbiasa bermain game lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam per minggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif pada prestasi akademiknya di sekolah.
- 2) Anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak. jika anak terus menerus menatap layar pada *gadget*, hal itu dapat menyebabkan masalah pada pengelihatian. Terlalu banyak duduk ketika bermain *gadget* juga dapat menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kurangnya aktivitas fisik juga dapat mengakibatkan resiko mengalami kelebihan berat badan dan obesitas.<sup>24</sup>

## 2. Keluarga

### a. Pengertian Keluarga

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Keluarga /kêluarga/ 1) *n* ibu dan bapak beserta anak-anaknya; seisi rumah, 2) *n* orang seisi rumah yang menjadi tanggungan, 3) *n* (kaum--) sanak saudara; kaum kerabat, 4) *n* satuan kekerabatan yang sangat mendasar dalam masyarakat.<sup>25</sup> Jadi, keluarga adalah satuan terkecil kelompok orang dalam masyarakat yang terdiri dari suami dan istri atau suami, istri, dan anak anak mereka. Dan keluarga juga dapat berkembang anggotanya

<sup>24</sup> A. Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), hlm. 197.

<sup>25</sup> KBBI.

apabila dalam satu rumah tangga (keluarga) ditambah kerabat atau saudara-saudara lainnya.<sup>26</sup>

Keluarga adalah satu-satunya sistem sosial yang diterima di masyarakat, baik yang agamis maupun yang non agamis. Keluarga memiliki peran, posisi, dan kedudukan yang bermacam-macam di tengah-tengah masyarakat. Sebagai lembaga terkecil dalam masyarakat, keluarga juga memiliki peran yang sangat penting dan cukup luas. Dari keluarga ini pula tumbuh masyarakat yang maju, peradaban, modern, dan perkembangan perkembangan lainnya, termasuk karakter manusia. Bagi anak, keluarga merupakan lingkungan pertama untuk tumbuh dan berkembang, baik fisik maupun psikis. Oleh karena itu, keluarga memiliki peran yang sangat penting bagi anak untuk membangun fondasi pendidikan yang amat menentukan baginya dalam mengikuti proses pendidikan selanjutnya.

Diakui bahwa keluarga merupakan unsur terpenting dalam pembentukan kepribadian anak pada fase perkembangan. Berbeda dengan fase-fase berikutnya, fase perkembangan ini memiliki peran yang besar dalam penentuan kecenderungan-kecenderungan anak. Pada fase perkembangan, anak mampu mengenal dirinya dan membentuk kepribadiannya melalui proses pengenalan dan interaksi intra dirinya dengan anggota keluarga yang ada di sekitarnya. Pola pikir anggota keluarga sangat memengaruhi perkembangan anak. Oleh karena itu,

---

<sup>26</sup> Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2015), hlm.66.

pada fase pertama perkembangan anak, keluarga (kedua orang tua) berperan sebagai pembentuk karakter sosial yang pertama bagi anak. Pembentukan karakter ini dilakukan dengan mengarahkan, membimbing, dan mendidik anak sehingga mengetahui berbagai nilai, perilaku, serta kecenderungan yang dilarang dan diperintahkan.<sup>27</sup>

Keluarga adalah kumpulan beberapa orang yang karena terikat oleh satu turunan lalu mengerti dan merasa berdiri sebagai satu gabungan yang hakiki, esensial, enak, dan berkehendak bersama-sama memperteguh gabungan itu untuk memuliakan masing-masing anggotanya.<sup>28</sup>

Dalam suatu ikatan pernikahan, laki-laki berstatus menjadi suami yang berfungsi sebagai kepala rumah tangga, perempuan berstatus menjadi istri yang berfungsi sebagai ibu rumah tangga. Dari ikatan tersebut menjadi titik awal lahirnya anak-anak sebagai anggota keluarga yang berfungsi sebagai generasi penerus keluarga. Keluarga dibedakan atas keluarga inti dan keluarga besar.

#### 1) Keluarga inti

Keluarga inti merupakan keluarga dalam arti sempit, disebut juga dengan keluarga batih, yang terdiri atas suami sebagai kepala keluarga yang merangkap menjadi anggota keluarga, istri sebagai ibu rumah tangga yang merangkap menjadi anggota keluarga juga, dan anak-anak sebagai keturunan dari mereka yang menjadi penerus

<sup>27</sup> Ibid., hlm. 66-67.

<sup>28</sup> Sri Rahaju Djatimurti, Rita Hanafie, *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, (Yogyakarta : CV Andi Offset, 2016), hlm. 70.

generasi dalam keluarga dan merangkap sebagai anggota keluarga juga. Semuanya atas dasar pernikahan dan ikatan darah.

## 2) Keluarga besar

Keluarga besar merupakan perluasan atas keluarga inti yang tetap didasarkan atas ikatan pernikahan dan ikatan darah. Dari ikatan pernikahan pada keluarga inti adalah ayah dan ibu mertua, paman dan bibi mertua, kakak dan adik ipar, dan lain-lain. Yang termasuk keluarga besar berdasarkan ikatan darah adalah ayah dan ibu kandung, paman dan bibi kandung, kakak dan adik kandung, dan lain-lain.<sup>29</sup>

### b. Peran Keluarga

Menurut Syakh Abdu hamid Al-Ghazali ketika membahas tentang peran orang tua dalam mendidik mengatakan, “ketahuilah, bahwa anak kecil merupakan amanat bagi kedua orang tuanya. Hatinya yang masih suci merupakan permata alami yang bersih dari pahatan dan bentukan. Dia siap diberi pahatan apapun dan condong kepada apa saja yang disodorkan kepadanya. Jika dibahasakan dan diajarkan kebaikan dia akan tumbuh dalam kebaikan dan berbahagialah kedua orang tuanya di dunia dan di akhirat, juga setiap pendidik dan gurunya. Namun, jika dibiasakan melakukan kejelekan dan dibiarkan seperti binatang ternak, niscaya akan menjadi jahat dan binasa. Dosanya pun ditanggung oleh pengurus dan wilayah. Maka, hendaklah ia memelihara, mendidik,

---

<sup>29</sup>Ibid., hlm. 70-71.

membina, dan mengajarnya akhlak yang baik, menjaganya dari teman-teman jahat, tidak membiasakannya bersenang-senang dan tidak pula menjadikannya suka kemewahan, sehingga akan menghabiskan umurnya untuk mencari hal tersebut bila dewasa”.<sup>30</sup>

Mengenai peranan orang tua terhadap anaknya dalam pendidikan yaitu meliputi:

- 1) Kebutuhan akan kasih sayang,
- 2) Kebutuhan akan rasa aman,
- 3) Kebutuhan akan harga diri,
- 4) Kebutuhan akan rasa kebebasan,
- 5) Kebutuhan akan rasa sukses,
- 6) Kebutuhan akan mengenal.<sup>31</sup>

Menjadi ayah dan ibu tidak hanya cukup dengan melahirkan anak, karena yang seperti ini juga dilakukan oleh hewan. Kedua orangtua dikatakan memiliki kelayakan menjadi ayah dan ibu manakala mereka bersungguh-sungguh dalam mendidik anak mereka. Islam menganggap pendidikan sebagai salah satu hak anak, yang jika kedua orang tua melalaikannya berarti mereka telah menzalimi anaknya dan kelak pada hari kiamat mereka dimintai pertanggungjawabannya.<sup>32</sup>

Rasulullah SAW bersabda, “Hak anak atas ayahnya ialah mengajarkan menulis, berenang dan memanah, dan tidak memberinya

<sup>30</sup> Bunda Fathi, *Mendidik Anak dengan Al-Qur'an*, (Bandung: Pustaka Oasis, 2011), hlm. 66.

<sup>31</sup> Departemen Agama RI, *Ensiklopedia Islam di Indonesia Jilid I*, IAIN Jakarta, 1992/1993, hlm. 104-105.

<sup>32</sup> Ibrahim Amini, *Agar Tak Salah Mendidik*, (Jakarta: Al-Huda, 2006), hlm. 107.

makan kecuali dengan rezeki yang halal”. Amirul Mukminin Imam Ali bin Abi Thalib as berkata, “Hak anak atas ayahnya ialah memberi nama yang baik, mendidiknya dengan baik, dan mengajarkannya membaca Al-Qur’an kepadanya”. Selain itu Imam Ja’far Shadiq as berkata, “Ada tiga hak yang dimiliki anak atas ayahnya: Memilihkan ibu yang baik, memberi nama yang baik, dan bersungguh-sungguh dalam mendidiknya.<sup>33</sup>

### 3. Perilaku Sosial

#### a. Pengertian Perilaku Sosial

Sebelum membahas lebih lanjut tentang perilaku sosial, perlu diketahui definisi dari perilaku itu sendiri. Perilaku biasanya disamakan dengan istilah sikap (*attitude*). Berikut ini beberapa definisi sikap yang dikemukakan oleh para ahli:

Menurut Ngalim Purwanto, sikap dalam bahasa Inggris disebut dengan *attitude*, adalah suatu cara beraksi dengan cara tertentu terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi.<sup>34</sup>

Stickland menjelaskan bahwasannya sikap adalah predisposisi atau kecenderungan untuk memberikan respon secara kognitif, emosi, dan perilaku yang diarahkan pada suatu objek, pribadi, dan situasi khusus dalam cara-cara tertentu. Sikap adalah sebuah pola yang menetap berupa respons evaluatif tentang orang, benda, atau isu.

<sup>33</sup>Ibid., hlm.108.

<sup>34</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Karya, 1996), hlm. 141.

Sikap adalah tendensi untuk bereaksi dalam cara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap merupakan emosi atau efek yang diarahkan oleh seseorang kepada orang lain, benda atau peristiwa sebagai objek sasaran sikap. Sikap melibatkan kecenderungan yang bersifat prefensial. Dalam konteks itu, seseorang memiliki kecenderungan untuk puas atau tidak puas, positif atau negatif, suka atau tidak suka terhadap suatu objek sikap.<sup>35</sup>

Disisi lain Cardono seperti dikutip Mar'at menjelaskan sikap sebagai berikut: "*Attitude entails an existing pre disposition to socialobject with in interaction with situational and other dispositional, guides and directs the overt behavioral of the individual*"<sup>36</sup> Artinya sikap mengikuti kondisi yang sudah ada terhadap objek sosial dengan menghubungkan situasi dan kondisi lain yang membimbing dan mengarahkan tingkah laku individu yang tampak.

Dari beberapa pengertian tentang sikap diatas yang bentuknya tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi dari sikap tersebut dapat ditafsirkan lebih dulu sebagai tingkah laku. Dengan kata lain sikap adalah kesiapan bertindak dan bukan sebagai pelaksanaan keinginan atau motif tertentu.

Walgianto mengatakan perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada.

---

<sup>35</sup> Fattah Hanurawan, *Psikologi Sosial*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2015), Hlm. 64.

<sup>36</sup> Mar'at, *Sikap Manusia Perubahan dan Pengukurannya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1981), hlm. 10.

Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia, artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Perilaku sosial memusatkan perhatiannya kepada antar hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri atas bermacam-macam objek sosial dan non sosial atau tidak menyenangkan objek tersebut. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menggapai orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerjasama, ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadi.<sup>37</sup>

b. Pembentukan Perilaku Sosial

Dalam pembentukannya, perilaku sosial tidak dapat terjadi secara sendirinya atau dengan sembarang saja. pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkenaan dengan objek tertentu.

Menurut W.A. Gerungan, perilaku dapat terbentuk karena adanya faktor intern dan faktor-faktor ekstern individu yang memegang peranannya.<sup>38</sup> Faktor intern adalah faktor yang terdapat

---

<sup>37</sup> Siti Nisrima, *Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsiyah Vol. 1 No. 1, 2016, Hal. 195

<sup>38</sup> W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Eresco, 1986), hlm. 155.

dalam pribadi manusia itu sendiri, ini dapat berupa *selectivity* atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengelola pengaruh-pengaruh yang datang dari luar. Dan faktor ekstern adalah faktor faktor yang terdapat di luar pribadi manusia yang bersangkutan, ini dapat berupa interaksi sosial di luar kelompok.<sup>39</sup>

Perilaku dapat terbentuk melalui empat macam cara, yaitu adopsi, deferensial, integrasi, dan trauma.

- 1) Adopsi adalah kejadian dan peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus-menerus, lama kelamaan yang diserap pada individu sehingga mempengaruhi terbentuknya suatu sikap.
- 2) Deferensial berkaitan erat dengan intelegensi, banyaknya pengalaman, bertambahnya usia, sehingga hal-hal yang dianggapnya sejenis dapat dipandang tersendiri lepas dari jenisnya.
- 3) Integrasi dalam pembentukan perilaku ini terjadi secara bertahap bermula dari pengalaman yang berhubungan dengan suatu hal tertentu dan pada akhirnya terbentuk perilaku mengenai hal tersebut.
- 4) Trauma adalah pengalaman yang tiba-tiba mengejutkan sehingga menimbulkan kesan mendalam pada jiwa seseorang yang bersangkutan. Jadi perilaku terbentuk oleh pengetahuan dan pengalaman seiring bertambahnya usia. Semakin luas

---

<sup>39</sup> Abu Ahmadi, *op.cit.*, hlm. 171.

pengetahuan seseorang tentang objek akan mengarahkan terbentuknya sikap yang kemudian dilanjutkan pada suatu perilaku tertentu.<sup>40</sup>

Sedangkan Bimo Walgito mengemukakan bahwa pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu dengan *kondisioning* atau kebiasaan, dengan pengertian atau *insight*, dan dengan menggunakan model.<sup>41</sup>

- 1) Cara pembentukan perilaku dengan *kondisioning* atau kebiasaan yaitu dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
- 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*). Misalnya, masuk sekolah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman, membersihkan kelas bersama sekelompok petugas piket itu baik karena akan cepat selesai dan lebih ringan, dan sebagainya.
- 3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Misalnya: orang tua berlaku sebagai contoh anak-anaknya, guru bertindak sebagai contoh peserta didiknya, dan seorang pemimpin bertindak sebagai model atau contoh yang dipimpinya.

c. Aspek-Aspek Perilaku Sosial

- 1) Taat dan patuh.

---

<sup>40</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *op.cit.*, hlm. 105.

<sup>41</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Suatu Pengantar*, (Yogyakarta: Andi, 2001), hlm. 18.

Taat dan patuh dapat diartikan sebagai suatu perbuatan yang melaksanakan perintah dan menjauhi larangan suatu aturan tertentu. Misalnya seorang peserta didik yang taat, ia selalu mengenakan seragam sekolah sesuai dengan aturan yang berlaku. Atau seorang muslim yang taat dan patuh kepada Allah, ia selalu mengerjakan perintah dari Allah dan menjauhi segala larangannya.

Seorang muslim yang memiliki perilaku taat dan patuh ini berarti sesuai dengan perintah agama Islam. Allah SWT mewajibkan kepada muslim untuk mengikuti ajaran Nabi Muhammad SAW, karena dia adalah seorang rasul dan bukan seperti yang dikatakan orang-orang nasrani terhadap Isa as. Kemudian taatilah Allah dengan mengikuti segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya dan taatilah Rasulullah SAW dengan mengikuti sunnah-sunnahnya dan jadikanlah petunjuknya sebagai jalan hidup<sup>42</sup>

## 2) Sabar

Sabar dapat diartikan sebagai perbuatan menahan diri atas sesuatu. Sukanda Sadeli mengemukakan bahwa terdapat tiga tingkatan tentang sabar, yakni sabar *fith tha'at*, sabar *anil masshiyyat*, dan sabar *indal mushibat*.

Sabar *fith tha'at* adalah memaksakan diri untuk beribadah kepada Allah, misal seseorang ketika sedang bekerja atau belajar,

<sup>42</sup> Zaini Dahlan, dkk., *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jilid 1, (Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf UII, 1995), hlm. 599.

tiba waktunya shalat maka ia meninggalkan pekerjaannya untuk melaksanakan ibadah shalat.

Sabar *anil masshiyyat* adalah menahan diri dari sifat-sifat tercela, seperti berbuat maksiat, korupsi, berdusta, menipu, dan sebagainya.

Sedangkan sabar *indal mushibat* adalah tabah menghadapi cobaan, seperti sakit, mendapatkan kecelakaan, mengalami kerugian dan sebagainya.<sup>43</sup>

### 3) Menghormati orang lain.

Menghormati orang lain merupakan perbuatan terpuji yang dapat dilakukan dengan cara: berlaku ramah apabila bertemu dengan sesamanya, berkata sopan kepada orang lain, mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, tidak memotong pembicaraan orang lain, memuliakan tamu dan tidak mengganggu orang lain.

Hormat menghormati sangat dianjurkan oleh agama Islam maupun Negara, karena dengan saling menghormati akan tercapai suatu kerukunan antar sesama manusia.

### 4) Peduli terhadap orang lain

Salah satu perilaku sosial yang dianjurkan oleh agama Islam adalah peduli terhadap orang lain, peduli terhadap masyarakat di sekitarnya, peduli terhadap sesama muslim. Hal ini dapat dilakukan

<sup>43</sup> Sukanda Sadeli, *Bimbingan Akhlak yang Mulia*, (Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam Amal Sholeh, t.th.), hlm. 12.

dengan cara membantu orang lain yang membutuhkan bantuan, tolong-menolong dalam hal kebajikan.

Seorang muslim memiliki rasa peduli terhadap orang lain, dan bersedia untuk tolong-menolong dalam hal kebajikan berarti telah melaksanakan perbuatan kemanusiaan, dimana hal ini juga termasuk dalam ajaran Islam. Diwajibkan bagi orang-orang mukmin untuk tolong menolong dalam mengerjakan kebajikan dan bertaqwa, dan dilarang tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.

Menurut Hassan Shadily seperti dikutip Abdulsyani, mengatakan bahwa manusia akan tertarik untuk hidup bersama dalam masyarakat karena didorong oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1) Hasrat yang berdasar naluri (kehendak biologis yang diluar penguasaan akal) untuk mencari teman hidup, pertama untuk memenuhi kebutuhan seksual yang sifatnya biologis sebagaimana terdapat pada semua makhluk hidup.
- 2) Kelemahan manusia selalu mendesak untuk mencari kekuatan bersama, yang terdapat dalam berserikat dengan orang lain, sehingga dapat berlindung bersama-sama dan dapat memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari dengan usaha bersama.
- 3) Aristoteles berpendapat, bahwa manusia ini adalah *zoon politicon*, yaitu makhluk sosial yang hanya menyukai hidup bergolongan,

atau sedikitnya mencari teman untuk hidup bersama, lebih suka hidup bersama dari pada hidup sendiri.

- 4) Menurut Bergson, bahwa manusia ini hidup bersama bukan oleh karena persamaan, melainkan oleh karena perbedaan yang terdapat dalam sifat, kedudukan dan sebagainya. Ia mengatakan bahwa kenyataan hidup baru terasa dengan perbedaan antara manusia masing-masing itu dalam kehidupan bergolongan.<sup>44</sup>

Menurut Maslow yang dikutip oleh Slameto bahwa “Tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan ini yang memotivasi tingkah laku seseorang”.<sup>45</sup> Adapun ada 7 kategori kebutuhan, yaitu:

- 1) Fisiologis, ini merupakan kebutuhan manusia yang paling dasar, meliputi kebutuhan akan makan, pakaian, tempat berlindung, yang penting untuk mempertahankan hidup.
- 2) Rasa aman, ini merupakan kebutuhan kepastian keadaan dan lingkungan yang dapat diramalkan, ketidakpastian, keterancaman, akan menimbulkan kecemasan dan ketakutan pada diri individu.
- 3) Rasa cinta, ini merupakan kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain.
- 4) Penghargaan, ini merupakan kebutuhan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dihormati oleh orang lain. Secara tidak

---

<sup>44</sup> Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 34-35.

<sup>45</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 171

langsung ini merupakan kebutuhan perhatian, ketenaran, status, martabat dan lain sebagainya.

- 5) Aktualisasi diri, ini merupakan kebutuhan manusia untuk mengembangkan diri sepenuhnya, merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya.
- 6) Mengetahui dan mengerti, ini merupakan kebutuhan manusia untuk memuaskan rasa ingin tahunya, untuk mendapatkan keterangan-keterangan dan untuk mengetahui sesuatu.
- 7) Pada tahun 1970 Maslow memperkenalkan kebutuhan ketujuh yang tampaknya sangat mempengaruhi tingkah laku individu, yaitu yang disebutnya estetik. Kebutuhan ini dimanifestasikan sebagai kebutuhan akan keteraturan, keseimbangan dan kelengkapan suatu tindakan.<sup>46</sup>

#### **4. Remaja dan Perkembangan Individu**

Perkembangan ialah perubahan-perubahan pada anak sebagai hasil dari proses pematangan psikologis dan fisik pada anak yang ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam kurun waktu tertentu hingga menuju tahap kedewasaan. Perkembangan merupakan hasil dari pematangan fungsi-fungsi fisik, psikis, dan usaha belajar anak untuk memanfaatkan potensi jasmani serta rohaninya.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm. 171-172.

<sup>47</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung, CV. Mandar Maju, 2007), Hlm., 22.

Anak remaja merupakan anak-anak dalam tahapan ketiga dalam kehidupan manusia yaitu pada tahapan usia 14-21 tahun. Pada masa ini adalah masa-masanya untuk belajar secara serius dan melatih pengembangan watak secara maksimal. Apa-apa yang telah dipelajari dari guru pendidik sebelumnya sekarang saatnya untuk mempraktikkannya. Ia harus dilibatkan dalam aktivitas keluarga dan diposisikan sebagai layaknya asisten keluarga dengan disertai tanggung jawab sesuai dengan kemampuannya dengan atau tanpa pengawasan.

Anak dalam usia tersebut dapat belajar dari orang tua mereka sehingga pengalaman mereka semakin bertambah. Ini adalah usia yang sangat kritis. Seiring terjadinya perubahan hormon di dalam tubuhnya, maka terjadi juga perubahan-perubahan mental dan fisik. Ada sesuatu yang berubah dalam dirinya dan itu disadarinya. Ia bukan lagi anak-anak yang belum baligh, namun juga bukan orang dewasa yang sudah benar-benar matang sekali, karena wataknya yang masih tempramental dan emosional. Dalam masa-masa yang cukup kritis ini dorongan biologis mulai muncul sehingga timbulah hasrat terhadap lawan jenis. Hasrat-hasrat biologis tersebut bisa sangat fatal apabila terus dibiarkan bebas berkeliaran.

Ciri khas lain dalam masa-masa kritis ini adalah hasratnya untuk tidak dikekang. Ia ingin mandiri, tidak mau lagi diatur-atur seperti anak kecil, ingin diperlakukan seperti orang dewasa yang bebas berbicara, bebas mengambil keputusan sendiri dan melakukan apa saja yang

disukai. Ia ingin bebas mengatur sendiri dalam memilih teman, melakukan aktivitas olahraga, bepergian untuk rekreasi, memilih jenis baju, memilih pekerjaan, makanan, dan lain sebagainya. Anak muda yang seperti itulah yang masih labil, sensitif dan penuh energi dengan hasrat yang selalu menggebu-gebu. Terkadang juga ingin mencurahkan isi hatinya kepada seseorang yang bisa dipercaya, ia ingin mencari kawan yang dapat diajak berdiskusi untuk membantu mengatasi persoalan-persoalan di dalam dirinya. Anak muda pada usia-usia ini sangat memerlukan seorang sahabat yang mengerti tentang dirinya. Ia memerlukan seorang pembimbing yang penuh pengertian dan mau memberikan bimbingan. Ia ingin diselamatkan dari segala kesulitan dan kegamangan hidupnya.<sup>48</sup>

Anak sekarang ini hidup di era *cyber* atau biasa dikenal dengan era digital. Anak-anak remaja yang merupakan generasi penerus bangsa sekarang ini dikenal pula dengan sebutan generasi Z. Generasi Z merupakan generasi terkini yang lahir sesudah tahun 1994 dan sebelum tahun 2004.<sup>49</sup>

Anak-anak sekarang yang merupakan anak-anak generasi Z perlu dipersiapkan sebaik mungkin agar kelak tidak canggung hidup dalam era *cyber* yang serba canggih dan mumpuni. Apabila diamati dan diperhatikan secara cermat, anak-anak generasi Z dewasa ini menunjukkan ciri-ciri di antaranya memiliki kemampuan tinggi dalam

<sup>48</sup> Ibrahim Amini, *Agar Tak Salah Mendidik*, (Jakarta: Al-Huda, 2006), hlm. 245-247.

<sup>49</sup> Tuhana Taufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011), hlm. 64.

mengakses dan mengakomodasi informasi sehingga mereka mendapatkan kesempatan lebih banyak dan terbuka untuk mengembangkan dirinya secara umum, dapat dinyatakan bahwa generasi Z ini merupakan generasi yang banyak mengandalkan teknologi untuk berkomunikasi, bermain dan bersosialisasi.

Fakta memperlihatkan generasi Z ini berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya dalam kebanyakan hal. Salah satu perbedaan yang mencolok meski mereka tergolong masih sangat muda usianya, yaitu ketertarikan mereka terhadap peranti atau alat-alat digital kecil atau *gadget*. Peranti digital kecil ini didesain dengan sangat canggihnya sehingga memang amat menarik perhatian para generasi Z, seperti laptop, konsol *game*, telepon seluler, MP3, MP4 *player*, dan kamera digital.<sup>50</sup>

### 5. Integrasi Ayat Al-Qur'an dan Hadis

Dalam Al-Qur'an, surah Al-Hujuraat[49]: 10, Allah SWT berfirman:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ۝ ١٠

Artinya: “*Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat.*”

{Qs. Al-Hujuraat (49) : 10}<sup>51</sup>

Perilaku sosial merupakan suatu sikap atau perbuatan individu kepada orang lain ataupun lingkungannya. Dalam perilaku sosial terdapat

<sup>50</sup>Ibid., hlm. 65.

<sup>51</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Karya Agung, 2002), hlm. 744

beberapa aspek, yaitu: taat dan patuh, sabar, menghormati orang lain, dan menghargai orang lain.

Adapun dalam Al-Qur'an surat An-Nahl [16]: 90 yang menjelaskan tentang perilaku sosial dan perintah agar berperilaku yang baik, sebagai berikut:

﴿إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ﴾

Artinya: “*Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat, dan dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran.*” {Qs. An-Nahl (16): 90}<sup>52</sup>

Dalam perilaku sosial terdapat aspek-aspek perilaku sosial yang baik, seperti berikut:

a. Taat dan patuh.

Memberikan pendidikan kepada anak merupakan kewajiban bagi orang tuanya, terutama pada pendidikan akhlak dan agamanya. Dalam hadits Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah r.a, tentang berbakti kepada orang tua. “*Dari Abu Hurairah r.a berkata: seorang laki-laki datang kepada Rasulullah SAW lalu dia bertanya: “Siapa orang yang lebih berhak memperoleh kebaktian?”*”

<sup>52</sup> Ibid., hlm. 377

Rasulullah SAW menjawab: “Ibumu”, orang itu bertanya lagi: “lalu siapa?” Rasulullah SAW menjawab: “Ibumu”, kemudian orang itu bertanya lagi: “Kemudian Siapa?” Rasulullah SAW menjawab: “Ibumu”, orang itu lalu bertanya kembali, “Kemudian siapa?” Rasulullah SAW menjawab: “Kemudian Ayahmu”. (HR. Bukhari: 5971)<sup>53</sup>

b. Sabar

Dari sejumlah akhlak mulia yang harus menjadi hiasan orang islam ialah sabar dan tahan menderita. Sabar itu sendiri adalah menahan diri atas apa yang tidak disenangi atau tahan menanggung apa yang tidak disukai dengan lapang dada. Allah SWT berfirman dalam surat Al-Kahfi ayat 28 berikut ini:

وَأَصْبِرْ نَفْسَكَ مَعَ الَّذِينَ يَدْعُونَ رَبَّهُمْ بِالْغَدَاةِ وَالْعَشِيِّ يُرِيدُونَ وَجْهًا وَلَا تَعْدُ عَيْنَاكَ عَنْهُمْ تُرِيدُ زِينَةَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَلَا تُطِعْ مَنْ أَغْفَلْنَا قَلْبَهُ عَن ذِكْرِنَا وَاتَّبَعَ هَوَاهُ وَكَانَ أَمْرُهُ فُرُطًا

(٢٨)

Artinya : “Dan bersabarlah kamu bersama-sama dengan orang-orang yang menyeru Tuhannya di pagi dan senja hari dengan mengharap keridhaan-Nya; dan janganlah kedua matamu berpaling dari mereka (karena) mengharapkan perhiasan dunia ini; dan janganlah kamu mengikuti orang yang hatinya telah Kami lalaikan dari mengingati Kami, serta menuruti

<sup>53</sup> Imam Al-Mundziri, *Ringkasan Hadis Shahih Muslim*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2003), hlm. 1037

*hawa nafsunya dan adalah keadaannya itu melewati batas.*

{Qs. Al-Kahfi (18) : 28}<sup>54</sup>

Nabi Muhammad SAW juga mengajarkan kepada umatnya untuk senantiasa bersabar. Rasulullah bersabda: “*Sangat mengagumkan keadaan orang mukmin itu, sebab keadaan bagaimanapun baginya adalah baik dan tidak mungkin terjadi demikian, kecuali bagi seorang mukmin saja. Jika mendapat nikmat, ia bersyukur dan itu baik baginya, dan bila menderita kesusahan, ia bersabar, maka itupun baik baginya.*” (HR. Muslim)<sup>55</sup>

c. Menghormati orang lain.

Dalam surah Al-Hujuraat [49]: ayat 11, Allah SWT memerintahkan kepada orang-orang yang beriman agar tidak merendahkan orang lain atau golongan lain. Seperti firman Allah SWT, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ  
عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِاللِّغَابِ بِسَمِ الْأَسْمَاءِ الْفُسُوقُ بَعْدَ  
الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya: “*Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain, (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang*

<sup>54</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Karya Agung, 2002), hlm. 406

<sup>55</sup> Abu Bakr Jabir Al-Jaza'iri, *Pedoman Hidup Muslim*, (Jakarta: Litera AntarNusa, 2008), hlm. 235

*mengolok-olok), dan janganlah pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain, (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan yang (mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain, dan jangan saling memanggil dengan gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barang siapa yang tidak bertauba, maka mereka itulah orang yang zalim.” (Qs. Al-Hujaraat[49]: 11)<sup>56</sup>*

d. Peduli terhadap orang lain

Peduli terhadap orang lain telah diajarkan oleh Allah SWT dengan memberikan contoh kisah orang Anshar dan orang Muhajjirin dalam surat Al-Hasyr [59]: 9, sebagai berikut:

وَالَّذِينَ تَبَوَّءُوا الدَّارَ وَالْإِيمَانَ مِنْ قَبْلِهِمْ يُحِبُّونَ مَنْ هَاجَرَ إِلَيْهِمْ وَلَا يَجِدُونَ فِي صُدُورِهِمْ  
حَاجَةً مِمَّا أُوتُوا وَيُؤْثِرُونَ عَلَىٰ أَنْفُسِهِمْ وَلَوْ كَانَ بِهِمْ خَصَاصَةٌ وَمَنْ يُوقِ شُحَّ نَفْسِهِ  
فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

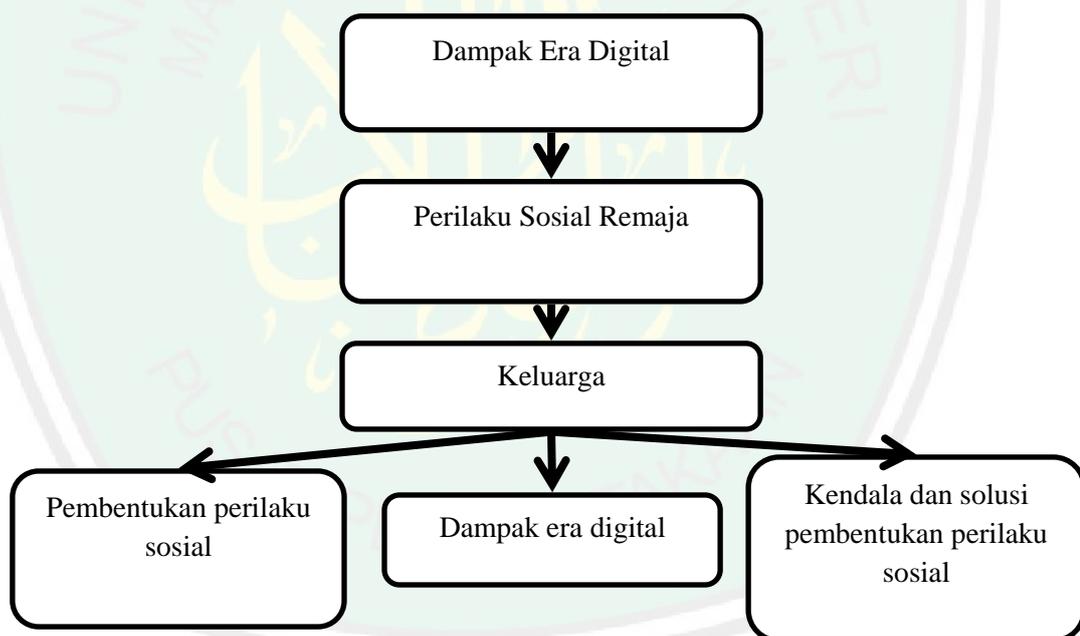
Artinya: “Dan orang-orang (Anshar) yang telah menempati kota Madinah dan telah beriman sebelum (kedatangan) mereka (Muhajirin), mereka mencintai orang yang berhijrah ke tempat mereka. Dan mereka tidak menaruh keinginan dalam hati mereka terhadap apa yang diberikan kepada mereka

<sup>56</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Karya Agung, 2002), hlm. 744

*(Muhajirin); dan mereka mengutamakan (orang-orang Muhajirin) atas diri mereka sendiri sekalipun dalam kesusaha. Dan siapa yang dipelihara dari kekikiran dirinya, mereka itulah orang-orang yang beruntung” {Qs. Al-Hasyr[59]: 9}*<sup>57</sup>

Rasulullah juga bersabda dalam hadistnya: *“Tidak sempurna iman seseorang dari kamu sebelum ia mencintai saudaranya seperti ia mencintai apa yang ia cintainya untuk dirinya sendiri”* (Muttafaq ‘alaih)<sup>58</sup>

### B. Kerangka Berfikir



**Gambar 1.1** Kerangka Berfikir

<sup>57</sup> Ibid., hlm. 798

<sup>58</sup> Abu Bakr Jabir Al-Jaza'iri, *Pedoman Hidup Muslim*, (Jakarta: Litera AntarNusa, 2008), hlm. 246

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti ajukan, Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah bagaimana peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja untuk menghadapi era digital di Lingkungan Secang dan Lingkungan Wangkal, Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi.

Peneliti akan berinteraksi secara langsung dengan informan untuk mendapatkan informasi. Hal ini dilakukan guna mengkaji data objektif dan subjektif karena tanpa adanya perhitungan. Peneliti disini juga menggali informasi terhadap informan lebih mendalam secara langsung sesuai dengan pendekatan dalam penelitian .

Menurut Creswell, fokus dari studi kasus adalah spesifikasi kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya ataupun suatu potret kehidupan.<sup>59</sup> Lebih lanjut Creswell mengemukakan beberapa karakteristik dari suatu studi kasus yaitu: 1) mengidentifikasi “kasus” untuk studi kasus; 2) kasus tersebut merupakan sebuah “sistem yang terikat” oleh waktu dan tempat; 3) studi kasus menggunakan berbagai sumber informasi dalam pengumpulan datanya untuk memberikan gambaran secara terinci dan mendalam tentang respons dari suatu peristiwa

---

<sup>59</sup> Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Tradition*, (London: SAGE Publications, 1998), hlm. 38

dan 4) menggunakan pendekatan studi kasus, peneliti akan “menghabiskan waktu” dalam menggambarkan konteks atau setting untuk suatu kasus.<sup>60</sup>

Dalam penelitian ini peneliti akan mengidentifikasi suatu kasus yaitu perubahan perilaku sosial remaja di era digital. Dalam penelitian ini peneliti menggali informasi secara mendalam dari berbagai sumber informasi. Sumber-sumber informasi tersebut yaitu remaja, orang tua, kepala kelurahan, serta dokumen-dokumen penunjang penelitian seperti alamat lengkap, letak geografis, jumlah penduduk, kondisi geografis, struktur pemerintahan, pembagian wilayah dan kondisi penduduk. Dengan pendekatan studi kasus peneliti akan menggambarkan konteks atau setting yang terjadi pada perubahan perilaku sosial remaja di era digital.

## **B. Kehadiran Peneliti.**

Dalam penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan dengan pengamatan berperanserta, namun peranan penelitian di lapangan menentukan keseluruhan sekenarionya.<sup>61</sup> Menurut Bogdan, pengamatan berperanserta sebagai penelitian yang bercirikan interaksi sosial yang memakan waktu cukup lama antara peneliti dengan subjek dalam lingkungan subjek, dan selama itu data dalam bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis dan berlaku tanpa gangguan.<sup>62</sup> Selain itu dalam penelitian kualitatif peneliti disebut sebagai *human instrument*, yaitu peneliti sebagai

---

<sup>60</sup> Ibid., hlm. 66-67.

<sup>61</sup> Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 163.

<sup>62</sup> Ibid., hlm. 164

perencana, pelaksana pengumpul data, analisis, penasir data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitiannya.<sup>63</sup>

Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif diketahui statusnya sebagai peneliti oleh informan, dengan mengajukan surat izin terlebih dahulu ke lembaga atau tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian. Peran peneliti dalam melakukan penelitian di Kelurahan Kalipuro, selain sebagai peneliti juga dapat ikut berperan dalam kegiatan informan dengan sewajarnya dan tidak melupakan fokus dalam penelitian. Penelitian mengadakan pengamatan secara langsung, sehingga dapat mengetahui fenomena-fenomena yang nampak dan terjadi di lapangan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti sebagai berikut:

1. Kegiatan awal sebelum memasuki lapangan, peneliti melakukan survei pra-lapangan dilokasi yaitu Lingkungan Wangkal dan Lingkungan Secang. Kelurahan Kalipuro, Kecamatan kalipuro, Kabupaten Banyuwangi.
2. Kegiatan kedua yakni mengumpulkan data tentang judul yang akan diteliti melalui wawancara pihak bersangkutan.
3. Selanjutnya, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data berdasarkan jadwal yang telah disepakati oleh peneliti dan informan.

---

<sup>63</sup>Ibid., hlm. 168

### C. Lokasi Penelitian

Peneliti menetapkan lokasi pada penelitiannya di Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi, lebih tepatnya di lingkungan Wangakal dan lingkungan Secang. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah dan memperjelas objek yang akan menjadi sasaran penelitian. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan, diantaranya yakni lokasi yang strategis sebagai tempat penelitian, dikarenakan dilokasi penelitian ini terdapat banyak remaja sebagai objek penelitian. Selain itu di lokasi penelitian ini baru saja diselenggarakan pengadaan internet oleh pihak kelurahan Kalipuro pada tahun 2019.

### D. Data dan Sumber Data.

Data adalah hasil peneliti baik berupa fakta atau angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi, sedangkan yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian kualitatif adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh.<sup>64</sup>

Sedangkan sumber data merujuk pada asal data penelitian yang diperoleh, baik berasal dari orang maupun sumber data yang terkait. Untuk itu perlu disebutkan identitas informan, identitas situs sosial untuk data yang diperoleh melalui pengamatan dan identitas dokumen untuk data yang diperoleh melalui pedomen dokumentasi.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107.

<sup>65</sup> Wahid Murni, *Cara Mudah Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan* (Malang: UM PRESS, 2008), hlm. 41.

Data pada penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil observasi yang akan didapat pada penelitian ini yaitu kondisi dari wilayah dan adanya jaringan internet di lokasi penelitian. Hasil wawancara yang akan didapat pada penelitian ini yaitu dampak era digital yang dirasakan oleh orang tua dan remaja, orang tua menyikapi dampak era digital, perubahan perilaku sosial yang terjadi pada remaja, dan peran orang tua pada pembentukan perilaku sosial remaja. Sedangkan hasil yang akan diperoleh dari dokumentasi yaitu alamat lengkap, letak geografis, jumlah penduduk, kondisi geografis, struktur pemerintahan, pembagian wilayah dan kondisi penduduk. Sumber data pada penelitian ini yaitu kepala kelurahan, keluarga, remaja, *web* resmi kelurahan, serta bagian administrasi kelurahan.

Sumber data secara garis besar terbagi menjadi dua bagian, yaitu data primer dan data sekunder.

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang dapat diperoleh dari sumber awal dengan prosedur dan teknik pengambilan data yang dapat berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber yang langsung memberikan data kepada peneliti dari informan yang mengetahui secara jelas dan rinci mengenai masalah yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi dalam penelitian.<sup>66</sup>

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari informan yang mengetahui secara jelas dan rinci mengenai permasalahan yang akan diteliti.

---

<sup>66</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 156.

Informan dari penelitian ini adalah keluarga yang meliputi orang tua dan remaja. Data primer dalam penelitian ini yang diperoleh dari remaja seperti dampak dari era digital bagi keluarga, perubahan perilaku sosial pada remaja, intensitas penggunaan internet dalam keseharian, dan data pribadi informan. Data primer dalam penelitian ini yang diperoleh dari orang tua seperti bagaimana orang tua menyikapi dampak era digital, peran orang tua pada pembentukan perilaku sosial remaja, dan kendala serta solusi pada pembentukan perilaku sosial remaja.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tidak langsung yang biasanya berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi.<sup>67</sup> Jenis data yang diperoleh atau berasal dari bahan-bahan kepustakaan. Data yang dikumpulkan oleh peneliti ini sebagai penunjang sumber pertamanya. Data sekunder itu, biasanya telah tersusun dalam bentuk berupa dokumen-dokumen Kelurahan, buku, jurnal dan lain-lainnya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, seperti keadaan geografi kelurahan. Dalam penelitian ini, data-datanya dibagi menjadi kedalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistika.<sup>68</sup>

Dengan data sekunder peneliti bisa mendapatkan informasi lebih jelas walaupun tidak langsung dari informan, bisa dari web-site resmi kelurahan ataupun dokumen-dokumen dari kelurahan. Peneliti disini mendapatkan informasi mengenai Kelurahan Kalipuro salah satunya alamat lengkap, letak

---

<sup>67</sup> Saiful Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), hlm. 36.

<sup>68</sup> Lexy J. Moleong, *OpCit*, hlm. 157.

geografis, jumlah penduduk, kondisi geografis, struktur pemerintahan, pembagian wilayah dan kondisi penduduk.

#### **E. Tehnik Pengumpulan Data.**

Dalam tehnik pengumpulan data, tentunya peneliti mengharapkan data penelitian yang akurat. Untuk memperoleh data yang akurat, maka diperlukan tehnik pengumpulan data yang tepat dan sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa tehnik pengumpulan data, yaitu diantaranya:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Maksud diadakan wawancara seperti ditegaskan oleh Licoln dan Guba antara lain: motivasi, tuntutan, dan kepedulian, merekonstruksi kebulatan-kebulatan harapan pada masa yang akan mendatang; memverifikasi, mengubah dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengecekan anggota.<sup>69</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai beberapa informan, antara lain:

- a. Mewawancarai orang tua di Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi dengan kriteria memiliki anak remaja, usia sudah dalam kategori usia dewasa, dan termasuk dalam kategori keluarga

---

<sup>69</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 127.

kelas menengah keatas atau bisa dikategorikan mampu membeli peralatan digital. Data yang diperoleh dalam wawancara dengan keluarga yaitu bagaimana keluarga menyikapi dampak dari era digital, peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja, dan kendala serta solusi yang dihadapi pada pembentukan perilaku sosial remaja.

- b. Mewawancarai remaja di Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi dengan kriteria usia 12-21 tahun atau tergolong remaja, sudah diperbolehkan menggunakan gadget, dan masih menempuh jenjang pendidikan di SMP atau SMA. Data yang akan diperoleh dari wawancara dengan remaja yaitu dampak era digital yang dirasakan oleh remaja, intensitas penggunaan internet, dan perubahan perilaku sosial yang dirasakan oleh remaja.
- c. Mewawancarai kepala kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi. Data yang akan diperoleh dari wawancara dengan kepala kelurahan Kalipuro yaitu kondisi masyarakat dan kondisi lokasi penelitian yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian.

## 2. Observasi

Observasi merupakan sebuah tehnik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, kegiatan, benda-benda, waktu, tujuan, dan perasaan. Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi

perilaku subjek penelitian seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu, dan keadaan tertentu.<sup>70</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti datang langsung ke tempat penelitian untuk melihat atau mengamati kondisi di lingkungan yang diteliti, yakni Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi. Dengan melakukan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian diharapkan dapat mengetahui secara langsung kondisi anak remaja dan peran keluarganya pada pembentukan akhlak. Subyek yang akan diamati selama observasi antara lain yaitu kondisi wilayah, kondisi masyarakat, dan ketersediaan jaringan internet di lokasi penelitian.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi juga sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif sebagai bukti penelitian yang valid. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lain sebagainya.<sup>71</sup>

Dalam penelitian ini, dokumen penelitian bisa berupa data-data statistik, tabel, peristiwa penting, dan benda-benda (foto, video, berkas) di Kelurahan Kalipuro yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini, yakni untuk mengetahui peran keluarga pada pembentukan perilaku

---

<sup>70</sup> Ida Bagus Mantra, *Filsafat penelitian & Metode Penelitian Sosial*, (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 79.

<sup>71</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 155.

sosial remaja di era digital. Data tersebut antara lain foto struktur pemerintah, foto kelurahan, dan foto wilayah yang akan diteliti, dan berkas pendukung data penelitian yaitu seperti letak geografis wilayah, kondisi geografis wilayah, jumlah penduduk, dan pembagian wilayah.

#### **F. Analisis Data.**

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>72</sup>

Proses analisis data dilakukan untuk memperoleh jawaban permasalahan penelitian, dalam analisis data ini terdiri dari:

##### **1. Pengumpulan data**

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan sebelum penelitian, saat berlangsungnya penelitian, dan pada akhir penelitian. Analisis sebelum di lapangan dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder yang akan menentukan fokus penelitian. Namun fokus penelitian ini bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti akan masuk dan selama di lapangan. Saat berlangsungnya penelitian, peneliti melakukan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi secara mendalam di lapangan.

##### **2. Reduksi data**

---

<sup>72</sup>Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 248.

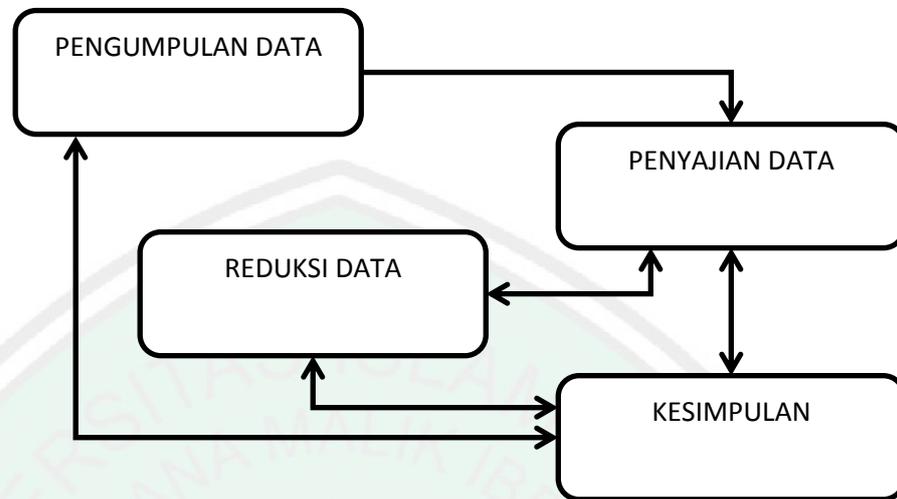
Reduksi data adalah proses mengolah data dari lapangan dengan memilih dan menyederhanakan data dengan merangkum informasi yang penting dan sesuai dengan fokus masalah penelitian. Sedangkan kriteria reduksi menurut Burhan Bungin adalah: 1) arahkan perhatian langsung kepada fenomena dari pengalaman, sebagaimana ia menampakkan diri, 2) mendeskripsikan pengamatan tersebut dengan menerangkan, 3) "horisontalkan" memberikan bobot yang sama terhadap fenomena-fenomena yang secara langsung menampakkan diri, dan 4) carilah dan telitilah struktur dasar yang tak beraneka dari fenomena tersebut.

### 3. Penyajian data

Penyajian data ini sangat penting dan menentukan bagi langkah selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan/verifikasi karena untuk memudahkan upaya pemaparan dan penegasan kesimpulan. Penyajian data digunakan untuk lebih menyistematiskan data yang telah direduksi sehingga terlihat sosoknya yang lebih utuh. Dalam penyajian data yang sudah direduksi dilihat kembali gambaran secara keseluruhan, dan dari situ dapat dilakukan penggalan data kembali apabila dirasa perlu untuk lebih mendalami masalahnya.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> Uhar Suharsapura, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, (Bandung: PT Revika Aditama, 2014), hlm. 218-219.



**Gambar 1.2** Hubungan antara Analisis Data dengan Pengumpulan Data

### G. Keabsahan Data.

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, *confirmability* dan triangulasi.<sup>74</sup>

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, maka perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data meliputi:

#### 1. *Credibility*

Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan

<sup>74</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2007), hlm. 207

tidak meragukan sebagai hasil sebuah karya ilmiah. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil data penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, dan lain sebagainya.<sup>75</sup>

## 2. *Transferability*

Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Bagi penelitian naturalistic, nilai transfer bergantung pada pemakai sehingga manakala hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam konteks dan situasi lain.

## 3. *Dependability*

Untuk pengujian *dependability* dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian. Jika peneliti tidak mempunyai dan tidak menunjukkan jejak aktivitas lapangan, maka dependabilitas penelitiannya patut dilakukan.

## 4. *Confirmability*

Objektivitas pengujian kualitatif disebut juga dengan uji *confirmability* penelitian. Penelitian bisa dikatakan objektif apabila hasil dari penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang, uji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan. apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian

---

<sup>75</sup> Ibid., hlm. 273

yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*.

5. Triangulasi digunakan untuk pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai cara dan berbagai waktu. Terdapat beberapa triangulasi untuk memudahkan pembaca:
  - a. Triangulasi Sumber bermanfaat untuk menguji kredibilitas data dilakukan untuk mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber.
  - b. Triangulasi teknik bermanfaat untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
  - c. Triangulasi Waktu bermanfaat untuk pengecekan data saat wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu berbeda.<sup>76</sup>

#### **H. Prosedur Penelitian.**

Dalam penelitian ini, ada tiga tahapan prosedur penelitian, diantaranya adalah:

1. Tahap pra-lapangan, yaitu: 1) Memilih lokasi penelitian dengan pertimbangan di lokasi terbut memang terjadi penurunan perilaku sosial remaja disebabkan oleh alat-alat digital, 2) mengurus perizinan kepada pihak perangkat kelurahan di Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi dengan membawa surat perizinan dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

---

<sup>76</sup> Ibid., hlm. 276

2. Tahap pekerjaan lapangan, yaitu: 1) mengadakan observasi dilapangan secara langsung, 2) melakukan wawancara dengan beberapa orang tua dan remaja, 3) menggali data penunjang penelitian melalui dokumen yang diperlakukan.
3. Tahap penyusunan laporan dari hasil pengamatan yang diperoleh di lapangan



## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Paparan Data

##### 1. Identitas Kelurahan Kalipuro

###### a. Sejarah Kelurahan Kalipuro

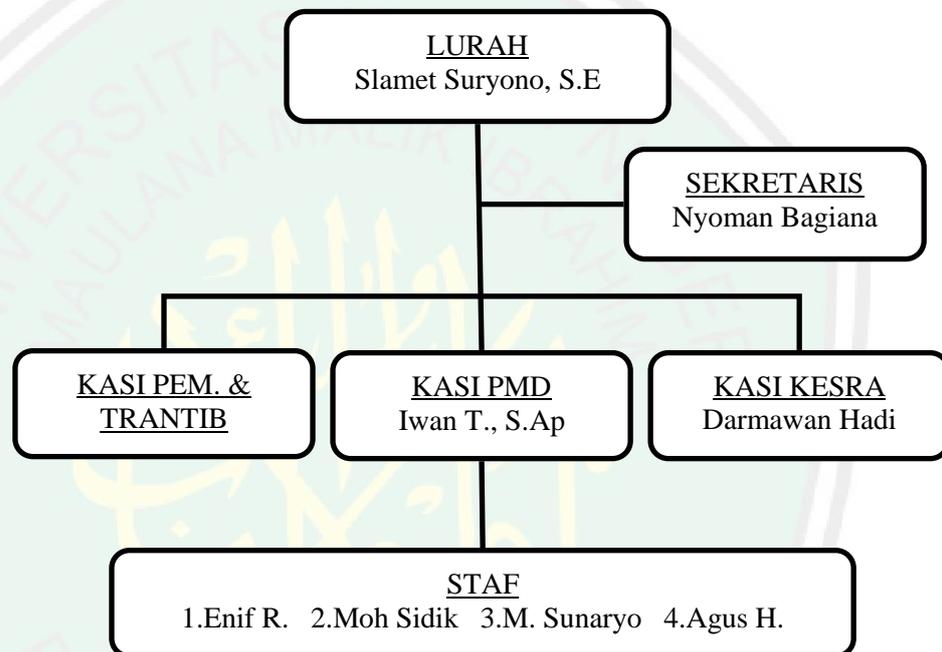
Kalipuro dahulunya adalah bagian dari Kecamatan Giri, sebelum akhirnya berpisah berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 37 Tahun 1995 tentang Pembentukan 6 (enam) Kecamatan di Wilayah Kabupaten Tingkat II Ponorogo, Banyuwangi dan Jember dalam Wilayah Provinsi Daerah Tingkat I Jawa Timur.

###### b. Letak Wilayah dan Pembagian Wilayah Kelurahan Kalipuro

Kelurahan Kalipuro terletak di Kecamatan Kalipuro Kabupaten Banyuwangi yang berbatasan langsung dengan Kecamatan Licin, Giri, Glagah, Banyuwangi, dan Wongsorejo. Kantor Kelurahan Kalipuro terletak di jalan Joyoboyo, Antongan, Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68455. Luas wilayah Kelurahan Kalipuro yaitu 1.624,35 HA yang berbatasan langsung dengan Desa Ketapang disebelah utara, Kelurahan Klatak dan Kelurahan Bulusan di sebelah Timur, Kelurahan Giri dan Kelurahan Singotrunan di sebelah Selatan, dan Kelurahan Gombengsari di sebelah barat. Kelurahan Kalipuro terdiri dari 12 Lingkungan, 17 RW dan 64 RT.

c. Struktur Pemerintahan Kelurahan Kalipuro

Struktur organisasi merupakan bagian penting dalam sebuah organisasi. Struktur organisasi memiliki fungsi untuk pembagian tugas dan tanggung jawab tercapainya tujuan bersama. Adapun struktur organisasi di Kelurahan Kalipuro periode 2019



**Gambar 1.3 Struktur Organisasi Kelurahan Kalipuro**

2. Identitas Informan

a. Keluarga Bapak Suliyono

1) Bapak

Nama : Bapak Suliyono

Pekerjaan : Petani

Penghasilan : 500.000-1.000.000/bulan  
Pendidikan terakhir : Sekolah Dasar (SD) sederajat  
Usia : 68 Tahun

## 2) Ibu

Nama : Ibu Marwiyah  
Pekerjaan : Pedagang Rujak  
Penghasilan : 500.000/bulan  
Pendidikan terakhir : SMP sederajat  
Usia : 57 Tahun

## 3) Remaja

Nama : Rusdiyanto  
Anak ke : 7 dari 7 bersaudara  
Profesi : Pelajar  
Nama Sekolah : MAN 1 Banyuwangi  
Kelas : XII  
Usia : 19 Tahun

## b. Keluarga Bapak Buang Bajuri

## 1) Bapak

Nama : Bapak Buang Bajuri  
Pekerjaan : Pengerajin Kayu  
Penghasilan : 2.000.0000-3.000.000/bulan  
Pendidikan terakhir : Sekolah Menengah Atas (SMA)  
Usia : 65 Tahun

## 2) Ibu

Nama : Ibu Muayadah

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Penghasilan : -

Pendidikan terakhir : Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Usia : 55 Tahun

## 3) Remaja

Nama : Akbar Rizal Ramadhan

Anak ke- : 5 dari 5 bersaudara

Profesi : Pelajar

Nama Sekolah : SMK 1 Glagah

Kelas : X

Usia : 16 Tahun

**B. Hasil Penelitian**

Temuan penelitian dimaksudkan untuk menyajikan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan informan utama yaitu keluarga yang meliputi orang tua dan remaja yang ada di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi. Dari hasil wawancara ini dapat diperoleh data atau informasi sesuai judul dan permasalahan yang diteliti. Dalam pelaksanaan wawancara dengan informan terjadi di beberapa tempat yang sudah disepakati.

Temuan peneliti dari proses tersebut dimuat dalam beberapa poin sesuai fokus penelitian yang telah dijelaskan dalam bab selanjutnya. Temuan tersebut termuat dalam poin-poin berikut:

### **1. Dampak era digital terhadap perilaku sosial remaja.**

Perkembangan era digital di tengah kehidupan masyarakat tidak lagi dapat dihindari keberadaannya. Apabila dihindari masyarakat akan merasa terkucilkan, bahkan akan disebut sebagai masyarakat kuno. Namun dibalik perkembangan era digital ini, terdapat dampak positif dan negatif yang dirasakan oleh masyarakat terutama pada remaja. Seperti yang disampaikan oleh beberapa remaja berikut ini:

#### **a. Dampak Positif**

Dampak positif yang dirasakan oleh remaja, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memudahkan dalam mencari informasi.

Dampak positif dari era digital ini yaitu salah satunya adalah mencari informasi, seperti yang dinyatakan oleh beberapa informan sebagai berikut:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak positif era digital yaitu memudahkan dalam mencari informasi, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dampak positif dari era digital yaitu memudahkan dalam mencari informasi, dikarenakan di era digital ini siapapun dapat mencari informasi

dengan sangat mudah dan juga cepat. Di dalam *web*, blog, atau browser yang lainnya masyarakat dapat mencari informasi yang mereka inginkan.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, mengemukakan pendapatnya bahwa dengan adanya era digital setiap orang dapat mencari informasi yang mereka butuhkan, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “Era digital sangat memudahkan manusia dalam menjalani kehidupan, salah satu kemudahan tersebut yaitu memudahkan dalam mencari informasi. Informasi tersebut didapatkan dengan sangat mudah dan cepat, bahkan dengan jangkauan yang sangat luas sekalipun. Informasi tersebut dapat berupa informasi tentang edukasi, berita terkini dari dalam negeri maupun dari luar negeri.”

## 2) Memudahkan dalam berkomunikasi.

Memudahkan berkomunikasi merupakan salah satu dampak positif dari era digital, seperti yang dikemukakan oleh beberapa informan berikut ini:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak positif era digital yaitu memudahkan dalam berkomunikasi, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dampak positif era digital yang lain yaitu memudahkan dalam berkomunikasi. Dengan adanya media sosial yang sudah tersedia sekarang masyarakat dapat dengan

mudah berkomunikasi dengan orang lain tanpa adanya batasan jarak dan waktu.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, mengemukakan pendapatnya bahwa dengan adanya era digital setiap orang dengan mudah berkomunikasi, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “Dalam perkembangan era digital pada masa sekarang ini masyarakat sangat dimudahkan dalam berkomunikasi. Dengan lahirnya media sosial berbasis internet pada masa sekarang ini, seperti *whatsapp*, *line*, *facebook*, dll masyarakat sudah dapat berkomunikasi dan bersilaturohmi meskipun dengan jarak yang jauh sekalipun. Apalagi pada masa pandemi sekarang ini, masyarakat dianjurkan untuk melakukan *social distancing* atau *work from home* mengakibatkan masyarakat jarang melakukan komunikasi secara tatap muka. Maka dari itu masyarakat memanfaatkan media sosial berbasis *online* tersebut untuk terus dapat berkomunikasi dengan orang lain.”

### 3) Menjadi media hiburan.

Dampak positif dari era digital yaitu salah satunya menjadi media hiburan, seperti yang dinyatakan oleh beberapa informan berikut ini:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak positif era

digital yaitu dapat menjadi media hiburan, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dengan adanya *gadget* pada era digital ini dapat menjadi media hiburan bagi masyarakat. Terutama dengan adanya *game online* ataupun media lainnya seperti *you tube*, *instagram*, dan *twitter*.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, dampak positif era digital yang lain yaitu sebagai media hiburan, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “Dampak era digital yang lain yaitu dapat menjadi media hiburan bagi masyarakat, terutama bagi remaja. Dikarenakan dengan adanya beban tugas dan kegiatan di sekolah, remaja-remaja pada sekarang ini membutuhkan hiburan. Mau bermain diluar serasa lelah karena disekolah sudah penuh dengan kegiatan. Sehingga dengan adanya *gadget* dan aplikasi hiburan di dalamnya dapat mengobati rasa jenuh dan lelah tersebut tanpa harus keluar rumah.”

#### 4) Membantu Pembelajaran

Dampak positif era digital juga salah satunya yaitu memudahkan segala pekerjaan di masyarakat, seperti yang dikemukakan oleh beberapa informan berikut ini:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak positif era digital yaitu dapat membantu pembelajaran, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “Internet sangat bermanfaat

bagi remaja yang masih sekolah, dikarenakan dengan adanya internet dapat membantu pembelajaran siswa. Dengan fasilitas yang diberikan dapat membantu siswa untuk mengerjakan tugas dan mencari jawaban pada soal-soal yang diberikan oleh guru.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, dampak positif era digital yaitu dapat membantu pembelajaran, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dengan adanya internet di era ini, dapat membantu remaja yang masih sekolah untuk mengerjakan tugas-tugasnya. Terutama pada masa pandemi sekarang ini, semuanya serba *online*. Internet sangat bermanfaat sekali untuk membantu proses pembelajaran di sekolah pada masa pandemi.”

#### **b. Dampak Negatif**

Dampak negatif dari era digital dapat dirasakan oleh berbagai kalangan, salah satunya adalah remaja-remaja pada era sekarang ini, berikut dampak negatif era digital yang dirasakan oleh remaja-remaja di lingkungan Wangkal dan lingkungan Secang, kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi melalui wawancara:

##### 1) Menjadi Kecanduan

Dampak negatif yang dirasakan oleh remaja salah satunya adalah menjadikan seseorang kecanduan terhadap penggunaan internet, seperti yang dijelaskan oleh beberapa remaja dalam wawancaranya sebagai berikut:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak negatif era digital yaitu dapat menjadikan kecanduan, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dengan adanya *gadget* pada era digital ini menjadikan penggunanya terus ketergantungan dengannya. Setiap saat dan setiap waktu manusia tidak dapat lepas dengan *gadget*-nya. Dimanapun mereka pergi pasti membawa *gadge*.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, dampak negatif era digital yaitu menjadikan kecanduan, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dampak negatif era digital yaitu menjadikan masyarakat kecanduan. Dikarenakan dengan adanya internet dan *gadget* sangat memanjakan manusia. Semua pekerjaan dalam sehari-hari menjadi mudah dan cepat untuk dikerjakan. Hal inilah yang menjadikan masyarakat tidak dapat lepas dengan *gadget* dan internetnya.”

## 2) Introvert

Salah satu dampak negatif yang lain dari era digital yaitu introvert atau kurang bersosial dengan orang lain. Seperti yang dikemukakan oleh beberapa remaja berikut ini dalam wawancaranya:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak negatif era digital yaitu menjadikan introvert, yang dikemukakan dalam

wawancaranya sebagai berikut: “Pada masa sekarang ini, remaja lebih suka berdiam diri di rumah, bermain dengan *gadget*-nya, daripada bermain dengan temannya di luar rumah. Hal itulah yang menjadikan remaja sekarang jarang berinteraksi dengan orang lain.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, dampak negatif era digital yaitu introvert, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dampak negatif era digital yaitu introvert. Dikarenakan dengan adanya internet dan *gadget* menjadikan anak lebih betah berdiam diri di rumahnya, sampai menjadikan jarang berinteraksi dengan orang lain.”

### 3) Mengganggu Kesehatan

Dalam penggunaan internet sehari-hari terutama *gadget* pasti terdapat dampak negatifnya terutama pada kesehatan penggunanya apabila terlalu sering menggunakannya, seperti halnya yang diungkapkan oleh beberapa remaja berikut ini dalam wawancaranya:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak negatif era digital yaitu dapat menjadikan kecanduan, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “remaja sekarang tidak lagi memperdulikan kesehatan mereka dikarenakan keasyikan bermain *game* sampai lupa waktu untuk beristirahat.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, dampak negatif era digital yaitu mengganggu

kesehatan, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dengan adanya *gadget* menjadikan penggunaanya tidak lagi memperdulikan efek negative dari penggunaannya terlalu berlebihan. Seperti contohnya kalau terlalu berlebihan menjadikan mata menjadi rabun karena radiasi pada pancaran sinar dari *gadget*, kesehatan juga menurun karena terlalu sering begadang, dan mudah terserang penyakit.”

#### 4) Menjadikan Lupa Waktu

Menjadikan lupa waktu juga merupakan dampak negatif dari penggunaan internet secara berlebihan, seperti yang diungkapkan oleh beberapa remaja berikut dalam wawancaranya:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai dampak negatif era digital yaitu dapat menjadikan kecanduan, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “remaja sekarang tidak lagi memperdulikan kesehatan mereka dikarenakan keasyikan bermain *game* sampai lupa waktu untuk beristirahat.”

### c. Perubahan Perilaku Sosial yang Dirasakan Remaja

Perkembangan era digital yang sangat pesat mengakibatkan perubahan perilaku sosial yang dapat dirasakan oleh remaja di era digital ini. Seperti yang diungkapkan oleh beberapa remaja berikut ini dalam wawancaranya:

#### 1) Kurang Berinteraksi dengan Orang Lain

Beberapa remaja menyadari akan perubahan perilaku yang dirasakannya, salah satunya adalah kurangnya interaksi dengan orang lain. Seperti yang dikatakan oleh beberapa remaja berikut ini dalam wawancaranya:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai perubahan perilaku karena dampak era digital yaitu kurang berinteraksi dengan orang lain, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “Pada masa sekarang ini, remaja lebih suka berdiam diri di rumah, bermain dengan *gadget*-nya, daripada bermain dengan temannya di luar rumah. Hal itulah yang menjadikan remaja sekarang jarang berinteraksi dengan orang lain.”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, berpendapat mengenai perubahan perilaku yang dirasakan, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “dampak negatif era digital yaitu introvert. Dikarenakan dengan adanya internet dan *gadget* menjadikan anak lebih betah berdiam diri di rumahnya, sampai menjadikan jarang berinteraksi dengan orang lain.”

## 2) Menunda Perintah Orang Tua

Salah satu aspek perilaku sosial yang baik yaitu taat. Namun beberapa remaja pada era digital ini mulai merasa tidak lagi menghiraukan perintah orang tuanya ketika sudah bermain *gadget*.

Seperti yang diungkapkan oleh beberapa remaja berikut ini dalam wawancaranya:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat mengenai perubahan perilaku karena dampak era digital yaitu tidak menghiraukan perintah orang tua, yang dikemukakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “kalau perubahan perilaku yang saya rasakan ya seperti ketika disuruh orang tua saya sering menundanya bahkan sampai tidak saya hiraukan karena lebih senang bermain dengan *gadget*”

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, berpendapat mengenai perubahan perilaku yang dirasakan, seperti yang dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut: “akibat terlalu serius bermain *gadget* saya sering tidak menghiraukan perintah orang tua.”

### 3) Tidak Menghargai Orang Lain

Perkembangan era digital mengakibatkan perubahan perilaku sosial remaja, diantaranya adalah tidak menghargai orang lain, apalagi ketika diajak berbicara. Mereka lebih asyik dengan dunia maya dan tidak memperdulikan orang-orang disekitarnya. seperti yang dirasakan oleh beberapa remaja berikut ini dalam wawancaranya:

Akbar Rizal Ramadhan, remaja usia 16 tahun, kelas X di SMK Negeri 1 Glagah, berpendapat tentang perubahan sosial yang

dirasakannya, seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut: “kalau dampak era digital terhadap perubahan perilaku yang saya rasakan ya seperti ketika disuruh oleh orang tua saya tidak menghiraukan dan ketika diajak berbicara dengan orang lain sering tidak merespon”.

Rusdiyanto, remaja usia 19 tahun, kelas XII di MAN 1 Banyuwangi, mengungkapkan tentang perubahan sosial yang dirasakannya, seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut: “Perubahan perilaku yang saya rasakan ya seperti ketika diajak berbicara dengan orang lain atau teman sebaya yang biasanya selalu menjawab, namun karena adanya *gadget* yang difasilitasi internet ini jadi kurang menghiraukan ketika diajak berbicara”.

Berdasarkan paparan data diatas mengenai dampak era digital dan perubahan perilaku sosial yang di rasakan oleh remaja dapat diringkas dalam table berikut:

No	Dampak Era Digital		Perubahan Perilaku Sosial
	Positif	Negatif	
1.	Memudahkan dalam mencari informasi	Menjadi kecanduan	Kurang berinteraksi dengan orang lain
2.	Memudahkan dalam pembelajaran	Introvert	Menunda perintah orang tua

3.	Memudahkan dalam berkomunikasi	Mengganggu kesehatan	Tidak menghargai orang lain
4.	Menjadi media hiburan	Menjadi lupa waktu	

**Tabel 1.2** Dampak Era Digital dan Perubahan Perilaku Sosial

## 2. Peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja.

Peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital. Mulai dari proses pembentukannya hingga aspek-aspek perilaku sosial yang harus ditanamkan pada remaja. Peran orang tua menurut beberapa informan yaitu:

### a. Sebagai Pendidik

Pada pembentukan perilaku sosial remaja peran orang tua yang paling utama adalah sebagai pendidik. Seperti yang dijelaskan oleh beberapa informan berikut dalam wawancaranya:

Selanjutnya bapak Suliyono (68 tahun) seorang petani, berpendapat bahwasannya orang tua berperan sebagai pendidik bagi anaknya. Seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut: “kalau dalam pembentukan perilaku sosial anak, saya sebagai orang tua sudah jelas sebagai pendidik mas. Karena pendidikan pertama bagi anak saya itu berasal dari keluarganya, terutama dari orang tuanya. Selain itu waktu yang paling banyak dihabiskan oleh anak saya itu adalah berkumpul dengan orang tuanya.”

### **b. Sebagai Pengawas**

Peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial anak menurut informan salah satunya adalah sebagai pengawas, seperti yang dijelaskan dalam wawancaranya berikut ini:

Bapak Buang Bajuri (65 tahun) seorang pengerajin kayu, berpendapat bahwasannya untuk membentuk perilaku sosial remaja dengan mengontrol setiap perilakunya. Seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut: “orang tua berperan untuk mengontrol anaknya dalam bergaul, entah didunia nyata maupun dunia maya. Selain itu orang tua juga sebagai pendidik bagi anaknya agar memiliki budi pekerti yang baik ketika bersosial di masyarakat.”<sup>77</sup>

### **c. Sebagai Pembimbing**

Orang tua merupakan pembimbing bagi anak-anaknya, yang dapat membimbing anak-anaknya menjadi pribadi yang baik menurut para informan. Seperti yang informan jelaskan dalam wawancaranya berikut ini:

Bapak Buang Bajuri (65 tahun) seorang pengerajin kayu, menyatakan bahwasannya peran dari orang tua pada pembentukan perilaku sosial remaja di era digital ini adalah sebagai pembimbing dan pemimpin, seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya, sebagai berikut: “Selain menjadi pengawas, orang tua juga menjadi pembimbing anaknya agar dapat memanfaatkan fasilitas pada masa

---

<sup>77</sup> Wawancara dengan Buang Bajuri tanggal 5 Agustus 2020 pukul 19.00 WIB

sekarang ini dengan baik. Apalagi pada masa pandemi sekarang ini, semua orang pasti merasa kesusahan untuk memenuhi kehidupan sehari-hari. Perekonomian serta pendapatan masyarakat juga menurun. Jadi masa sekarang ini semua orang harus benar-benar dapat memanfaatkan internet dengan sangat baik.”

Bapak Suliyono (68 tahun) seorang Petani, menyatakan bahwasannya peran dari orang tua pada pembentukan perilaku sosial remaja di era digital ini adalah sebagai pembimbing dan pemimpin, seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya, sebagai berikut: “orang tua haruslah menjadi sosok pemimpin yang dapat membimbing anaknya kearah yang benar. Pada masa yang serba canggih sekarang ini orang tua harus dapat membimbing anaknya agar dapat memanfaatkan teknologi yang sangat canggih pada masa sekarang ini. Kalau saya sendiri memang tidak terlalu mengerti dengan teknologi sekarang ini, jadi saya membimbing anak saya agar tidak menjadi orang yang tertinggal.”

Berdasarkan paparan data mengenai peran orang tua pada pembentukan perilaku sosial remaja di atas, diringkas dalam bagan berikut:



**Gambar 1.4** Bagan Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja

### 3. Kendala dan solusi pada pembentukan perilaku sosial remaja.

Pada pembentukan perilaku sosial remaja, pasti ada kendala yang dialami oleh orang tua dalam pelaksanaannya. Namun disisi lain juga ada solusi yang dapat meminimalisir kendala tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh para informan, sebagai berikut:

#### a. Kendala

Dalam proses pembentukan perilaku sosial remaja terdapat beberapa kendala yang dirasakan oleh para informan, seperti yang dijelaskan dalam wawancaranya berikut ini:

##### 1) Proses Pengawasan

Bapak Buang Bajuri (65 tahun) seorang pengerajin kayu, berpendapat bahwasannya kendala yang dihadapi dalam pembentukan sosial remaja di era digital yaitu pada proses pengawasan anak karena kebebasan dalam mengakses internet. Seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Kendala atau tantangan yang saya hadapi adalah pergaulan dan kebebasan dalam mengakses internet, karena kita ketahui dalam mengakses internet itu tidak ada batasan. Selain itu dalam pergaulannya, kita sebagai orang tua susah dalam melakukan pengawasan, dikarenakan dalam pergaulannya kita sebagai orang tua jelas tidak dapat ikut campur dalam pergaulan anak.”

## 2) Orang Tua yang Tidak Mengetahui Perkembangan Teknologi dan Cara Mendidiknya Pada Anak

Buang Bajuri (65 tahun) seorang pengerajin kayu di Lingkungan Secang, menjelaskan kendala yang dihadapi dalam pembentukan perilaku sosial remaja adalah orang tua yang kurang berpendidikan, sehingga anak kurang pengawasan dalam mengkonsumsi internet. Seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya, sebagai berikut: “kendalanya ya tergantung dari orang tuanya mas, apakah orang tua itu mampu mendidik anaknya atau tidak. Karena dapat kita jumpai banyak orang tua yang tidak faham IT, akhirnya anak kurang terpantau dalam pergaulannya. Solusinya ya orang tua harus memahami dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekarang ini.”<sup>78</sup>

Senada dengan pendapat bapak Suliyono (68 tahun) seorang petani di Lingkungan Secang, yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut: “kendala yang saya alami ya saya

---

<sup>78</sup> Wawancara dengan Buang Bajuri tanggal 5 Agustus 2020 pukul 19.00 WIB

sendiri hanya lulusan SMP mas, pendidikan saya kurang, ya jujur saja saya mengenai IT saya kurang faham mas. Ya akhirnya berdampak pada pengawasan terhadap anak saya mas, anak saya kurang terkontrol dengan *gadget*-nya.”<sup>79</sup>

## b. Solusi

Dalam proses pembentukan perilaku sosial remaja terdapat beberapa kendala yang dialami oleh para informan. Namun terdapat juga solusi untuk mengatasi kendala tersebut, seperti yang dijelaskan oleh beberapa informan berikut dalam wawancaranya:

### 1) Melakukan Pengawasan yang Intensif

Selanjutnya bapak Buang Bajuri (65 tahun) seorang pengerajin kayu, berpendapat bahwasannya kendala yang dihadapi dalam pembentukan sosial remaja di era digital yaitu tidak adanya batasan dalam mengakses internet dan pengawasan dalam pergaulan. Seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut: “solusi dalam kendala tersebut yakni dengan melakukan pengawasan secara intensif dan melakukan perlindungan yang lebih kepada anak agar tidak kebablasan.”<sup>80</sup>

### 2) Belajar Mengikuti Perkembangan Teknologi

Buang Bajuri (65 tahun) seorang pengerajin kayu di Lingkungan Secang, menjelaskan kendala yang dihadapi dalam pembentukan perilaku sosial remaja adalah orang tua yang kurang

<sup>79</sup> Wawancara dengan Suliyono tanggal 5 Agustus 2020 pukul 20.00 WIB

<sup>80</sup> Wawancara dengan Muhammad Abdul Hasan tanggal 25 Juni 2020 pukul 13.00 WIB

berpendidikan, sehingga anak kurang pengawasan dalam mengkonsumsi internet. Seperti yang diungkapkan dalam wawancaranya, sebagai berikut: “Solusinya ya orang tua harus memahami dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekarang ini.”<sup>81</sup>

Senada dengan pendapat bapak Suliyono (68 tahun) seorang petani di Lingkungan Secang, yang diungkapkan dalam wawancaranya sebagai berikut: “solusinya saya tetap berusaha semampu saya untuk belajar IT itu tadi mas.”<sup>82</sup>

Berdasarkan paparan data mengenai kendala dan solusi yang dialami oleh orang tua pada pembentukan perilaku sosial remaja diatas, dapat diringkas dalam tabel berikut:

**Tabel 1.3** Kendala dan Solusi

No	Kendala	Solusi
1.	Proses pengawasan yang terbatas	Memberikan pengawasan secara intensif pada anak
2.	Orang tua yang tidak mengetahui perkembangan teknologi dan cara mendidiknya pada anak	Belajar mengikuti perkembangan teknologi

<sup>81</sup> Wawancara dengan Buang Bajuri tanggal 5 Agustus 2020 pukul 19.00 WIB

<sup>82</sup> Wawancara dengan Suliyono tanggal 5 Agustus 2020 pukul 20.00 WIB

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Dampak Era Digital dan Perubahan Perilaku Sosial Remaja

Dari perkembangan era digital pada saat ini, terdapat dampak positif dan negatif yang menyebabkan perubahan perilaku sosial pada remaja. Selanjutnya penulis akan memaparkan dari hasil selama penelitian mulai dari observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada remaja. Penulis akan membahas bagaimana dampak positif dan negatif yang dirasakan oleh remaja, serta perubahan perilaku sosial yang dirasakan oleh remaja.

Sebelumnya pada teori yang dijelaskan terkait dampak positif dan dampak negatif era digital dan perubahan perilaku sosial yang dirasakan oleh remaja. Dampak positif dari era digital yaitu kemudahan dalam mendapatkan informasi secara cepat dalam menemukan solusi praktis, memudahkan dalam berkomunikasi antara satu dengan yang lain dengan memanfaatkan grup dalam media sosial *online*, memudahkan mengetahui kabar bahkan informasi orang lain dari media sosial yang mendunia, menumbuhkan inovasi dalam pembelajaran karena materi dan media pembelajaran yang mudah didapatkan di internet, serta mempermudah mendapatkan berbagai sumber belajar secara digital, seperti e-book dan artikel *online*.

Sedangkan dampak negatif dari era digital yaitu era digital menyebabkan munculnya cara baru dalam perkembangan baca tulis yang disebut sebagai literasi digital, pemikiran yang serba instan, kurang bergerak dan berolahraga, kecanduan *gadget*, gaya hidup *online* dan konsumtif, konten

negatif di media *online*. Sedangkan aspek-aspek perilaku sosial yaitu taat dan patuh, sabar, menghormati orang lain, peduli terhadap orang lain.

Dalam hal ini dampak era digital yang dirasakan remaja, serta perubahan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital tersebut di Wangkal dan Secang, Kalipuro, Banyuwangi sebagai berikut:

### **1. Dampak Positif**

Era digital adalah era dimana dunia milik semua, arus informasi begitu cepat tersebar dan dinikmati oleh semua kalangan tidak terkecuali. Informasi tidak lagi eksklusif, bahkan data pribadi seseorang sangat mudah untuk dilacak. Era digital dengan segala kemudahannya memiliki berbagai dampak pada anak maupun remaja. Dampak inilah yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Dampak yang terjadi dapat berupa nilai positif maupun negatif.<sup>83</sup> Dampak positif dari era digital antara lain:

#### **a. Memudahkan dalam mencari informasi**

Di era tahun 2000 adalah puncak kemajuan teknologi yang sangat pesat perkembangannya, teknologi informasi dan telekomunikasi menjadi trend kehidupan setiap individu, tiap saat, tiap waktu dan tiap detik manusia memanfaatkan teknologi ini. Kegiatan mulai dipermudah dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hiburan sampai pada

---

<sup>83</sup> Nani Pratiwi dan Nola Pritanova, *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja*, Bandung: Jurnal Semantik, e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantic/article/view/250.2017

kebutuhan paling pribadi sekalipun dapat terlayani dengan teknologi ini.<sup>84</sup>

Dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat inilah era digital membawa dampak positif yaitu salah satunya dalam pencarian informasi yang begitu mudah dan cepat. Beberapa remaja yang telah diwawancarai dalam penelitian ini mengungkapkan bahwasannya penggunaan peralatan digital seperti *gadget* yang dilengkapi dengan internet ini sangat membantu dalam mencari informasi, apalagi informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diajarkan disekolah. Kemudahan dalam mencari informasi ini dapat memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dan dapat memudahkan mencari jawaban yang mereka butuhkan untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.

#### **b. Memudahkan dalam pembelajaran**

Dengan adanya teknologi *gadget* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. seorang anak dapat melakukan *browsing* melalui *gadget* dengan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan disekolah. beberapa tenaga pendidik menyadari adanya kemajuan teknologi ini mendukung pendidikan anak, dengan membuat program sederhana atau perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Muhammad Danuri, *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital*, INFOKOM Nomor II Th. XV, September 2019, hlm. 118.

<sup>85</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) Hlm. 39.

Dengan segala kemudahan yang telah diberikan oleh perkembangan teknologi pada saat ini, beberapa remaja mengungkapkan bahwasannya mereka merasakan dampak yang positif dari perkembangan teknologi di era digital ini. Dampak positif tersebut yaitu memudahkan dalam sistem pembelajaran, terutama pada masa-masa pandemi atau hal yang tidak memungkinkan siswa untuk datang ke sekolah seperti biasanya. Namun dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi ini lahirlah aplikasi seperti *zoom meeting*, *google meet*, atau *videocall* di *whatsapp*, yang dapat menunjang pembelajaran agar tetap dapat dilakukan walaupun siswa dan guru tidak dapat bertemu secara langsung. Dengan kemudahan serta kecepatan dalam mencari sebuah informasi, tentu saja dengan adanya peralatan digital yang dilengkapi dengan koneksi internet dapat juga memudahkan dalam proses belajar dan mengajar di rumah.

**c. Memudahkan dalam Berkomunikasi.**

Dengan jangkauan internet yang tanpa batas dan peralatan yang menunjang koneksi internet yang semakin canggih dapat memudahkan manusia dalam berinteraksi dengan orang lain tanpa mengenal jarak. Apalagi dengan lahirnya media sosial berbasis *online* yang banyak digunakan pada saat ini. Menurut Ardianto Elvinaro, media sosial pada dasarnya media sosial sama dengan media massa. Media massa ini dibagi atas dua bagian yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak seperti surat kabar dan majalah, sedangkan media elektronik

seperti televisi, radio, dan media *online* (internet). Secara umum media sosial menggunakan teknologi berbasis Web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: Blog, twitter, facebook, dan Wikipedia.<sup>86</sup>

Dengan media sosial berbasis *online* tersebutlah yang dapat memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa mengenal jarak. Beberapa remaja yang telah diwawancarai mengatakan, dengan kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi membuat dunia seakan menjadi sempit. Segala informasi mudah didapat dan komunikasi dapat dilakukan tanpa adanya halangan jarak karena adanya internet pada saat ini.

#### **d. Menjadi media hiburan.**

Beberapa anak mengakui bahwa sekolah adalah hal yang menegangkan karena diperlukan konsentrasi tinggi dan keseriusan. Namun dengan memainkan game pada *gadget*, *chatting* dengan teman di media sosial, atau mengunduh lagu kesukaan dapat mengurangi ketegangan syaraf. Pendapat ini sesuai dengan para peneliti di Universitas Indiana Amerika Serikat yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi ketegangan.<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Masa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2007). Hlm. 103

<sup>87</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 43.

Beberapa remaja yang telah diwanwancarai juga mengakui, bahwasannya sepulang sekolah, mengerjakan tugas, maupun belajar untuk materi selanjutnya yang akan diajarkan di sekolah itu sangat melelahkan fisik dan otak, oleh karena itu dengan bermain *gadget*, menonton *you tube*, atau menonton film-film secara *online* dapat meringankan beban yang ada difikiran.

## 2. Dampak Negatif

### a. Menjadi kecanduan

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dalam hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya digunakan untuk bermain *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebaya.<sup>88</sup>

Beberapa remaja yang telah diwawancarai mengatakan, bahwasannya penggunaan *gadget* secara berlebihan akan mengakibatkan kecanduan bagi para penggunanya, dan akan berdampak buruk pada interaksi dengan masyarakat. Hal ini dikarenakan anak akan lebih merasa senang ketika berkomunikasi dan bermain di dunia maya daripada berkomunikasi dan bermain secara langsung dengan lingkungan dan teman sebayanya.

Selain itu, ketika anak sudah mulai kecanduan dengan *gadget*-nya menyebabkan anak tersebut mengalami *syndrome*. Dikarenakan

---

<sup>88</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 15

ketika anak sudah mengalami kecanduan dengan *gadget*-nya ketika mereka dijauhkan dengan *gadget* tersebut mereka akan marah atau akan memberontak kepada orang tuanya. Hal seperti itulah yang sudah sering terjadi pada anak-anak yang sudah mulai kecanduan dengan *gadget*.

#### **b. Introvert**

Menurut teori Jung yang menyatakan beberapa ciri orang yang introvert, yaitu terutama dalam keadaan emosional atau konflik, orang dengan kepribadian ini cenderung untuk menarik diri dan menyendiri. Mereka lebih menyukai pemikiran sendiri daripada berbicara dengan orang lain. Mereka cenderung berhati-hati, pesimis, kritis dan selalu berusaha mempertahankan sifat-sifat baik untuk diri mereka sendiri sehingga dengan sendirinya mereka sulit untuk dimengerti. Mereka seringkali memiliki banyak pengetahuan atau mengembangkan bakat di atas rata-rata dan mereka hanya dapat menunjukkan bakat mereka di lingkungan yang menyenangkan. Orang introvert berada pada puncaknya dalam keadaan sendiri atau dalam kelompok kecil tidak asing.<sup>89</sup>

Dampak negatif dari internet salah satunya yaitu menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, apalagi anak terlalu fokus ketika bermain *gadget*. Ketika anak bermain *gadget*

---

<sup>89</sup> Fathul Lubabin Nuqul, *Perbedaan Kepatuhan Terhadap Aturan Tinjauan Introvert-Ekstrovert, Jenis Kelamin dan Lama Tinggal di Ma'had Ali Universitas Islam Negeri(UIN) Malang*, Vol. 4 No. 2, Th 2007, (Malang: Psikoislamika), hlm. 236

tanpa ada pengendalian dari lingkungan sekitar, maka anak akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat, karena konsentrasinya hanya pada *gadget* saja.<sup>90</sup> Dengan segala kemudahan yang diberikan dan rasa senang yang dirasakan ketika bermain *gadget* menyebabkan anak lebih malas untuk keluar rumah dan lebih asyik bermain sendiri di dalam rumah dengan *gadgetnya*. Beberapa remaja yang telah diwawancarai menyatakan bahwa apabila anak sudah terlalu fokus bermain dengan *gadget*-nya dan tanpa adanya pengawasan dari orangtuanya, akan menyebabkan anak tersebut kurang berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Selain itu anak akan merasa senang berkomunikasi ketika di dunia maya, dari pada bertatap muka secara langsung.

### c. Mengganggu kesehatan

Akibat banyaknya waktu yang dihabiskan di depan *gadget*, anak-anak terkadang lupa waktu dan tidak menghiraukan kesehatannya. Hal ini akan berpengaruh pada kesehatan otak, mata dan tangan. Pada kesehatan otak, apabila anak telah bermain dengan *gadget* lalu membuka informasi yang negative misalkan seperti pornografi atau kekerasan. Maka informasi tersebut akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya *hormondopamine* yang dihasilkan ketika

---

<sup>90</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 19

melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.<sup>91</sup> Pada kesehatan mata, sebuah penelitian menunjukkan ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* di internet melalui *smartphone* atau tablet cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata akan cenderung bekerja lebih keras.<sup>92</sup> Pada kesehatan tangan, ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*sindrom vibrasi*”. Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan game dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.<sup>93</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa remaja, menggunakan *gadget* secara terus menerus akan mempengaruhi kesehatan, terutama pada kesehatan mata. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat dibantah manfaatnya. Namun apabila menggunakan *gadget* tanpa mengenal waktu, terutama pada saat bermain game memang sangat berbahaya bagi kesehatan apalagi sampai rela begadang semalaman. Hal itulah yang menyebabkan sistem imun pada tubuh akan menurun, dan mudah terserang penyakit.

#### **d. Mengganggu Belajar dan Menjadikan Lupa Waktu**

---

<sup>91</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 18

<sup>92</sup> *Ibid.*, hlm. 19

<sup>93</sup> *Ibid.*, hlm. 20

Dampak negatif dari era digital lainnya yaitu menjadikan anak lupa waktu sehingga mengganggu waktu untuk belajarnya. Priyatna mengungkapkan hal tersebut dengan penjelasan berikut ini:

- 1) Anak yang terbiasa bermain game lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam per minggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif pada prestasi akademiknya di sekolah.
- 2) Anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak. jika anak terus menerus menatap layar pada *gadget*, hal itu dapat menyebabkan masalah pada pengelihatan. Terlalu banyak duduk ketika bermain *gadget* juga dapat menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kurangnya aktivitas fisik juga dapat mengakibatkan resiko mengalami kelebihan berat badan dan obesitas.<sup>94</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja, mendapatkan hasil bahwa dampak negatif dari penggunaan internet atau *game online* adalah menjadikan anak lupa waktu. Hal inilah yang menjadikan anak lupa waktunya untuk belajar, mengerjakan PR ataupun mengerjakan tugas-tugas sekolah yang lainnya. Akibatnya nilai akademis anak menurun, fokus pada saat pembelajaran juga menurun dan pemahamannya tentang materi juga menurun.

---

<sup>94</sup> A. Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), hlm. 197.

### 3. Perubahan Perilaku Sosial

#### a. Kurang Berinteraksi dengan Orang Lain

Aristoteles berpendapat, bahwa manusia ini adalah *zoon politicon*, yaitu makhluk sosial yang hanya menyukai hidup bergolongan, atau sedikitnya mencari teman untuk hidup bersama, lebih suka hidup bersama dari pada hidup sendiri.<sup>95</sup> Namun faktanya, anak pada masa era digital ini mulai merasakan dampak negatif dari era digital, terutama menjadi pribadi yang tertutup dan kurang berinteraksi dengan orang lain. Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dalam hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya digunakan untuk bermain *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebaya.<sup>96</sup>

Begitu juga yang dirasakan oleh remaja-remaja di Kelurahan Kalipuro. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa remaja, mendapatkan hasil bahwasannya setelah mempunyai *gadget* mereka lebih sering bermain dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan teman sebayanya. Mereka mulai merasa kalau dirinya menjadi pribadi yang lebih tertutup, jarang berinteraksi dengan orang lain, bahkan lebih nyaman bermain dengan *gadget* di dalam rumah, daripada bermain dengan teman sebayanya.

---

<sup>95</sup> Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 35.

<sup>96</sup> Derry Iswidarmajaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) Hlm. 15

Dengan segala kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi pada saat ini menyebabkan para penggunanya merasa dimanjakan dengan kemudahan tersebut. Mereka berpendapat bahwasannya dengan hanya didalam rumah mereka mendapatkan hal-hal yang mereka mau. Seperti contoh dengan adanya ojek *online*, *online shop*, media jejaring sosial, dan *game online* pada saat ini mereka tidak perlu keluar rumah untuk membeli makanan dan minuman, barang-barang kebutuhan rumah, bertemu dengan teman atau saudara yang jauh, dan mereka juga tidak perlu bermain di luar rumah karena sudah mendapatkan hiburan melalui *gadget* tersebut. Hal inilah yang mendorong remaja tersebut jarang berinteraksi dengan orang lain.

#### **b. Menunda Perintah Orang Tua**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wujudhini Nur Fitriani dan Sri Lestari, diperoleh hasil konflik yang sering dialami oleh remaja dengan orang tua karena perbedaan pendapat terhadap suatu pengambilan keputusan, remaja yang tidak merespon permintaan bantuan dari orang tua dan pada masalah prestasi di sekolah. Hal tersebut dapat terjadi karena remaja membentak orang tua ketika keputusan yang dibuat oleh remaja tidak diterima oleh orang tua. Remaja terlalu sibuk dengan *gadget* saat orang tua meminta bantuan.<sup>97</sup>

---

<sup>97</sup> Wujudhini Nur Fitriani dan Sri Lestari, Skripsi, *Parental Conflict Management For Youth*, (Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2016), hlm. 4

Seperti halnya yang dialami oleh beberapa remaja di Kelurahan Kalipuro. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa remaja, mereka mengatakan bahwasannya mereka merasa ketika terlalu fokus dengan *gadget*, terlalu asyik dengan *gadget*, dan saat bermain *game online* sering tidak menghiraukan perintah dari orang tua.

### c. Tidak Menghargai Orang Lain

Menurut Abu Bakar Fahmi, anak yang dapat menghargai orang lain akan menjadi anak yang tahu berterima kasih, dan pada akhirnya ia menjadi tahu bersyukur pula. Ia akan menjadi anak yang tahu menghargai jerih payah orang tuanya dan menghargai orang-orang di sekelilingnya. Ia pun akan menjadi anak yang tahu berterima kasih pada orang tuanya dan orang-orang disekelilingnya.<sup>98</sup>

Namun di era digital pada saat ini, sikap anak dengan orang lain perlahan berubah, terutama sikap untuk menghargai orang lain. Apalagi kalau anak sudah kecanduan dengan *gadget*, dan sangat fokus ketika bermain *gadget*. Hal inilah yang menyebabkan anak sering kali tidak merespon ketika diajak berbicara.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa remaja di kelurahan kalipuro, mereka merasakan perubahan saat mereka mulai bermain *gadget* dengan sebelum bermain *gadget*. Sebelum bermain dengan *gadget* mereka lebih merasa menjadi anak yang menghargai serta menghormati orang yang lebih tua, menurut ketika diperintah, dan

---

<sup>98</sup> Dwi Retnowati, Muhammad Ali, Sri Lestari, *Peningkatan Sikap Saling Menghargai Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Aisyiyah Melawi*, (Pontianak, FKIP UNTAN, 2015), hlm. 2-3

selalu mengedepankan tata krama ketika diajak berbicara. Namun setelah mulai bermain *gadget* mereka cenderung mulai tidak menghiraukan orang lain, bahkan sampai marah kepada orang lain ketika mereka merasa terganggu saat bermain *gadget* tersebut.

#### **B. Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Akibat Dampak Era Digital**

Keluarga adalah satu-satunya sistem sosial yang diterima di masyarakat, baik yang agamis maupun yang non agamis. Keluarga memiliki peran, posisi, dan kedudukan yang bermacam-macam di tengah-tengah masyarakat. Sebagai lembaga terkecil dalam masyarakat, keluarga juga memiliki peran yang sangat penting dan cukup luas. Dari keluarga ini pula tumbuh masyarakat yang maju, peradaban, modern, dan perkembangan perkembangan lainnya, termasuk karakter manusia. Bagi anak, keluarga merupakan lingkungan pertama untuk tumbuh dan berkembang, baik fisik maupun psikis. Oleh karena itu, keluarga memiliki peran yang sangat penting bagi anak untuk membangun fondasi pendidikan yang amat menentukan baginya dalam mengikuti proses pendidikan selanjutnya.

Diakui bahwa keluarga merupakan unsur terpenting dalam pembentukan kepribadian anak pada fase perkembangan. Berbeda dengan fase-fase berikutnya, fase perkembangan ini memiliki peran yang besar dalam penentuan kecenderungan-kecenderungan anak. Pada fase perkembangan, anak mampu mengenal dirinya dan membentuk kepribadiannya melalui proses pengenalan dan interaksi antara dirinya dengan anggota keluarga yang

ada di sekitarnya. Pola pikir anggota keluarga sangat memengaruhi perkembangan anak. Oleh karena itu, pada fase pertama perkembangan anak, keluarga (kedua orang tua) berperan sebagai pembentuk karakter sosial yang pertama bagi anak. Pembentukan karakter ini dilakukan dengan mengarahkan, membimbing, dan mendidik anak sehingga mengetahui berbagai nilai, perilaku, serta kecenderungan yang dilarang dan diperintahkan.<sup>99</sup>

Setiap informan telah menjelaskan tentang peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja. Dalam membentuk perilaku sosial remaja setiap informan memberikan penjelasan yang berbeda dari berbagai informan, selanjutnya peneliti mengelompokkan penjelasan motivasi berdasarkan data hasil penelitian.

Dari data yang dijelaskan oleh informan dalam bab sebelumnya yang menjelaskan tentang peran keluarga pada pembentukan perilaku sosial remaja adalah sebagai berikut:

### **1. Orang Tua Berperan Sebagai Pendidik.**

Rasulullah SAW bersabda, “Hak anak atas ayahnya ialah mengajarkan menulis, berenang dan memanah, dan tidak memberinya makan kecuali dengan rezeki yang halal”. Amirul Mukminin Imam Ali bin Abi Thalib as berkata, “ Hak anak atas ayahnya ialah memberi nama yang baik, mendidiknya dengan baik, dan mengajarkannya membaca Al-Qur’an kepadanya”. Selain itu Imam Ja’far Shadiq as berkata, “Ada tiga hak yang dimiliki anak atas ayahnya: Memilihkan ibu yang baik,

---

<sup>99</sup>Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2015), hlm.66.

memberi nama yang baik, dan bersungguh-sungguh dalam mendidiknya.<sup>100</sup>

Anak merupakan titipan dari Allah SWT kepada orang tuanya sehingga perilaku, watak, dan tutur katanya merupakan cerminan dari pendidikan orang tuanya. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua di kelurahan kalipuro, memperoleh hasil bahwa orang tua merupakan pendidik pertama bagi anaknya. Tugas orang tua adalah mendidik anaknya dengan cara menjadi *uswah* atau contoh bagi anaknya. Hal tersebut dilakukan pada anaknya agar memiliki *akhlakul karimah* atau akhlak yang baik dalam berperilaku dan agar anak dapat mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk.

Pada era digital ini, perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi berkembang sangat pesat. Kehidupan manusia seakan di manjakan dengan kemudahan-kemudahan yang diberikan. Dengan kemudahan-kemudahan yang diterima oleh masyarakat menjadikan perubahan pola berfikir dan pola perilaku yang dialami. Begitu juga dengan remaja-remaja di kelurahan kalipuro. Sudah menjadi tugas orang tua untuk mendidik anaknya agar dapat memanfaatkan dengan baik kemajuan teknologi tersebut. Menurut beberapa orang tua yang telah diwawancarai, seharusnya orang tua pada sekarang ini mendidik anaknya untuk dapat memanfaatkan dengan baik teknologi yang telah tersedia pada saat ini untuk menghasilkan karya dan prestasi. Orang tua juga

---

<sup>100</sup>Ibid., hlm.108.

seharusnya mendidik karakter anak dengan menyesuaikan perkembangan teknologi sekarang ini.

## 2. Orang Tua Berperan Sebagai Pengawas.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayubi tahun 2017 mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, diketahui bahwa dampak dari penggunaan *gadget* tersebut dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan dari orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anak di usianya. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mubashiroh tahun 2013, diketahui orang tua sebaiknya mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* sehingga tidak mengganggu proses belajar dan sosialisasi terhadap lingkungan. Orang tua perlu memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan *gadget* agar dapat bermanfaat secara maksimal.<sup>101</sup>

Dengan kebebasan mengakses serta luasnya informasi yang ada di internet mengharuskan orang tua lebih mengawasi penggunaan *gadget* anaknya, agar anak yang sedang menggunakan *gadget* tidak terlalu bebas mengakses internet apalagi mengakses situs-situs dewasa. Menurut pendapat orang tua yang telah diwawancarai, peran orang tua dalam pembentukan perilaku sosial anak di era digital ini yaitu sebagai pengawas, yakni mengawasi setiap tindakan serta ucapan yang dilakukan oleh anak, agar tidak terjerumus kedalam perilaku yang negatif. Selain itu orang tua juga mengawasi bagaimana anak tumbuh dan berkembang

---

<sup>101</sup> Indian Sunita, Eva Mayang Sari, *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak*, Jurnal Endurnce 3(3), Oktober 2018, hlm. 513

di dalam masyarakat. Pengawasan ini bisa berupa mengawasi bagaimana anak bergaul dengan teman sebaya atau dengan orang yang lebih tua. Dikarenakan dari pergaulan juga berdampak pada pola berfikir dan berperilaku anak.

Pada era digital ini, pengawasan orang tua sangat diperlukan agar anak tidak menyalahgunakan teknologi pada saat ini. Dengan kebebasan mengakses tanpa adanya batasan usia, media informasi dan komunikasi sangatlah rawan bagi tumbuh kembang pemikiran anak. Terutama pada konten-konten negatif yang seharusnya tidak menjadi konsumsi bagi anak. Selain konten-konten negatif, pergaulan di dunia maya juga sangat bebas dan tanpa adanya batasan jarak dan usia. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban orang tua mengawasi anak ketika sudah mulai menggunakan *gadget*.

### **3. Orang Tua Berperan Sebagai Pembimbing.**

Diakui bahwa keluarga merupakan unsur terpenting dalam pembentukan kepribadian anak pada fase perkembangan. Berbeda dengan fase-fase berikutnya, fase perkembangan ini memiliki peran yang besar dalam penentuan kecenderungan-kecenderungan anak. Pada fase perkembangan, anak mampu mengenal dirinya dan membentuk kepribadiannya melalui proses pengenalan dan interaksi antara dirinya dengan anggota keluarga yang ada di sekitarnya. Pola pikir anggota keluarga sangat memengaruhi perkembangan anak. Oleh karena itu, pada fase pertama perkembangan anak, keluarga (kedua orang tua) berperan

sebagai pembentuk karakter sosial yang pertama bagi anak. Pembentukan karakter ini dilakukan dengan mengarahkan, membimbing, dan mendidik anak sehingga mengetahui berbagai nilai, perilaku, serta kecenderungan yang dilarang dan diperintahkan.<sup>102</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua, memperoleh hasil bahwasannya, pada era digital ini untuk membentuk karakter anak orang tua bertugas untuk membimbing serta mengarahkan anaknya. pemberian bimbingan serta arahan pada anak, dimaksudkan agar anak mengetahui hal yang baik dan tidak baik dilakukan ketika menggunakan media internet. Dengan sifat anak yang masih labil, sudah menjadi kewajiban bagi orang tua untuk membimbing anaknya agar menjadi pribadi yang diinginkan oleh orang tua. Membimbing anak dapat dilakukan dengan memberikan aturan dan mengenalkan hal yang baik dan yang buruk kepada anak.

## **C. Kendala dan Solusi Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja**

### **1. Kendala**

#### **a. Proses pengawasan.**

Menurut pandangan dari Imam Al-Ghazali, bahwa anak adalah amanah yang dititipkan oleh Allah kepada orang tuanya. Hatinya bersih dan suci bagaikan mutiara yang bersinar dan jauh dari goresan dan gambaran-gambaran. Anak cenderung akan menerima apa saja

---

<sup>102</sup>Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2015), hlm.66-67.

dan kepada apa saja.<sup>103</sup> Al-Jumbulati menambahkan pendapat dari Al-Ghazali tersebut, bahwa anak terlahir dalam keadaan fitrah yang netral dan orang tuanyalah yang akan membentuk agamanya. Hal ini dapat dibuktikan bahwa ketika anak berperilaku buruk dikarenakan belajar dari cara-cara bergaul dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku ditempat tinggalnya.<sup>104</sup>

Pada era digital saat ini kebebasan dalam mengakses internet menjadi permasalahan yang diraskan oleh orang tua. Beberapa orang tua yang telah diwawancari mengungkapkan keresahannya karena kebebasan dalam mengakses internet terlalu bebas dan dapat diakses oleh berbagai kalangan usia. Banyak sekali konten-konten negatif yang disuguhkan didalamnya, seperti pornografi, perjudian, prostitusi dan lain sebagainya. Dari konten-konten tersebutlah yang akan meracuni pikiran anak yang berimbas pada perubahan pola pikir dan perubahan perilaku anak.

Selain dari segi dampak negatif era digital, permasalahan yang menghambat pembentukan perilaku anak juga bisa dari pergaulannya diluar rumah. Ketika anak bergaul dengan teman sebayanya, orang tua tidak mungkin secara terus menerus berada di samping anak. Apabila orang tua melarang bergaul dengan temannya, anak cenderung akan merasa terkenggang. Namun apabila dibiarkan anak bergaul tanpa pengawasan orang tua, akan ditakutkan anak akan mudah terbawa

---

<sup>103</sup> Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2015), hlm.75.

<sup>104</sup> Ibid., hlm. 75.

arus pergaulan bebas. Karena hal tersebutlah pengawasan orang tua menjadi terbatas.

Maka dari itu, tugas orang tua adalah sebagai pendidik bagi anaknya, serta mengawasi bagaimana anak tersebut tumbuh dan berkembang dalam pergaulannya.

**b. Orang tua yang tidak mengetahui perkembang teknologi dan cara mendidiknya pada anak**

Menurut Ibnu Qayyim, dalam masa pertumbuhannya anak membutuhkan orang tuanya untuk membimbing dan menjadi teladan yang dapat dijadikan sebagai panutan anaknya. dikarenakan anak pada masa pertumbuhannya masih belum mampu membina dan menata akhlaknya sendiri.<sup>105</sup> Oleh karena itu, pada proses pendidikan anak tidak dapat ditetapkan dengan mengedepankan kekerasan. Kekerasan yang dilakukan dalam proses pendidikan dan pembelajaran menciptakan kondisi yang menegangkan bagi psikis anak. ketegangan yang timbul karena anak merasa tertekan dengan pola pendidikan yang diterapkan.<sup>106</sup>

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa orang tua di kelurahan Kalipuro, kendala dalam pembentukan perilaku sosial remaja yaitu dikarenakan orang tua yang tidak faham cara membentuk karakter anak dengan baik. Menurut mereka banyak orang

---

<sup>105</sup> Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2015), hlm.71.

<sup>106</sup> Mohammad Saroni, *Pendidikan Karakter Tanpa Kekerasan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), hlm. 140

tua yang tidak mengetahui rasa trauma yang dialami oleh anak karena pola pendidikan yang diberikan oleh orang tuanya. Rasa trauma ini nantinya akan menjadikan anak tidak lagi mendengarkan peringatan dan nasehat dari orang tuanya. Hal tersebut akan berdampak pada proses pendidikan yang diberikan orang tuanya tersebut gagal.

Selain itu pada era digital ini masih banyak orang tua yang belum bisa mengikuti perkembangan zaman. Banyak sekali orang tua yang enggan belajar teknologi informasi dan telekomunikasi pada saat ini. Mereka beranggapan bahwa mereka sudah terlalu tua untuk belajar teknologi tersebut. Selain itu faktor pendidikan orang tua juga berpengaruh pada kemauan mereka untuk belajar teknologi tersebut. Hal itulah yang menjadikan anak sangat bebas untuk mengakses internet tanpa adanya pengawasan serta bimbingan orang tuanya.

## **2. Solusi**

### **a. Melakukan pengawasan secara intensif.**

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahuiapa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan “What

You See is What You Get”. Penerapan ini memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apa bila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif. Oleh karena itu, orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan gadget, karena fasilitas yang disediakan oleh gadget tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sedangkan usai dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangan.<sup>107</sup>

Beberapa orang tua yang telah diwawancarai, mereka mengatakan pada era digital ini pengawasan orang tua sangat terbatas. Orang tua tidak dapat mengawasi anaknya di dunia maya dan konten apa saja yang diakses oleh orang tuanya. Oleh karena itu orang tua harus selalu melakukan pengawasan secara intensif dengan cara orang

---

<sup>107</sup> Indian Sunita dan Eva Mayasari, *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*, Jurnal Endurance Vol. 3 No. 3, Oktober 2018, hlm. 511.

tua harus mau melihat *gadget* anaknya supaya orang tua tau apa saja yang dilakukan anaknya ketika bermain *gadget*.

**b. Belajar mengikuti perkembangan teknologi**

Dalam ensensinya pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya berpartisipasi, karena produk utama pendidikan adalah disiplin diri, maka pendidikan keluarga secara esensial adalah meletakkan dasar-dasar disiplin diri untuk memiliki dan dikembangkan oleh anak. bermanfaat atau tidaknya *gadget* bagi anak tergantung bagaimana orang tua mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Agar mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget* orang tua harus memahami konten yang terdapat didalamnya. Oleh sebab itu harus ada pendampingan dari orang tua agar tidak melenceng dari apa yang diajarkan.<sup>108</sup>

Dalam mendidik perilaku anak di era digital ini, banyak ditemukan orang tua yang tidak bisa menggunakan *gadget* dan tidak tau cara mendidik anak. Oleh karena itu, untuk mengawasi serta mendidik anak orang tua harus mengikuti perkembangan zaman. Beberapa orang tua yang telah diwawancarai mengaku bahwa mereka tidak dapat mengawasi anak dengan baik ketika anak sudah mulai bermain *gadget*. Mereka mengaku bahwasannya mereka tidak mengerti perkembangan teknologi pada saat ini dan tidak bias menggunakan *gadget*.

---

<sup>108</sup> Indian Sunita dan Eva Mayasari, *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*, Jurnal Endurance Vol. 3 No. 3, Oktober 2018, hlm. 513.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan.

Bab ini menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dengan judul Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Akibat Dampak Era Digital (Studi Kasus di Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi).

Dalam membuat kesimpulan ini peneliti mengacu pada data yang telah diperoleh dan dianalisis sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Berdasarkan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus ada beberapa pokok kesimpulan yang dapat ditemukan sebagai berikut:

##### 1. Dampak Era Digital Terhadap Perilaku Sosial Remaja

Era digital merupakan era dimana teknologi informasi dan telekomunikasi menjadi sangat maju dan internet menjadi kebutuhan yang wajib dikonsumsi oleh masyarakat. Era digital membawa dampak positif dan negatif bagi para penggunanya. Dampak positif era digital meliputi:

- a. Mempermudah dalam mencari informasi,
- b. Memudahkan dalam pembelajaran,
- c. Memudahkan dalam berkomunikasi,
- d. Menjadi media hiburan,

Sedangkan dampak negatif dari era digital bagi penggunanya, meliputi:

- a. Menjadi kecanduan,
- b. Introvert,
- c. Mengganggu kesehatan,
- d. Menjadikan lupa waktu

Dari dampak perkembangan era digital tersebut mengakibatkan perubahan perilaku sosial remaja. Perubahan perilaku sosial yang dirasakan meliputi:

- a. Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain,
- b. Menunda perintah orang tua,
- c. Tidak mengharagai orang lain, dan

## 2. Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial

Orang tua merupakan pendidikan pertama yang diterima oleh anaknya. Orang tua bertanggung jawab atas pendidikan anaknya. Bukan hanya pendidikan mengenai materi yang seperti diajarkan disekolah, namun orang tua juga mendidik perilaku anak agar anak memiliki budi pekerti serta *tata krama* yang baik. Pada pembentukan perilaku sosial remaja, orang tua berperan sebagai pendidik, pengawas, serta sebagai pembimbing.

## 3. Kendala dan Solusi Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja

Namun pada pembentukan perilaku sosial anak, terdapat kendala yang dirasakan oleh orang tua. Kendala tersebut yaitu:

- a. Proses pengawasan yang terbatas,

- b. Orang tua yang tidak mengetahui perkembangan teknologi dan cara mendidiknya pada anak.

Solusi untuk mengatasi kendala yang menghambat pembentukan perilaku sosial pada remaja tersebut, yaitu:

1. Memberikan pengawasan secara intensif, dan
2. Belajar mengikuti perkembangan teknologi.

### **B. Saran.**

Berdasarkan dari keseluruhan pembahasan yang penulis paparkan tentang pembentukan perilaku sosial remaja akibat dampak era digital di Wangkal dan Secang, Kalipuro, Banyuwangi. Maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

#### **1. Orang Tua**

Orang tua seharusnya lebih mengikuti perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi pada era digital ini, agar pada proses pembentukan perilaku sosial remaja di era digital dapat berjalan seperti yang diinginkan. Apabila orang tua sudah tau tentang perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi pada masa sekarang ini, orang tua akan lebih mudah mengawasi, membimbing serta mengarahkan anak agar tidak terjerumus kedalam hal yang negatif.

#### **2. Remaja**

Remaja seharusnya mengetahui dampak-dampak negatif apabila terlalu sering menggunakan *gadget* dan tidak sampai kecanduan dengan *gadget*. Apabila anak sudah mengetahui dan menghindari dampak negatif

tersebut, anak akan dapat mengontrol penggunaan *gadget* secara terus menerus. Selain itu anak akan mampu memanfaatkan *gadget* agar mengarah kepada hal yang positif, berpola hidup sehat, serta waktu belajar anak tidak terganggu.

### 3. Calon Peneliti Selanjutnya

Untuk calon peneliti selanjutnya dalam bahasan yang sama, agar dalam menemukan masalah semakin spesifik dan sesuai dengan kaidah penelitian yang sudah ada.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 1994. *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Al-Jaza'iri, Abu Bakr Jabir. 2008. *Pedoman Hidup Muslim*. Jakarta: Litera AntarNusa.
- Al-Mundziri, Imam. 2003. *Ringkasan Hadis Shahih Muslim*. Jakarta: Pustaka Amani
- Amini, Ibrahim. 2006. *Agar Tak Salah Mendidik*. Jakarta: Al-Huda
- Andrianto, Tuhana Taufiq. 2011. *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Arifin, Zaenal. 2015. *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*. Volume 26, Nomor 2. Kediri: IAIT
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saiful. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, Jhon W. 1998. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Tradition*, London: SAGE Publications.
- Dahlan, Zaini, dkk. 1995. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jilid 1, Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf UII.
- Danuri, Muhammad. 2019. *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital*. INFOKOM Nomor II Th. XV.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2001. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Surabaya: Karya Agung
- Djatimurti, Sri Rahaju dan Rita Hanafie. 2016. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, Yogyakarta : CV Andi Offset
- Elvinaro, Ardianto. 2007. *Komunikasi Masa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rektama Media.
- Fathi, Bunda. 2001. *Mendidik Anak dengan Al-Qur'an*, Bandung: Pustaka Oasis.

- Fitria, Tiara Nur. 2017. *Bisnis Jual Beli Online (Online Shop) Dalam Hukum Islam dan Hukum Negara*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam. Vol. 03 No. 01 Surakarta: STIE-AAS
- Fitriani, Wujudhini Nur dan Sri Lestari. Skripsi. *Parental Conflict Management For Youth*. Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Gerungan, W.A.. 1986. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Hanurawan, Fattah. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Iswidarmajaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung, CV. Mandar Maju.
- KBBI.
- Mantra, Ida Bagus. 2008. *Filsafat penelitian & Metode Penelitian Sosial*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Mar'at. 1981. *Sikap Manusia Perubahan dan Pengukurannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Marzuki. 2015. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: AMZAH.
- Moleong, Lexy. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudjiyanto. 2019. *Kebebasan Berekspresi dan Hoaks*. Jakarta: Pramodia, 2019), Vol. 05, No. 01
- Murni, Wahid. 2008. *Cara Mudah Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*. Malang: UM PRESS.
- Narwoko, J Dwi dan Bagong Suyanto. 2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, Jakarta: Prenada Media Goup.
- Nisrima, Siti. 2016. *Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsiyah Vol. 1 No. 1
- Nuqul, Fathul Lubabin. 2007. *Perbedaan Kepatuhan Terhadap Aturan Tinjauan Introvert-Ekstrovert, Jenis Kelamin dan Lama Tinggal di Ma'had Ali Universitas Islam Negeri(UIN) Malang*. Vol. 4 No. 2

- Pratiwi, Nani dan Nola Pritanova. 2017. *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja*, Bandung: Jurnal Semantik.
- Priyatna, A. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- Purwanto, Ngalim. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya
- Retnowati, Dwi, Muhammad Ali, Sri Lestari. *Peningkatan Sikap Saling Menghargai Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Aisyiyah Melawi*. Pontianak: FKIP UNTAN
- Rusmaini. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Felicha
- Sadeli, Sukanda. *Bimbingan Akhlak yang Mulia*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam Amal Sholeh
- Saroni, Mohammad. 2019. *Pendidikan Karakter Tanpa Kekerasan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slmeto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabet.
- Suharsapura, Uhar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.*, Bandung: PT Revika Aditama.
- Sukino. 2018. *Konsep Sabar Dalam Al-Qur'an dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan*. Jurnal Ruhama. Vol. 1 No. 1,
- Sunita, Indian dan Eva Mayasari. 2018. *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak*. Jurnal Endurance, Vol. 03 No. 03
- Uhls, Yalda T. 2016. *Media Moms and Digital Dady*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Walgito. Bimo. 2001. *Psikologi Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi.
- Zuhdi, Muhammad Harnif. 2011. *Istiqomah dan Konsep Diri Seorang Muslim*. Religia Vol. 14 No. 1



# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, Email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1152/Un.03.1/TL.00.1/06/2020 18 Juni 2020  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
 Yth. Kepala Kelurahan Kalipuro  
 di  
 Banyuwangi

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fikri Muhammad Mirza Maulidin  
 NIM : 16130094  
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2019/2020  
 Judul Skripsi : **Peran Keluarga pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja (Studi Kasus Dampak Era Digital di Lingkungan Secang dan Lingkungan Wangkal, Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi)**  
 Lama Penelitian : **Juni 2020** sampai dengan **Agustus 2020**  
 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

NIP. 19650817 199803 1003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

## Lampiran 2. Bukti Konsultasi Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana No.50 Telepon (0341) 552398, Faximile (0341) 552398

Website : [www.fitk.uin-malang.ac.id](http://www.fitk.uin-malang.ac.id) E-mail: [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

**BUKTI KONSULTASI**

Nama : Fikri Muhammad Mirza Maulidin  
 NIM : 16130094  
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Judul Skripsi : Peran Keluarga Pada Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Akibat Dampak Era Digital (Studi Kasus Secang dan Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi)

No.	Tgl/Bln/Tahun Konsultasi	Catatan Perbaikan	Ttd
1.	18 Juni 2020	Revisi BAB I,II, dan III	
2.	28 Agustus 2020	Revisi BAB I - IV	
3.	10 September 2020	Revisi BAB I – IV	
4.	16 September 2020	Revisi Bab I – IV	
5.	24 September 2020	Revisi Bab I - IV	
6.	7 Desember 2020	ACC BAB I, II, III dan Revisi Bab IV dan V	
7.	8 Desember 2020	ACC BAB IV dan Revisi BAB V	
8.	14 Desember 2020	Revisi BAB V	
9.	15 Desember 2020	ACC BAB V	

10.	16 Desember 2020	BAB VI dan Abstrak	
11.	17 Desember 2020	Revisi BAB VI dan Abstrak	
12.	19 Desember 2020	ACC Skripsi	

Malang, 19 Desember 2020  
Mengetahui,  
Kajur PIPS,



**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA**  
**NIP. 197107012006042001**

## Lampiran 3. Pedoman Wawancara

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Peran Keluarga Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Anak Remaja Untuk Menghadapi Era Digital  (Studi Kasus: Lingkungan Secang, Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi)	Dampak era digital	a. Apa saja dampak positif dari era digital? b. Apa saja dampak negatif dari era digital?
	Identitas informan	a. Nama b. Pekerjaan c. Sekolah
	Intensitas penggunaan digital atau IT	a. Seberapa sering menggunakan peralatan digital b. Seberapa sering bermain game online c. Seberapa sering menggunakan internet
	Peran keluarga dalam pembentukan perilaku sosial	a. Pendidikan Karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moral dan etika dalam masyarakat</li> </ul> b. Cara mendidik c. Cara menyikapi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perilaku menyimpang</li> <li>• Kecanduan</li> </ul> d. Perilaku sosial <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sopan</li> <li>• Taat dan patuh</li> <li>• Menghormati orang lain</li> <li>• Peduli terhadap orang lain</li> </ul>
	Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial bermasyarakat	a. Interaksi dengan masyarakat dan teman sebaya b. Interaksi dengan orang tua c. Etika dan moral dalam berperilaku di dalam masyarakat

	Kendala dan solusi	a. Kendala b. Solusi
--	--------------------	-------------------------

### PERTANYAAN PENGANTAR (UMUM)

#### A. Keluarga

1. Apa saja dampak yang anda rasakan akibat dari perkembangan era digital?
2. Bagaimana peran anda sebagai orang tua menyikapi dampak era digital?
3. Bagaimana peran anda sebagai orang tua untuk membentuk perilaku sosial remaja?
4. Bagaimana cara anda menyikapi apabila anak anda mulai kecanduan dengan gadget?
5. Bagaimana langkah-langkah yang anda ambil untuk membentuk perilaku sosial yang baik sesuai dengan aspek-aspek perilaku sosial yaitu taat, menghargai orang lain, menghormati orang yang lebih tua, dan peduli terhadap orang lain?
6. Apasaja kendala yang anda rasakan dalam membentuk perilaku sosial remaja di era digital ini?
7. Bagaimana solusi yang anda ambil untuk mengatasi kendala tersebut?

#### B. Remaja

1. Apa saja dampak positif dari perkembangan era digital yang anda rasakan?
2. Apa saja dampak negatif dari perkembangan era digital yang anda rasakan?
3. Apakah dampak dari perkembangan era digital tersebut merubah perilaku sosial yang anda lakukan sehari-hari? Jika iya, Berikan contohnya!
4. Dalam menjalani kegiatan sehari-hari, seberapa seringkah anda menggunakan internet?

## Lampiran 4. Transkrip Wawancara

**TRANSKIP WAWANCARA****A. Keluarga****1. Wawancara dengan orang tua**

Nama : Buang Bajuri

Hari, Tanggal : Rabu, 5 Agustus 2020

Pukul : 19.00

**A : Bagaimana peran anda sebagai orang tua menyikapi perkembangan era digital yang sangat pesat ini yang ditandai dengan adanya internet ini bapak? Yang kita tau bahwasannya perkembangan era digital ini tidak hanya membawa dampak positif saja, namun juga banyak membawa dampak negatif bagi anak?**

**B :** Menyikapi perkembangan era digital yang begitu pesat seperti sekarang ini ya saya merasa senang dan tidak senang sih mas, karena manfaatnya saya rasakan namun disisi lain *mudhorot*-nya juga saya rasakan mas. Jadi ya antara senang maupun tidak senang ini mas. Seperti contoh di masa pandemi corona ini adanya sekolah dengan sistem daring ini mas, ada sisi positifnya dan sisi negatifnya juga. Sisi positifnya anak mulai bisa memanfaatkan internet untuk pendidikannya, namun disisi lain bagi orang tua yang kurang berpendidikan akan susah memnatau anak, akibatnya setelah proses pembelajaran anak langsung bermain game online dan anak lupa dengan pembelajaran yang sudah dia pelajari.

**A :** Terimakasih bapak, selanjutnya mengenai peran orang tua membentuk perilaku sosial anak remaja. Bagaimana peran anda untuk membentuk perilaku sosial anak remaja tersebut agar mengarah kepada perilaku yang positif? seperti yang kita tau dampak era digital itu juga berdampak pada perubahan perilaku sosial anak bapak.

B : orang tua berperan untuk mengontrol anaknya dalam bergaul, entah didunia nyata maupun dunia mayanya. Selain itu orang tua juga sebagai pendidik bagi anaknya agar memiliki budi pekerti yang baik ketika bersosial di masyarakat.

**A : Bagaimana sikap anda sebagai orang tua menyikapi anak anda apabila anak anda tidak dapat dicegah atau berhenti ketika bermain gadget pak, apalagi sampai anak anda berani membantah perintah dari anda?**

B : kalau sampai anak saya melawan atau membantah ketika bermain gadget jelas saya hukum dan langsung saya marahi mas.

**A : Selanjutnya pak, di dalam perilaku sosial terdapat aspek-aspek yang dikatakan sebagai perilaku sosial yang baik pak, seperti taat, menghargai orang lain, menghormati orang yang lebih tua dan menghargai teman sebayanya. Bagaimana cara anda agar anak anda dapat mengarah kepada aspek-aspek yang baik tersebut pak?**

B : seperti yang saya katakana tadi dengan cara mengontrol terus gerak-gerik anak dan terus mendidik anak agar memiliki budi pekerti yang baik.

**A : Pertanyaan terakhir bapak, mengenai kendala dan solusi. Ketika membentuk perilaku anak agar berperilaku yang baik, apa saja kendala dan solusi untuk mengatasi kendala tersebut bapak?**

B : kendalanya ya tergantung dari orang tuanya mas, apakah orang tua itu mampu mendidik anaknya atau tidak. Karena dapat kita jumpai banyak orang tua yang tidak faham IT, akhirnya anak kurang terpantau dalam pergaulannya. Solusinya ya orang tua harus memahami dan mampu beradaptasi dengan perkembangan tehnologi sekarang ini.

A : Sudah pak, atas kerjasamanya saya ucapkan terimakasih bapak.  
Wassalamualaikum Wr. Wb.

## 2. Wawancara dengan orang tua

Nama : Suliyono

Hari, Tanggal : Rabu, 5 Agustus 2020

Pukul : 20.00

**A : Bagaimana peran anda sebagai orang tua menyikapi perkembangan era digital yang sangat pesat ini yang ditandai dengan adanya internet ini bapak? Yang kita tau bahwasannya perkembangan era digital ini tidak hanya membawa dampak positif saja, namun juga banyak membawa dampak negatif bagi anak?**

B : kalau menyikapi era digital ini mas saya sebagai orang tua turut senang mas karena kebutuhan saya sehari-hari bisa diperoleh dengan mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkannya. Namun disisi lain saya juga merasa khawatir, karena banyak masyarakat sekarang kehilangan budayanya seperti silaturahmi secara langsung mas. Mereka lebih memilih telfhon atau *videocall* daripada mengunjungi rumahnya secara langsung.

**A : Terimakasih bapak, selanjutnya mengenai peran orang tua membentuk perilaku sosial anak remaja. Bagaimana peran anda untuk membentuk perilaku sosial anak remaja tersebut agar mengarah kepada perilaku yang positif? seperti yang kita tau dampak era digital itu juga berdampak pada perubahan perilaku sosial anak bapak.**

B : kalau dalam pembentukan perilaku sosial anak, saya sebagai orang tua sudah jelas sebagai pendidik mas. Karena pendidikan pertama bagi anak saya itu berasal dari keluarganya, terutama dari orang tuanya. Selain itu waktu yang paling banyak dihabiskan oleh anak saya itu adalah berkumpul dengan orang tuanya.

**A : Bagaimana sikap anda sebagai orang tua menyikapi anak anda apabila anak anda tidak dapat dicegah atau berhenti ketika bermain gadget pak, apalagi sampai anak anda berani membantah perintah dari anda?**

B : saya dalam mendidik anak saya itu tergolong keras mas. Tapi kerasnya saya untuk kebaikan anak saya mas. Seperti contoh ketika anak saya diajak berbicara tapi dia malah asyik dengan gadgetnya saya pasti akan langsung memarahi dia mas. Ya itu semua demi kebaikan anak saya agar lebih menghormati orang lain.

**A : Selanjutnya pak, di dalam perilaku sosial terdapat aspek-aspek yang dikatakan sebagai perilaku sosial yang baik pak, seperti taat, menghargai orang lain, menghormati orang yang lebih tua dan menghargai teman sebayanya. Bagaimana cara anda agar anak anda dapat mengarah kepada aspek-aspek yang baik tersebut pak?**

B : cara saya mendidik anak saya agar memiliki budi pekerti yang baik ya mas, dengan memberikan pengertian tentang hak dan kewajiban anak saya mas. Saya akan menjelaskan hak apa saja yang diterima anak saya seperti pendidikan, biaya, dan kasih sayang. Terus kewajiban yang harus dijalankan oleh anak saya ya seperti patuh dengan aturan yang saya berikan, patuh ketika diperintah, ya intinya taatlah dengan orang tuanya.

**A : Pertanyaan terakhir bapak, mengenai kendala dan solusi. Ketika membentuk perilaku anak agar berperilaku yang baik, apa saja kendala dan solusi untuk mengatasi kendala tersebut bapak?**

B : kendala yang saya alami ya saya sendiri hanya lulusan SMP mas, pendidikan saya kurang, ya jujur saja saya mengenai IT saya kurang faham mas. Ya akhirnya berdampak pada pengawasan terhadap anak saya mas, anak saya kurang terkontrol dengan gadgetnya. Tapi saya tetap berusaha semampu saya untuk belajar IT itu tadi mas.

A : Sudah pak, atas kerjasamanya saya ucapkan terimakasih bapak. Wassalamualaikum Wr. Wb.

### 3. Wawancara dengan remaja

Nama : Akbar Rizal Ramadhan

Hari, Tanggal : 1 Januari 2021

Pukul : 18.30 WIB

**A : Apa saja dampak positif dari perkembangan era digital yang anda rasakan?**

B : Dampak positif dari era digital 1) memudahkan dalam mencari informasi, dikarenakan di era digital ini siapapun dapat mencari informasi dengan sangat mudah dan juga cepat. Di dalam *web*, *blog*, atau *browser* yang lainnya masyarakat dapat mencari informasi yang mereka inginkan. 2) memudahkan dalam berkomunikasi. Dengan adanya media sosial yang sudah tersedia sekarang masyarakat dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain tanpa adanya batasan jarak dan waktu. 3) menjadi media hiburan bagi masyarakat. Terutama dengan adanya *game online* ataupun media lainnya seperti *you tube*, *instagram*, dan *twitter*. 4) Internet sangat bermanfaat bagi remaja yang masih sekolah, dikarenakan dengan adanya internet dapat membantu pembelajaran siswa. Dengan fasilitas yang diberikan dapat membantu siswa untuk mengerjakan tugas dan mencari jawaban pada soal-soal yang diberikan oleh guru.

**A : Apa saja dampak negatif dari perkembangan era digital yang anda rasakan?**

B : Dampak negative dari era digital 1) Kecanduan dengan internet. Setiap saat dan setiap waktu manusia tidak dapat lepas dengan *gadget*-nya. Dimanapun mereka pergi pasti membawa *gadge*. 2) introvert, Pada masa sekarang ini, remaja lebih suka berdiam diri di rumah, bermain dengan *gadget*-nya, daripada bermain dengan temannya di luar rumah. Hal itulah yang menjadikan remaja sekarang jarang berinteraksi dengan orang lain. 3) mengganggu kesehatan dan 4) menjadikan lupa waktu, remaja sekarang tidak lagi memperdulikan

kesehatan mereka dikarenakan keasyikan bermain *game* sampai lupa waktu untuk beristirahat.

**A : Apakah dampak dari perkembangan era digital tersebut merubah perilaku sosial yang anda lakukan sehari-hari? Jika iya, Berikan contohnya!**

B : Iya, Pada masa sekarang ini, remaja lebih suka berdiam diri di rumah, bermain dengan *gadget*-nya, daripada bermain dengan temannya di luar rumah. Hal itulah yang menjadikan remaja sekarang jarang berinteraksi dengan orang lain dan kalau dampak era digital terhadap perubahan perilaku yang saya rasakan ya seperti ketika disuruh oleh orang tua saya tidak menghiraukan dan ketika diajak berbicara dengan orang lain sering tidak merespon.

**A : Dalam menjalani kegiatan sehari-hari, seberapa seringkah anda menggunakan internet?**

B : Sangat sering, apalagi selama pandemi ini semua kegiatan sekolah berbasis *online*.

#### 4. Wawancara dengan remaja

Nama : Rusdianto

Hari, Tanggal : 1 Januari 2021

Pukul : 20.00 WIB

**A: Apa saja dampak positif dari perkembangan era digital yang anda rasakan?**

B : Dampak positifnya seperti 1) memudahkan manusia dalam menjalani kehidupan, salah satu kemudahan tersebut yaitu memudahkan dalam mencari informasi. Informasi tersebut didapatkan dengan sangat mudah dan cepat, bahkan dengan jangkauan yang sangat luas sekalipun. Informasi tersebut dapat berupa informasi tentang edukasi, berita terkini dari dalam negeri maupun dari luar negeri. 2) dimudahkan dalam berkomunikasi. Dengan lahirnya media sosial berbasis internet pada masa sekarang ini, seperti *whatsapp*, *line*,

*facebook*, dll masyarakat sudah dapat berkomunikasi dan bersilaturohmi meskipun dengan jarak yang jauh sekalipun. Apalagi pada masa pandemi sekarang ini, masyarakat dianjurkan untuk melakukan *social distancing* atau *work from home* mengakibatkan masyarakat jarang melakukan komunikasi secara tatap muka. Maka dari itu masyarakat memanfaatkan media sosial berbasis *online* tersebut untuk terus dapat berkomunikasi dengan orang lain. 3) menjadi media hiburan bagi masyarakat, terutama bagi remaja. Dikarenakan dengan adanya beban tugas dan kegiatan di sekolah, remaja-remaja pada sekarang ini membutuhkan hiburan. Mau bermain diluar serasa lelah karena disekolah sudah penuh dengan kegiatan. Sehingga dengan adanya *gadget* dan aplikasi hiburan di dalamnya dapat mengobati rasa jenuh dan lelah tersebut tanpa harus keluar rumah 4) membantu pembelajaran, dengan adanya internet di era ini, dapat membantu remaja yang masih sekolah untuk mengerjakan tugas-tugasnya. Terutama pada masa pandemi sekarang ini, semuanya serba *online*. Internet sangat bermanfaat sekali untuk membantu proses pembelajaran di sekolah pada masa pandemi.

**A : Apa saja dampak negatif dari perkembangan era digital yang anda rasakan?**

B : Dampak negatifnya seperti 1) menjadikan masyarakat kecanduan. Dikarenakan dengan adanya internet dan *gadget* sangat memanjakan manusia. Semua pekerjaan dalam sehari-hari menjadi mudah dan cepat untuk dikerjakan. Hal inilah yang menjadikan masyarakat tidak dapat lepas dengan *gadget* dan internetnya 2) introvert. Dikarenakan dengan adanya internet dan *gadget* menjadikan anak lebih betah berdiam diri di rumahnya, sampai menjadikan jarang berinteraksi dengan orang lain. 3) dengan adanya *gadget* menjadikan penggunanya tidak lagi memperdulikan efek negative dari penggunaannya terlalu berlebihan. Seperti contohnya kalau terlalu berlebihan menjadikan mata menjadi rabun karena radiasi pada

pancaran sinar dari *gadget*, kesehatan juga menurun karena terlalu sering begadang, dan mudah terserang penyakit.

**A : Apakah dampak dari perkembangan era digital tersebut merubah perilaku sosial yang anda lakukan sehari-hari? Jika iya, Berikan contohnya!**

B : Iya, kalau perubahan perilaku yang saya rasakan ya seperti 1) ketika diajak berbicara dengan orang lain atau teman sebaya yang biasanya selalu menjawab, namun karena adanya *gadget* yang difasilitasi internet ini jadi kurang menghiraukan ketika diajak berbicara, 2) akibat terlalu serius bermain *gadget* saya sering tidak menghiraukan perintah orang tua 3) dengan adanya internet dan *gadget* menjadikan anak lebih betah berdiam diri di rumahnya, sampai menjadikan jarang berinteraksi dengan orang lain.

**A : Dalam menjalani kegiatan sehari-hari, seberapa seringkah anda menggunakan internet?**

B : Sangat Sering, karena internet sangat membantu kegiatan sehari-hari saya.

## Lampiran 5. Profil Kelurahan Kalipuro

## d. Gambaran Umum Kelurahan Kalipuro

Kelurahan	Kalipuro
Kecamatan	Kalipuro
Kabupaten	Banyuwangi
Provinsi	Jawa Timur
Tahun	2018

Pusat Pemerintahan	Kelurahan Kalipuro
Kode Pos	68423
Kode Area	0333
Telephon	425084
Faximill	0333-425084
Status Desa/Kelurahan	Kelurahan

## e. Pemerintahan Desa/Kelurahan

## 1) Kantor Desa/Kelurahan

- Status Pemilikan : Milik Pemerintah
- Luas Tanah : 2.300 m<sup>2</sup>
- Luas Bangunan : 220 m<sup>2</sup> (Bangunan Kantor)  
: 134 m<sup>2</sup> (Balai Kelurahan)
- Dibangun Tahun : 1976
- Sumber Dana : Swadaya
- Jumlah Dana : Rp. 35.000.000,-
- Kondisi Bangunan : Baik

## 2) Jumlah Instansi Pemerintah

No.	Uraian	Ket.	No.	Uraian	Ket
<b>Instansi Vertikal</b>			<b>Jumlah Pegawai Kelurahan</b>		
1.	Kantor Camat Kalipuro	1	1.	Pegawai Negeri Sipil	8
2.	Kantor UPTD Pendidikan	1	2.	Boker	3
3.	Kantor KUA	1	3.	Sukwan	-
4.	Koramil 0825/21	1			
			<b>Eselon Jabatan Perangkat Kelurahan</b>		
			1.	Eselon III/b	-
			2.	Eselon IV/a	1
			3.	Eselon IV/b	2

## f. Luas dan Batas Wilayah

Luas wilayah kelurahan Kalipuro, yaitu 1.624,35 HA. Batas-batas wilayah Kelurahan Kalipuro yaitu sebelah utara berbatasan dengan desa Ketapang, sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Klatak dan Kelurahan Bulusan, sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Giri dan Kelurahan Singotrunan, dan di sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Gombengsari.

## g. Geografi Kelurahan Kalipuro

Kecamatan Kalipuro terletak sekitar 5 kilometer dari pusat perkotaan Banyuwangi. Terdiri dari bagian di dataran tinggi seperti Bulusari, Kelir, Pesucen, Telemung, Gombengsari, Kalipuro dan yang berada di bagian dataran rendah seperti Bulusan, Klatak dan Ketapang. Titik tertinggi kecamatan terletak di Bulusari (500 mdpl) dan terendah di Ketapang (5 mdpl). Sedangkan, wilayah yang lain antara lain:

- Telemung (350 mdpl)
- Pesucen (165 mdpl)
- Gombengsari (165 mdpl)
- Kelir (125 mdpl)
- Kalipuro (110 mdpl)
- Klatak (7 mdpl)
- Bulusan (6 mdpl)
- Goa Jepang

Kecamatan ini dilewati beberapa sungai seperti Sukowidi, Brak, Klatakan, Penawar, Angkerik, Kalongan, Tarongseng, Taretas, dan Bulusan. Di Kecamatan Kalipuro terdapat tempat wisata seperti Wisata Argo Perkebunan Kaliklatak, Goa Jepang, Mata Air Sumber Penawar dan Watu Dodol.

h. Kependudukan/Mata Pencaharian

No.	Uraian	Ket.
1.	Jumlah Penduduk	12.191
2.	Jumlah Kepala Keluarga	2.077
3.	Jumlah penduduk menurut Jenis Kelamin/Gender :	
	Laki-laki	6.490
	Perempuan	5.701
4.	Penduduk Menurut Usia	
	Usia : 0-5 tahun	462
	Usia : 6-15 tahun	2.005
	Usia : 16-50 tahun	4.724
	Usia : Diatas 50 Tahun	85

5.	Penduduk Menurut Mata Pencaharian :	
	Petani	3.607
	Petani pemilik tanah	1.570
	Petani penggarap tanah	105
	BuruhTani	2.758
	Pengusaha sedang / besar	94
	Pengrajin / Industri Kecil	554
	Buruh industry	301
	Buruh Bangunan	508

i. Sarana Pendidikan dan Sosial Budaya

1) Pendidikan

<b>a. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)</b>		
Jumlah Sekolah	:	3
Jumlah Murid	:	20
Jumlah Guru Pengajar	:	5
Prasarana Fisik	:	2
Perpustakaan	:	1
<b>b. Taman Kanak-kanak Swasta/Umum</b>		
Jumlah Sekolah	:	4
Jumlah Murid	:	209

Jumlah Guru	:	12
Prasarana Fisik	:	4
Perpustakaan	:	4
<b>c. Sekolah Dasar Negeri</b>		
Jumlah Sekolah	:	5
Jumlah Murid	:	1.117
Jumlah Guru Pengajar	:	39
Prasarana Fisik	:	5
Perpustakaan	:	4
<b>d. Sekolah Luar Biasa</b>		
Jumlah Sekolah	:	-
Jumlah Murid	:	-
Jumlah Guru Pengajar	:	-
Prasarana Fisik	:	-
Perpustakaan	:	-

## 2) Pariwisata

a.	Tempat Rekreasi	:	-
b.	Kebudayaan/ Kesenian	:	
	a. Jumlah Perkumpulan Kebudayaan	:	2

	b. Jumlah Sanggar Seni	:	1
	c. Jumlah Anggota Budayawan	:	3
	d. Jumlah Anggota Seniman	:	2
c.	Bioskop	:	-
d.	Penginapan	:	-
e.	Restoran	:	-

## 3) Kesehatan

No.	Uraian	Ket.
a.	Rumah Sakit Umum	-
b.	Rumah Bersalin	-
c.	Polindes	1
d.	Puskesmas Pembantu	1

## 4) Praktek Medis

No.	Uraian	Ket.
a.	Praktek Dokter Umum	-
b.	Praktek Dokter Gigi	-
c.	Praktek Bidan	3
d.	Praktek Dukun Bayi	1
e.	Apotik	-
f.	Panti Pijat	-

## 5) Keluarga Berencana

No.	Uraian	Ket.	No.	Uraian	Ket
a.	Jumlah Poliklinik KB	1	a.	Jumlah Aseptor KB	1.967
b.	Jumlah PUS	2.678	b.	Pil	725
c.	Jumlah PUS masuk KB	1.967	c.	IUD	101
d.	Jumlah Posyandu	16	d.	Kondom	9
			e.	Suntik	946
			f.	MOP	3
			g.	MOW	26
			h.	KB Mandiri	776

## 6) Penderita Cacat

- a. Cacat Fisik : 7 orang  
 b. Cacat Mental : 3 orang

## 7) Pondok Pesantren

- a. Jumlah Pondok Pesantren : 4buah  
 b. Jumlah Kyai : 5 orang  
 c. Jumlah Santri : 126 orang

## 8) Majelis Taklim

- a. Jumlah Majelis Taklim : 71orang  
 b. Jumlah Jama'ah : 1.201 orang

## Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian



**Gambar 1.** Wawancara dengan keluarga bapak Buang Bajuri



**Gambar 2.** Wawancara dengan keluarga Bapak Suliyono

## Lampiran 8. Biodata Mahasiswa



Nama : Fikri Muhammad Mirza Maulidin  
 NIM : 16130094  
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 17 Juli 1998  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Tahun Masuk : 2016  
 Alamat Rumah : Jl. Kalilo No.19 RT.03 RW.03 Lingkungan Kalilo,  
 Kelurahan Pengantigan, Kecamatan Banyuwangi,  
 Kabupaten Banyuwangi  
 No. Hp : 0895377077510  
 Email : mirza.fikri17@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN		
2004-2010	SD	SD Islam Al-Khairiyah
2010-2013	SMP	SMP Negeri 1 Glagah
2013-2016	SMA	MAN 1 Banyuwangi
2016-2020	Perguruan Tinggi	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang