

**PERILAKU SOSIAL**  
**PESERTA DIDIK PENGGUNA GADGET USIA REMAJA**  
**(Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil)**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz**

**17130060**



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

**2021**

**PERILAKU SOSIAL**

**PESERTA DIDIK PENGGUNA GADGET USIA REMAJA**

(Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil)

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri*

*Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi aSlah Satu Prasyarat Guna*

*Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Pembimbing**

**Drs. Muh. Yunus, M.Si**

Oleh:

AHMAD MUZAKKY AHLAN HAFIDZ

NIM. 17130060



**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2021-2022**

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS VIII  
DI SMP ISLAM BRAWIJAYA KOTA MOJOKERTO  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Disusun Oleh :

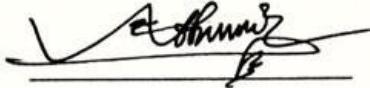
Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz (17130060)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 11 Januari 2022 dan dinyatakan

**LULUS**

Setelah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

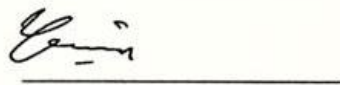
Penguji Utama  
Dr. H. Abdul Bashith, M.Si  
NIP. 197610022003121003

: 

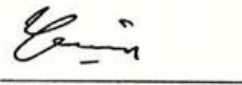
Ketua Sidang  
Nailul Fauziyah, MA  
NIP. 19841209201802012131

: 

Sekretaris Sidang  
Drs. Muh Yunus, M.Si  
NIP. 196903241996031002

: 

Dosen Pembimbing  
Drs. Muh Yunus, M.Si  
NIP. 196903241996031002

: 

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan



Dr. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 196504031998031002

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK PENGGUNA GADGET**

(Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil)

**SKRIPSI**

Oleh :

AHMAD MUZAKKY AHLAN HAFIDZ

NIM.

17130060

**Telah Disetujui**

**Pada Tanggal 28 Desember 2021**

Oleh

**Dosen Pembimbing**



Drs. Muh. Yunus, M.Si

NIP. 19690324 19963 1 002

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial**



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701200604200

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk, yang saya hormati dan saya cintai, kedua orang tua saya Ayahanda Sumardi Ahlan Chafidz dan Ibunda Sulasih yang menjadi sumber inspirasi, sumber motivasi, sumber kekuatan, yang selalu mendoakan, serta mendukung jalan dalam menuntut ilmu demi neraih cita-cita. Kakak dan adik saya Alfin Nurul Firdaus dan Faiqoh Ulya Hafidz serta Rahmatika Aziza yang menjadi sumber kebahagiaan, pemberi dukungan, pemberi semangat, serta selalu membantu dalam segala hal.

Bapak Yunus, M.Si yang selalu memberikan bimbingan, support, masukan, arahan, serta nasehat kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.

Guru dan dosen yang selama ini selalu sabar dalam membimbing, mengajari, dan mendidik saya.

Serta seluruh teman-teman kelas B jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang selalu membantu dan memberikan pengarahan serta memberi support dan doa .

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ  
مَعَ الصَّابِرِينَ

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan salat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Surat Al-Baqarah ayat 153)

Drs. Muh. Yunus, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz Malang, 28 Desember 2021

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang di

Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz

NIM : 17130060

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK PENGGUNA  
GADGET (Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1  
Bangil)

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

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Drs. Muh. Yunus, M.Si**

---

NIP. 19690324 19963 1 002

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz

Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 21 Mei 1998

NIM : 17130060

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Perilaku Sosial Pengguna Gadget Usia Remaja (Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali secara tertulis telah dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari orang lain.

Malang, 28 Desember 2021

Pembuat Pernyataan:

A 1000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '1000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '7E3AJX553456215'.

**Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz**

NIM. 17130060

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puja dan puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah-hidayahNya sehingga skripsi yang membahas tentang “Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna (Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil)” ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat untuk semua pihak terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Tidak lupa juga shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, rasul pilihan yang menjadi pembimbing umat manusia hingga akhir zaman.

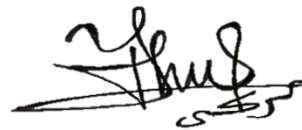
Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga masih membutuhkan bantuan dari banyak pihak, sehingga dalam kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan sebanyak-banyaknya terimakasih atas bantuan, bimbingan, dukungan dan motivasi dari pihak-pihak seluruh pihak pendukung khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Zainudin MA. Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A. Dan Luthfiya Fathi Pusposari, M.E. Selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, atas segala arahan dan layanan selama menempuh studi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.

4. Drs. M. Yunus, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan telah meluangkan waktu untuk terus membimbing peneliti serta memberikan banyak masukan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang sudah mencurahkan ilmunya, memberikan wawasan, keilmuan serta layanan selama studi.
6. Dewan Guru serta Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bangil yang membantu dan memberikan informasi-informasi penting yang dibutuhkan peneliti untuk penyusunan skripsi
7. Orang tua tercinta Ayahanda Sumardi Ahlan Chafidz dan Ibu Sulasih serta semua keluarga yang telah memberikan dorongan motivasi, mendukung dan terus mendoakan peneliti agar sehat selalu dan selalu semangat dalam mengerjakan skripsi

Malang, 28 Desember 2021

Penulis:



Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz

NIM: 17130060

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman traansliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543.

### 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	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	a
Vokal (i) panjang	=	i
Vokal (u) panjang	=	u

### C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	u
إي	=	i

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Pedoman Observasi.....	51
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	54
Tabel 4.1 Data Jumlah Peserta Didik.....	65
Tabel 4.2 Data Peserta Didik Menurut Agama.....	66
Tabel 4.3 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	66

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I : Surat Izin Survei .....</b>	<b>104</b>
<b>Lampiran II : Surat Izin Penelitian.....</b>	<b>105</b>
<b>Lampiran III : Surat Izin Penelitian dari Dinas .....</b>	<b>106</b>
<b>Lampiran IV : Bukti Konsultasi Skripsi .....</b>	<b>107</b>
<b>Lampiran V : Surat Rekomendasi Ujian Skripsi.....</b>	<b>108</b>
<b>Lampiran VI : Pedoman Observasi .....</b>	<b>109</b>
<b>Lampiran VII : Pedoman Wawancara .....</b>	<b>110</b>
<b>Lampiran VIII : Dokumentasi Gambar .....</b>	<b>113</b>
<b>Lampiran IX : Biodata Mahasiswa .....</b>	<b>115</b>

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Orisinalitas Penelitian .....	9
F. Definisi Istilah.....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Konsep Perilaku Sosial .....	17
B. Konsep Psikologi Remaja .....	24

C. Konsep Tentang Teknologi Gadget .....	31
D. Perilaku Sosial Remaja Dalam Penggunaan Gadget.....	36
E. Kerangka Berpikir .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	46
B. Kehadiran Peneliti .....	47
C. Lokasi Penelitian.....	48
D. Data dan Sumber Data .....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Analisis Data .....	57
G. Uji Keabsahan Data.....	59
H. Tahap Penelitian.....	62
<b>BAB IV PAPARAN DAN TEMUAN PENELITIAN .....</b>	<b>64</b>
A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Bangil.....	64
1. Identitas Sekolah.....	64
2. Visi dan Misi Sekolah.....	66
3. Tujuan Sekolah .....	67
B. Paparan Data Penelitian .....	68
1. Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna Gadget di SMAN 1 Bangil .....	68
2. Peran Guru Dalam Mengontrol Perilaku Peserta Didik Pengguna Gadget di SMAN 1 Bangil .....	80
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>86</b>

1. Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna Gadget Usia Remaja di SMA Negeri 1 Bangil.....	86
2. Peran Guru Dalam Mengontrol Perilaku Peserta Didik Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Bangil .....	101
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>105</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>

## ABSTRAK

Muzakky, Ahmad, 2021, Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna Gadget Usia Remaja (Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil), Skripsi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi : Drs. M. Yunus, M.Si.

---

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki banyak fungsi khusus seperti telepon pintar. Pada saat ini gadget telah merata penggunaannya pada masyarakat, banyak sekali manfaat yang dihasilkan dari terciptanya perangkat ini, akan tetapi apabila gadget disalahgunakan maka gadget akan memiliki dampak buruk bagi penggunaannya. Dulunya penggunaan gadget di SMAN 1 Bangil tidak diperbolehkan, kemudian seiring berjalannya waktu akhirnya pihak sekolah memperbolehkan penggunaan gadget untuk kepentingan pembelajaran serta sebagai alat komunikasi warga sekolah, namun dengan adanya penggunaan teknologi gadget di lingkungan sekolah tersebut menyebabkan perubahan perilaku pada peserta didik. Penyalahgunaan gadget kerap kali terjadi terhadap peserta didik pada usia remaja, hal yang paling mencolok adalah perubahan perilaku peserta didik akibat penyalahgunaan gadget, contohnya seperti peserta didik cenderung menjadi pemalas, misalnya seperti peserta didik yang menyukai sosial media dan game online, mereka akan cenderung lebih memilih untuk memainkan gadget mereka daripada mengikuti berjalannya pelajaran di kelas, dengan begitu maka siswa akan lebih sulit untuk berkembang dan akan menghambat kesiapan mereka dalam menerima pembelajaran dan akhirnya nilai dari hasil belajar mereka pun menjadi kurang maksimal.

Fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimana perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil, 2) Bagaimana peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil. Dengan tujuan: 1) Untuk mengetahui perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil, 2) Untuk mendeskripsikan peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan disajikan dalam bentuk deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam bentuk wawancara, dokumen-dokumen, foto menggunakan kamera, catatan data melalui hasil observasi di lapangan, dan sebagainya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Perilaku sosial peserta didik dalam menggunakan gadget dapat dilihat dari 5 hal: a) Boleh tidaknya penggunaan gadget di lingkungan sekolah, b) Lama waktu yang digunakan dalam menggunakan gadget, c) Untuk apa saja penggunaan gadget, d) Respon peserta didik terhadap lingkungan sekitar saat menggunakan gadget, e) Cara peserta didik dalam menyikapi gadget. 2) Peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil: a) Guru sebagai motivator bagi peserta didik, b) Guru sebagai teladan bagi peserta didik, c) Guru sebagai pengawas bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** *Perilaku Sosial Peserta Didik, Gadget, Peran Guru.*

## ABSTRACT

Muzakky, Ahmad, 2021, Social Behavior of Teenage Gadget Users (Case Study in Class X Social Studies Department, SMA Negeri 1 Bangil), Thesis, Department of Social Sciences, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor : Drs. M. Yunus, M.Si.

---

Gadgets are electronic devices that have many special functions such as smartphones. At this time gadgets have been evenly used in society, there are many benefits resulting from the creation of this device, but if the gadget is misused then the gadget will have a bad impact on its users. The misuse of gadgets often occurs to students at the age of teenagers, the most striking thing is the change in student behavior due to gadget abuse, for example, students tend to be lazy, for example, such as students who like social media and online games, they will tend to prefer to play their gadgets instead of following the lessons in class, so students will find it more difficult to develop and will hinder their readiness to accept learning and ultimately the value of their learning outcomes will be less than optimal.

The focus of this research is: 1) How is the behavior of students who use gadgets at SMA Negeri 1 Bangil, 2) What is the role of teachers in controlling the behavior of students who use gadgets at SMA Negeri 1 Bangil. With the objectives: 1) To find out the behavior of students who use gadgets at SMA Negeri 1 Bangil, 2) To describe the role of teachers in controlling the behavior of students who use gadgets at SMA Negeri 1 Bangil. This study uses a qualitative approach and is presented in a descriptive form. Data collection techniques in the form of interviews, documents, photos using cameras, data records through observations in the field, and so on.

The results showed that: 1) The social behavior of students in using gadgets can be seen from 5 things: a) Is it permissible to use gadgets in the school environment, b) The length of time used in using gadgets, c) What are gadgets used for, d) Students' responses to the surrounding environment when using gadgets, e) How students respond to gadgets. 2) The role of teachers in controlling the behavior of students using gadgets at SMA Negeri 1 Bangil: a) Teachers as motivators for students, b) Teachers as role models for students, c) Teachers as supervisors for students.

**Keywords:** *Social Behavior of Students, Gadgets, Teacher's Role.*

## نبذة مختصرة

مزاكي ، أحمد ، ٢٠٢١ ، السلوك الاجتماعي لمستخدمي الأداة المراهقين (دراسة حالة في قسم الدراسات الاجتماعية للصف العاشر المدرسة الثانوية الحكومية ١ بانجيل) ، أطروحة ، قسم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج ، رسالة المشرف: د. م. يونس ، ماجستير.

الأدوات الذكية هي أجهزة إلكترونية لها العديد من الوظائف الخاصة مثل الهواتف الذكية. في هذا الوقت ، تم استخدام الأدوات بشكل متساوٍ في المجتمع ، وهناك العديد من الفوائد الناتجة عن إنشاء هذا الجهاز ، ولكن إذا تم إساءة استخدام الأداة الذكية ، فسيكون للأداة الذكية تأثير سيء على مستخدميها. غالبًا ما تحدث إساءة استخدام الأدوات للطلاب في سن المراهقة ، والشيء الأكثر لفتًا للنظر هو التغيير في سلوك الطلاب بسبب سوء استخدام الأدوات ، على سبيل المثال ، يميل الطلاب إلى أن يكونوا كسالي ، على سبيل المثال ، مثل الطلاب الذين يحبون وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب عبر الإنترنت ، سوف يميلون إلى تفضيل تشغيل أدواتهم بدلاً من متابعة الدروس في الفصل ، لذلك سيجد الطلاب صعوبة في تطويرها وسوف يعيقون استعدادهم لقبول التعلم وفي النهاية ستكون قيمة نتائج التعلم الخاصة بهم أقل من الأمل.

يركز هذا البحث على: (١) كيف يتم سلوك الطلاب باستخدام الأدوات في الثانوية الحكومية ١ بانجيل، (٢) كيف يتم دور المعلمين في التحكم في سلوك الطلاب باستخدام الأدوات في الثانوية الحكومية ١ بانجيل. بهدف: (١) لمعرفة سلوك الطلاب الذين يستخدمون الأجهزة في الثانوية الحكومية ١ انجيل، (٢) لوصف دور المعلمين في ضبط سلوك الطلاب الذين يستخدمون الأجهزة في الثانوية الحكومية ١ بانجيل. تستخدم هذه الدراسة مقارنة نوعية ويتم تقديمها بشكل وصفي. تقنيات جمع البيانات على شكل مقابلات ووثائق وصور باستخدام الكاميرات وسجلات البيانات من خلال الملاحظات الميدانية وما إلى ذلك.

أظهرت النتائج ما يلي: (١) استراتيجيات معلم الدراسات الاجتماعية في غرس المواقف الاجتماعية لدى طلاب مدرسه صغارن او الحكمة جبرو تمفنج: أ) توفير المواد التعليمية ، أحدها مواد الدراسات الاجتماعية ، ب) من خلال العادات الإيجابية في الحياة اليومية ، ج. ( كن قدوة حسنة أو قدوة. ٢) عملية غرس المواقف الاجتماعية في طلاب مدرسه صغارن او الحكمة جبرو تمفنج: أ) انطلاقًا من دور الوالدين كمعلمين أساسيين في المنزل ، ب) دور المعلمين كمعلمين في المدارس ، ج) دور المعلمين البيئة المحيطة ، د) من خلال أنشطة مثل تقوى الوالدين في العمل ، والتعاون المتبادل ، هـ) التعلم في الفصل من خلال خطط الدروس التي حددها المعلم ، و) من خلال مواد الدراسات الاجتماعية ، ز) من خلال العادات والأمثلة الجيدة. ٣) نتائج غرس المواقف الاجتماعية في طلاب مدرسه صغارن او الحكمة جبرو تمفنج: أ) من خلال ردود المعلمين وأولياء الأمور والمجتمع المحيط ، هل يطبق الطلاب المواقف الاجتماعية جيدًا ، ب) هناك دور للمدارس الداخلية الإسلامية ، ج) تجربة الطلاب في غرس المواقف الاجتماعية ، د) البيئة المحيطة بالمجتمع ، هـ) يمكن رؤيتها من العادات اليومية لطلابهم ، و) هناك شعور بالاهتمام بالآخرين ، والشعور المستمر بالمسؤولية ، ثم في شروط الآداب.

**الكلمات المفتاحية: السلوك الاجتماعي للطلاب ، الأدوات ، دور المعلم.**

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau *Information and Communicatipn Technologi* (ICT) semakin canggih. Oleh karena itu, perkembangan ICT merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia. Kini, setiap hari manusia di tangannya selalu memegang peralatan teknologi komunikasi seperti smartphone dengan beraneka macam merk.

Manusia menciptakan bermacam inovasi teknologi itu dengan tujuan untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan manusia. Teknologi tersebut sangat membantu manusia. Bahwa segala aktivitas yang rumit pun dapat dipermudah dengan adanya teknologi, seperti gadget.

Pada zaman sekarang, gadget menjadi kebutuhan setiap masyarakat. Dengan teknologi ini, jarak yang jauh akan terasa lebih dekat dikarenakan jangkauan gadget yang luas, bahkan dunia pun terasa sangat kecil dengan gadget, karena dengan jangkauan gadget kita dapat berkomunikasi dengan orang-orang yang jaraknya jauh dengan kita.

Hal ini dapat kita lihat dalam Al-Qur'an Surat Ar-Rahman ayat 33:

يَا الْجِنَّمَعْشَرَ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

Artinya: “*Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, Maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan*” (QS. Ar Rahman: 33).<sup>1</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa kehebatan apapun yang dimiliki dan secanggih apapun teknologi yang dibuat oleh manusia itu semua dapat terjadi karena izin dari Allah SWT. Kehadiran teknologi serta pesatnya kemajuan kecanggihannya membuat manusia mudah untuk melakukan segala hal, akan tetapi disisi lain manusia juga harus sadar bahwa kemajuan teknologi harus diimbangi dengan iman dan taqwa agar manusia tetap bisa mengontrol diri agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif.

Pada saat ini gadget telah merata penggunaannya pada masyarakat, banyak manfaat yang dihasilkan dari terciptanya perangkat ini, akan tetapi gadget juga memiliki dampak buruk bagi penggunanya, terlebih lagi bagi pelajar pada masa remaja dikarenakan pengguna gadget yang lebih dominan pada rentang anak usia remaja. Hal ini sesuai dengan teori psikologi sosial, sebagaimana dikemukakan oleh Mappiare dalam bukunya Psikologi Remaja, Ia menyatakan bahwa banyak sedikitnya perubahan sikap remaja juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas yang memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antarmanusia, yang pada hakikatnya adalah interaksi antarpribadi.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Surabaya : CV Fajar Mulya, 2005), hal. 532.

<sup>2</sup> Tara Lioni, Halilulloh, Yunisca Nurmalisa, *Penhbgaruhn Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial*, Vol. 03 No. 02, 2014.

Dilihat dari fakta di atas, sudah terlihat bahwa Indonesia sudah termasuk maju dalam penggunaan alat komunikasi khususnya media gadget, akan tetapi apabila gadget digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya remaja sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh pada perilaku sosial remaja tersebut terhadap lingkungannya baik lingkungan internal (keluarga) maupun eksternal (lingkungan sekolah dan pertemanan).

Jika remaja terlalu sering dalam menggunakan gadget maka dirinya berpotensi mengalami kecanduan, dan jika gadget telah menjadi candu maka akan sangat sulit bagi dirinya untuk melepaskan kecanduannya tersebut. Akibatnya remaja tersebut akan lebih asik dengan gadget dibandingkan dengan lingkungan disekitarnya. Bahkan tidak sedikit pula remaja yang lebih senang atau tertarik untuk mencurahkan isi hatinya di jejaring sosial menggunakan gadgetnya daripada berbicara kepada orang di sekitarnya. Terlebih lagi masih banyak remaja yang menyalahgunakan teknologi ini, seperti menggunakan gadget untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya.

Menurut salah satu pakar teknologi informasi dari Institute Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana berpendapat bahwa sekitar 5-10 persen gadget mania atau pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit perhari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Seorang pecandu gadget akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau tidak memperhatikan

pembelajaran karena perhatiannya hanya tertuju pada gadget. Dan bahkan jika dia dipisahkan dengan gadget, maka akan muncul perasaan gelisah.<sup>3</sup>

Sloan School of Management pada 2007 sebagaimana yang dikutip oleh Masruri, mengungkapkan bahwa penggunaan handphone dan smartphone dapat membentuk budaya stress. Hal ini disebabkan adanya fasilitas internet 24 jam yang ada pada handphone pintar. Pengguna handphone akan tercacaukan dengan tugas-tugas atau pesan yang diterima melalui internet.<sup>4</sup>

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti secara langsung di SMA Negeri 1 Bangil peneliti mendapati bahwa sebagian besar siswa masih belum sepenuhnya dapat melepaskan diri mereka dari gadget. Hal tersebut terlihat dari minimnya keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas, banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran yang berakibat pada menurunnya kualitas belajar siswa. Tidak hanya itu, banyak pula siswa yang menjadi karakter yang pasif akibat dari kecanduan gadget, misalnya tidak bertegur sapa kepada teman ataupun guru di jalan dikarenakan asik bermain gadget masing-masing.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara awal pada bulan November tahun 2020 yang bertempat di Desa Kalirejo diperoleh informasi bahwa anak-anak sekolah SMA Negeri 1 Bangil sering melakukan perilaku menyimpang seperti bolos sekolah, bahkan ada juga yang merokok di lingkungan sekitar sekolah. Informasi ini

---

<sup>3</sup> Anggit Purnomo, *Hubungan Antara Kecanduan Gadget, Mobile Phone Dengan Empati Pada Mahasiswa*, (Skripsi UIN Sunan Kalijaga, 2014)

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Observasi dari peneliti yang dilakukan pada tanggal 26 November 2020

peneliti dapat dari lingkungan dimana banyak anak-anak yang bersekolah di SMA Negeri 1 Bangil tersebut.<sup>6</sup>

Kemudian hasil wawancara yang kedua yakni bertempat di SMA Negeri 1 Bangil, pada wawancara kali ini diperoleh informasi bahwa benar di sekolah tersebut pernah terjadi penyimpangan perilaku sosial seperti bolos sekolah, bermain gadget saat jam pelajaran, bersosial media, berselfi, kemudian saat guru menerangkan ada pula siswa yang masih menggunakan gadgetnya, dan tidak jarang pula guru-guru disekolah tersebut merazia handphone yang dibawa oleh para siswa dikarenakan penggunaan yang tidak sesuai waktu. Menurut informasi pada wawancara kepada guru BK mengatakan bahwa siswa tidak dilarang membawa gadget. Akan tetapi penggunaannya tidak diperkenankan pada saat proses pembelajaran sebelum ada instruksi dari guru mata pelajaran, namun masih ada beberapa siswa yang tetap mengabaikan aturan tersebut walaupun sudah diperingatkan oleh guru yang bersangkutan. Kemungkinan dasar terjadinya perilaku menyimpang tersebut yakni akibat dari penggunaan pada gadget yang disalahgunakan. Oleh sebab itu dalam penelitian ini peneliti akan mengamati dan mendeskripsikan bagaimana perilaku sosial siswa dalam penggunaan gadget serta dampaknya bagi para siswa, baik yang bersifat positif maupun negatif dalam hal akademik ataupun non akademik.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan ibu Tutik selaku pemilik toko yang berada di dekat sekolah SMA Negeri 1 Bangil, 26 November 2020

<sup>7</sup> Wawancara dengan bapak Choirul Anwar selaku guru BK di SMA Negeri 1 Bangil. 26 November 2020.

Dapat disimpulkan penyalahgunaan terhadap gadget juga berdampak pada perilaku siswa, contohnya siswa akan cenderung menjadi pemalas, misalnya seperti siswa yang menyukai sosial media dan game online, mereka akan cenderung lebih memilih untuk memainkan gadget mereka daripada mengikuti berjalannya pelajaran di kelas, dengan begitu maka siswa akan lebih sulit untuk berkembang dan akan menghambat kesiapan mereka dalam menerima pembelajaran dan akhirnya nilai dari hasil belajar mereka pun menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti perilaku siswa khususnya di SMA Negeri 1 Bangil. Dengan demikian peneliti mengajukan proposal dengan judul “Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna Gadget Usia Remaja (Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil”.

## **B. Fokus Penelitian**

Setelah mencermati pembahasan dari latar belakang di atas, peneliti mengetahui tujuan serta kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil?
2. Bagaimana peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah di atas, peneliti dapat mengetahui tujuan serta kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil.
2. Untuk mendeskripsikan peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka diharapkan penelitian ini memiliki berbagai macam aspek manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gambaran realitas sosial khususnya pada penggunaan gadget terhadap perilaku sosial.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan serta sebagai bahan kajian pada bidang akademis ataupun menjadi sumber referensi dalam pengkajian tentang penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa dan juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti

Sebagai penambah pengetahuan serta pemahaman peneliti di bidang sosial yang berhubungan dengan gadget dan perilaku sosial siswa dalam kesehariannya di sekolah. selain itu penelitian ini juga dapat memberikan peningkatan kompetensi dalam bidang penelitian.

- b. Bagi peneliti lain

Dalam hal ini, peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat dijadikan referensi dan juga pijakan untuk penelitian-penelitian berikutnya yang berfokus pada dampak gadget terhadap perilaku sosial serta dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut.

c. Bagi siswa SMA Negeri 1 Bangil

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan siswa SMA Negeri 1 Bangil agar dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan dan mengaplikasikan gadget pada lingkungan sekolah khususnya pada saat jam pelajaran agar siswa terhindar dari dampak-dampak negatif yang dapat disebabkan oleh gadget.

d. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan para pendidik dalam mengendalikan penggunaan gadget oleh siswa yang dapat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar di kelas dengan cara mengontrol perilaku sosial pada peserta didik serta lingkungannya.

e. Bagi lembaga pendidikan

Diharapkan dapat dijadikan opsi dalam memberikan kebijakan atas penggunaan gadget dengan cara meningkatkan pengawasan kepada seluruh siswa di sekolah agar terbangun karakter peserta didik yang cerdas dan tepat dalam menggunakan kemajuan teknologi.

f. Bagi masyarakat

Dengan adanya peningkatan perilaku sosial anak, diharapkan masyarakat, khususnya keluarga ikut serta berperan dalam mengontrol perkembangan sosial anak-anaknya.

### E. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui sub kajian yang sudah diteliti pada penelitian sebelumnya, maka diperlukan adanya komparasi unsur-unsur perbedaan dengan konteks pada penelitian ini. Diantara penelitian terdahulu peneliti menemukan beberapa persamaan serta perbedaan yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1.1**

#### **Originalitas Penelitian**

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti, Judul Penelitian, Penerbit, Tahun terbit</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Orisinalitas Penelitian</b>
1.	Titik Mukarromah, "Dampak Penggunaa Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro 2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Objek penelitian yang berbeda, peneliti terdahulu melakukan penelitian pada suatu daerah (dusun), sedangkan pada penelitian ini berobjek pada sekolah (SMA).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian ini sama-sama meneliti tentang dampak gadget</li> <li>Sama-sama menggunakan metode kualitatif</li> </ul>	Penelitian ini berfokus pada perubahan perilaku sosial siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh saudari Titik Mukarromah berfokus pada perkembangan sosial siswa
2.	Dalillah, "Pengaruh Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perbedaan pada tempat tempat penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sama-sama bersubjek pada siswa</li> </ul>	penelitian ini berfokus pada dampak (akibat)

	Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat” (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah 2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti terdahulu menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif.</li> </ul>	<p>jenjang SMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama mengambil tema penelitian tentang perilaku sosial.</li> </ul>	<p>penggunaan gadget terhadap perilaku sosial, sedangkan enelitian yang dilakukan oleh saudara Dalillah lebih berfokus pada pengaruh (hal-hal yang menjadi sebab terjadinya sesuatu) gadget terhadap perilaku sosial</p>
3.	Elis Sandrawita, “Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Hanphone) Dalam Pengeolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP Di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup 2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek penelitian yang berbeda, peneliti terdahulu melakukan penelitian pada suatu daerah (dusun), sedangkan pada penelitian ini berobjek pada sekolah (SMA).</li> <li>• Subjek penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu yakni siswa SMP, dimana masa masa tersebut merupakan masa peralihan antara masa anak-anak menuju masa dewasa, dimana pola berfikir siswa belum begitu matang, sedangkan dalam penelitian ini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini sama-sama meneliti tentang dampak gadget</li> <li>• Sama-sama menggunakan metode kualitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini berfokus pada perilaku siswa. Sedangkan peneliti terdahulu lebih berfokus pada pengelolaan waktu belajar siswa.</li> </ul>

		peneliti bersubjek pada siswa SMA, pola berfikir anak sudah mulai matang.		
4.	Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo dkk, Pola Interaksi siswa penggunaan gadget di SMAN 1 Semarang, Universitas Negeri Semarang Jurnal, 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus penelitian pada jurnal ini merupakan interaksi sosial, sedangkan fokus pada penelitian ini merupakan perilaku sosial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama membahas tentang penggunaan gadget serta Metode penelitian yang digunakan sama menggunakan metode kualitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus penelitian yang berbeda,. Pada penelitian yang dilakukan oleh saudara Doni berfokus terhadap pola interaksi siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pola perilaku sosial siswa</li> </ul>
5.	Prajnidita Zaeny Rahmalah, Puji Astuti,dkk. Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter pada anak usia dini, Universitas Muhammad Purwokerto, Jurnal, 2019.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus penelitian lebih terhadap pembentukan karakter pada anak usia dini dan metode penelitian menggunakan kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesamaan meneliti tentang penggunaan gadget.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada penelitian yang dilakukan oleh saudari Zaeny Rahmalah berfokus terhadap pembentukan karakter pada anak usia dini, sedangkan penelitian ini berfokus pada pola perilaku sosial siswa dengan jenjang usia remaja.</li> </ul>

Berdasarkan beberapa penelitian yang ada pada tabel diatas belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji masalah peralihan perilaku remaja yang diakibatkan oleh gadget, peralihan yang dimaksud adalah transisi antara masa siswa pada jenjang sekolah menengah pertama menuju jenjang baru yakni sekolah menengah atas. disisi lain dikarenakan yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang dimana para siswa masih pada masa awal pengenalan jenjang sekolah menengah atas, dimana pada masa tersebut siswa masih sangat rentan untuk menyalahgunakan media. Penelitian ini dilakukan guna mencari alternatif solusi untuk pengontrolan perilaku siswa pada masa awal sekolah pada jenjang SMA.

#### **F. Definisi Istilah**

Untuk terhindar dari terjadinya kekeliruan dalam menafsirkan atau memahami istilah-istilah yang ada, maka penting bagi penulis untuk memberikan pembahasan serta penegasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian tersebut, sebagai berikut:

##### **1. Pengertian perilaku sosial**

Setiap individu pasti memiliki perilaku, perilaku merupakan cerminan diri manusia itu sendiri. Perilaku muncul akibat motif yang ada di dalam diri manusia itu sendiri. Maka dari itu bahwa aktifitas-aktifitas atau perilaku yang

dilakukan manusia tersebut merupakan manifestasi kehidupan. Perilaku merupakan reaksi atau tindakan dari suatu organisme atau objek.<sup>8</sup>

Seorang ahli psikolog yang bernama Skinner merumuskan bahwa perilaku ialah respon yang ataupun reaksi individu terhadap stimulus (rangsangan yang berasal dari luar). Maka dari itu perilaku ini terjadi akibat adanya stimulus terhadap organisme yang kemudian organisme tersebut akan merespon stimulus yang telah diterima. Teori Skinner ini disebut “S O R”, atau Stimulus-Organisme-Respon.<sup>9</sup> Adapun respon yang dimaksud pada penelitian ini adalah respon peserta didik terhadap pelajaran dan terhadap lingkungan di sekitar peserta didik tersebut, khususnya di kelas.

## 2. Pengertian gadget.

Pengertian gadget menurut Merriam Webster yakni *”an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty”*. Dengan arti dalam bahasa Indonesia yakni sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>10</sup>

Pada kamus Oxford ditemukan perbedaan gadget dengan perangkat elektronik. Perbedaannya yakni terletak pada unsur kebaruannya yang berkembang terus menerus pada setiap generasi. Gadget adalah sebuah teknologi semacam perangkat yang mempunyai fungsi tertentu yang sering

---

<sup>8</sup> Ike Mulya Sari, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2019)

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Merriam-Webster, *Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0.*

dianggap hal baru. Gadget ialah sebuah perangkat yang menarik dikarenakan selalu ada hal baru sehingga menyebabkan kesenangan baru kepada sang pengguna.

Perkembangan teknologi gadget berlangsung sangat cepat. Selaras dengan perkembangan teknologi saat ini gadget semakin berkembang dengan berbagai macam fitur, seperti kamera, aplikasi musik, aplikasi radio, layanan internet, bahkan sekarang gadget juga menyediakan layanan hiburan seperti game online dan lain sebagainya. Gadget saat ini juga telah menggunakan processor dan OS (Operating System) yang menunjang kemampuan gadget menjadi seperti komputer, dengan begitu manusia dapat memanfaatkan fungsi gadget menjadi mini komputer atau yang biasa disebut gadget. Gadget yang dimaksud pada penelitian kali ini adalah smartphone, dimana smartphone merupakan alat yang paling memungkinkan untuk digunakan dalam membantu pembelajaran sekaligus membantu siswa dalam hal komunikasi kepada teman maupun keluarga. Dalam hal ini peneliti mencari tahu apakah unsur kebaruan yang ada pada gadget akan berpengaruh pada tingkat penggunaannya bagi kalangan peserta didik pada usia remaja.

### 3. Pengertian Remaja

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa.

Dalam mempelajari perkembangan remaja, remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik; secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial, sebagai periode persiapan untuk menjadi orang dewasa. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ seks, tinggi, berat, dan massa otot, serta perubahan besar dalam struktur otak. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara abstrak dan bernalar secara lebih efektif.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari laporan penelitian ini, maka peneliti mengurutkan sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Pada bab pertama berisikan latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas (penelitian terdahulu), serta definisi istilah. Pada hal ini peneliti mengamati fenomena yang terjadi di SMA Negeri 1 Bangil mengenai perilaku sosial peserta didik saat menggunakan gadget di dalam maupun di luar sekolah, dari fenomena tersebut peneliti menentukan fokus penelitian yakni mengenai bagaimana perilaku peserta didik pengguna gadget di SMAN 1 bangil serta bagaimana peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik di sekolah, lebih khusus saat berada di dalam kelas

Kemudian pada bab kedua yakni isi dari teori-teori yang menjadi landasan dari penelitian. Teori-teori tersebut didapatkan dari buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu dan juga sumber-sumber lain yang mendukung dalam penelitian ini.

Kemudian pada bab ketiga berisikan penjabaran mengenai metode penelitian serta komponen-komponen penelitiannya. Disini, peneliti membahas mengenai langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan penelitian, diantaranya ialah: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik atau prosedur pengumpulan data, analisis data, dan prosedur atau tahap-tahap penelitian. Adapun pendekatan yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif.

Kemudian selanjutnya yakni bab empat, pada bab ini peneliti menguraikan data yang berhubungan dengan penelitian baik dari data wawancara, observasi, serta dokumentasi. Untuk mencari data melalui wawancara peneliti melakukan interview kepada beberapa narasumber diantaranya yakni: kepala sekolah, guru BK, Wali Kelas jurusan IPS, beberapa guru mata pelajaran, beberapa peserta didik kelas X, dan salah satu orang tua peserta didik.

Selanjutnya yakni bab lima. Pada bab kelima ini melakukan pengolahan data melalui pembahasan sesuai dengan fokus penelitian. Dimana hasil penelitian ini berdasarkan analisis dari paparan data pada bab IV.

Yang terakhir yakni bab enam. Pada bab ini secara garis besar menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan penelitian dan beberapa saran yang di berikan peneliti untuk kemajuan penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Konsep Perilaku Sosial

##### 1. Pengertian Perilaku Sosial

Menurut Arthur S. Reber Perilaku atau tingkah laku adalah sebuah istilah yang sangat umum mencakup tindakan, aktivitas, respon, reaksi, gerakan, proses, operasi-operasi dsb. Singkatnya, respon apapun dari organisme yang bisa diukur.<sup>11</sup>

Perilaku juga merupakan hasil interaksi antara karakteristik kepribadian dan kondisi sosial serta kondisi fisik lingkungan. Istilah sosial memiliki arti yang berbeda-beda sesuai pemakaiannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya, yaitu masyarakat. Selain itu, sosial itu berkenaan dengan perilaku interpersonal individu, atau yang berkaitan dengan proses-proses sosial.<sup>12</sup>

Perilaku sosial adalah proses belajar yang dilakukan oleh seseorang (individu) untuk berbuat atau bertingkah laku berdasarkan patokan yang terdapat dan diakui dalam masyarakat. Atau filsafat tentang pemikiran kritis rasional tentang kewajiban dan tanggung jawab manusia sebagai anggota umat manusia.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Arthur S. Reber, *The Penguin Dictionary of Psychology*, terj. Yudi Santoso, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 110.

<sup>12</sup> Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 27.

<sup>13</sup> Akyas Azhari, *Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta Selatan: Penerbit Teraju), hlm. 161.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah sebuah kegiatan ataupun aktivitas seseorang yang dapat dilihat secara langsung oleh orang lain terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi oleh seseorang yang berkaitan dengan sosial kemasyarakatan. Perilaku sosial merupakan tindakan-tindakan yang berkenaan dengan segala bentuk perbuatan yang terjadi secara langsung berkaitan atau dikaitkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam suatu masyarakat.

## 2. Macam-macam perilaku

Perilaku manusia dirumuskan sebagai respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Dengan demikian perilaku manusia terjadi melalui proses : Stimulus Organisme Respons, berdasarkan teori Skinner disebut teori “S-OR” dan respons ini terbentuk 2 macam.<sup>14</sup>

- a. Respondent respons atau reflexive, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu yang disebut eliciting stimulus, karena menimbulkan respon yang relatif tetap.
- b. Operant respons atau instrumental respons, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau rangsangan yang lain. Berdasarkan teori “S-O-R” tersebut.

## 3. Jenis perilaku sosial

---

<sup>14</sup> Hana Utami, *Teori dan pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*, Yogyakarta: Nuha Medika, 2010), hlm. 55.

Jenis perilaku dilihat dari sudut pandang respon terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua jenis.<sup>15</sup>

a. Perilaku tertutup (convert behavior)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (convert). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka (overt behavior)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Terdapat dua jenis perilaku, yang pertama yaitu perilaku yang alami atau refleksif dan yang kedua yaitu perilaku operan atau bentukan. Perilaku yang alami yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap rangsangan yang mengenai organisme yang bersangkutan. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibawa sejak manusia lahir. Sedangkan perilaku operan atau bentukan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar, latihan, pembentukan dan pembiasaan. Perilaku operan atau bentukan ini dapat

---

<sup>15</sup> Ibid.

berubah-ubah sesuai dengan bagaimana latihan dan pembiasaan yang dilakukan.<sup>16</sup>

Perilaku sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang seperti motif dari dalam dirinya,, insting, sikap, serta nafsu. Faktor internal ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor biologis dan faktor sosio psikologis. Pada faktor biologis ini bisa berasal dari faktor bawaan atau genetik dan contoh motif biologis seperti kebutuhan makan dan minum, kebutuhan seksual serta kebutuhan melindungi diri dari bahaya. Sedangkan pada faktor sosio psikologi berupa kemampuan kognitif pada diri seseorang yang merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia serta kemampuan komatif yang merupakan aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan kemauan bertindak serta kemampuan afektif yang berhubungan dengan emosional manusia. Adapun faktor yang termasuk faktor internal, antara lain:<sup>17</sup>

1) Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Intelektual

---

<sup>16</sup> Deswita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Rosdakarya, 2006), hlm. 74.

<sup>17</sup> Dalillah, 2019. Skripsi "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat", Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, JAKARTA. hlm. 23.

Peranan penting pada kecerdasan emosional dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang pada orang lain Hal tersebut karena kecerdasan emosional sering kali disebut sebagai kecerdasan sosial yaitu dalam praktiknya selalu mempertimbangkan dengan matang segala aspek sosial yang menyertainya.

kecerdasan emosional yang meliputi rasa empati, memotivasi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain merupakan aspek terpenting dalam dan menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan dengan faktor yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang.

Tak terlepas pada kecerdasan intelektual juga berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Ilmu pengetahuan merupakan faktor esensial dalam pendidikan. Keterlibatan ilmu pengetahuan manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial sangat mempengaruhi kualitas moral dan budi pekertinya.

## 2) Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang berupa kekuatan dalam menggerakkan ataupun membangkitkan aktivitas pada manusia dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Dalam hal ini motivasi memerankan peranannya sebagai

alasan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>18</sup> Dalam perilaku, motivasi ini penting karena perilaku sosial seseorang merupakan perilaku termotivasi.

### 3) Agama

Peran agama penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang yang memiliki pemahaman agama yang luas dalam diri pasti akan perilaku sosial yang baik. Karena pada hakikatnya, setiap agama mengajarkan kebaikan, khususnya agama Islam, sangat mendorong umatnya untuk memiliki perilaku sosial.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia dalam berperilaku dalam kehidupannya. Ketika faktor dalam diri baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik pula. Begitupun sebaliknya ketika faktor dalam diri buruk maka akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Berbagai macam faktor internal yang ada dalam diri seseorang akan menimbulkan pula bentuk perilaku sosial yang bermacam-macam.

#### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang atau individu. Faktor ini bisa disebabkan dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat akan mempengaruhi perilaku sosial seorang individu. Faktor eksternal berupa pengaruh lingkungan sekitar dimana individu

---

<sup>18</sup> Abdul Rahman Saleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 183.

tersebut hidup dan ditambah dengan adanya reinforcement (hukuman dan hadiah) yang ada dalam komunitas tersebut.

Perilaku individu dapat berpengaruh pada lingkungan kondisi masyarakat, perubahan iklim dan cuaca serta faktor ekonomi individu. Keadaan masyarakat yang baik dan stabil akan berpengaruh baik pada perilaku seseorang, sebaliknya jika kondisi masyarakat yang tidak kondusif akan menimbulkan perilaku yang buruk sebagai bentuk perwujudan dari perasaan dan emosional. Perubahan iklim dan cuaca juga mempengaruhi perilaku seseorang.

Perilaku timbul sebagai wujud penyesuaian diri terhadap cuaca yang sedang berlangsung. Selain itu, faktor ekonomi dari individu. Faktor ini merupakan faktor dalam perilaku seseorang. Pada kondisi ekonomi yang sulit dan kekurangan, maka dapat membuat seseorang berbuat nekat dan semaunya tanpa memperdulikan orang lain. Seseorang bisa melakukan apapun untuk memenuhi kebutuhannya dengan melakukan pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku. Bahkan tidak ada lagi rasa malu dan sungkan melakukan kegiatan yang melanggar aturan. Semua dilakukan demi memenuhi kebutuhan yang terus mendesak.

Faktor eksternal berikutnya adalah adanya hukuman dan hadiah. Hal tersebut akan menjadi pendorong yang sangat kuat dalam perilaku manusia. Seseorang akan selalu berperilaku baik dengan harapan akan mendapatkan hadiah. Adanya hukuman juga akan menjadi kendali serta kontrol terhadap perilaku sosial manusia. Dengan adanya hukuman dan

hadiah maka seseorang akan selalu berhati-hati dalam bertindak dan berperilaku.

## **B. Konsep Psikologi Remaja**

### 1. Definisi Remaja

Istilah adolescence atau remaja berasal dari kata Latin “adolescere” yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolescence pada masa sekarang memiliki arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini diungkapkan oleh Piaget, Ia berpendapat bahwa secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat dewasa mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang katanya merupakan ciri khas yang umum dari masa perkembangan ini.<sup>19</sup>

### 2. Periodisasi Masa Remaja<sup>20</sup>

Masa remaja dapat dibagi dalam beberapa periode yaitu:

---

<sup>19</sup> Elizabeth. B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 206.

<sup>20</sup> Ibid.

- a. Periode masa puber usia 12-14 tahun. Masa Pra Pubertas: peralihan dari akhir masa kanak-kanak ke masa awal pubertas. Ciri-cirinya:
  - 1) Anak tidak suka diperlakukan seperti anak kecil lagi.
  - 2) Anak mulai bersikap kritis dan merindu puja.
- b. Masa pubertas usia 14-16 tahun: masa remaja awal. Ciri-cirinya:
  - 1) Mulai cemas dan bingung tentang perubahan fisiknya.
  - 2) suka menyembunyikan isi hatinya.
  - 3) Memperhatikan penampilan.
  - 4) Sikapnya tidak menentu/plin-plan
  - 5) Suka berkelompok dengan teman sebaya dan senasib
  - 6) Perbedaan sikap pemuda dengan sikap gadis.
- c. Masa akhir pubertas usia 17-18 tahun: peralihan dari masa pubertas ke masa adolesen. Ciri-cirinya:
  - 1) Pertumbuhan fisik sudah mulai matang tetapi kedewasaan psikologisnya belum tercapai sepenuhnya.
  - 2) Proses kedewasaan jasmaniah pada remaja putri lebih awal dari remaja pria.<sup>21</sup>
- 4) Periode remaja masa Adolesen usia 19-21 tahun
  - 1) Perhatiannya tertutup pada hal-hal realistis
  - 2) Mulai menyadari akan realitas
  - 3) Sikapnya mulai jelas tentang hidup

---

<sup>21</sup> Ibid.

4) Mulai nampak bakat dan minatnya

### 3. Ciri-Ciri Masa Remaja

#### a. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan fisik mengalami perubahan dengan pesat, lebih cepat dibandingkan masa kanak-kanak dan dewasa. Untuk mengimbangi pertumbuhan yang cepat itu, remaja membutuhkan makan dan tidur lebih banyak.

#### b. Perkembangan Seksual

Pada anak laki-laki diantaranya: mengalami mimpi pertama (mimpi basah), pada lehernya tumbuh seperti buah jakun yang membuat suaranya seperti pecah, dan di sekitar bibir dan kemaluannya mulai tumbuh rambut. Pada anak perempuan diantaranya: rahimnya sudah mulai bisa dibuahi atau sudah menstruasi (datang bulan), di bagian mukanya mulai tumbuh jerawat, penimbunan lemak membuat dadanya mulai tumbuh, pinggulnya mulai melebar, dan pahanya mulai membesar.

#### c. Cara Berfikir Kausalitas

Yaitu menyangkut hubungan sebab dan akibat, remaja mulai berfikir kritis sehingga dia akan melawan bila orang tua, guru, dan lingkungan masih menganggapnya sebagai anak kecil. Bila guru dan orang tua tidak tahu cara berpikir remaja, akibatnya timbulah kenakalan remaja.

#### d. Emosi Yang Meluap-Meluap

Keadaan emosi remaja masih labil karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Suatu saat ia bisa sedih sekali dan lain waktu bisa senang sekali.

Hal ini terlihat pada remaja yang baru putus cinta atau remaja yang tersinggung perasaannya karena misalnya diplototi. Dan emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri mereka dari pada pikiran yang realitas.

e. Mulai Tertarik Pada Lawan Jenis

Secara biologis manusia terbagi atas dua jenis yaitu laki-laki dan perempuan. Dalam kehidupan sosial remaja mereka mulai tertarik pada lawan jenisnya dan mulai berpacaran. Jika dalam hal ini orang tua kurang mengerti, kemudian melarangnya, akan menimbulkan masalah, dan remaja akan cenderung tertutup dengan orang tuanya.

f. Menarik Perhatian Lingkungan

Pada masa ini remaja mulai mencari perhatian dalam lingkungannya, berusaha mendapatkan status dan peranan seperti kegiatan remaja di kampung-kampung yang diberi peranan, pasti ia akan melaksanakan dengan baik. Bila tidak diberi peranan maka ia akan melakukan perbuatan untuk menarik perhatian masyarakat, bila perlu maka akan melakukan perkelahian dan kenakalan lainnya. Remaja akan berusaha mencari peranan di luar rumah bila orang tua tidak memberi peranan kepadanya karena menganggapnya sebagai anak kecil.

g. Terikat Dengan Kelompok

Remaja dalam kehidupan sosial sangat tertarik pada kelompok sebayanya dalam pengalaman pun mereka berusaha untuk berbuat yang sama misalnya, berpacaran, berkelahi, dan mencuri. Apa yang dilakukan pemimpin kelompoknya ditirunya, walaupun yang dilakukan itu tidak baik. Dalam

kelompok itu bisa melampiaskan perasaan tertekan karena mungkin tidak dimengerti oleh orang tua dan kakak-kakaknya.

#### 4. Perkembangan emosi pada masa remaja

Secara tradisional masa remaja dianggap sebagai periode badai dan tekanan, suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Pertumbuhan pada tahun-tahun awal masa puber terus berlangsung tetapi berjalan agak lambat. Pertumbuhan yang terjadi terutama bersifat melengkapi pola yang sudah terbentuk pada masa puber. Oleh karena itu, perlu dicari keterangan lain yang menjelaskan ketegangan emosi yang sangat khas pada usia ini.

Sikap, perasaan atau emosi seseorang telah ada dan berkembang semenjak ia bergal dengan lingkungannya. Timbulnya sikap, perasaan atau emosi itu (positif atau negatif) merupakan produk pengamatan dari pengalaman individu secara unik dengan benda-benda fisik lingkungannya, dengan orang tua dan saudara-saudara, serta pergaulan sosial yang lebih luas. Sebagai suatu produk dari lingkungan (lingkungan internal dan eksternal) yang juga berkembang, maka sudah tentu sikap, perasaan/emosi itu juga berkembang.

Bentuk-bentuk emosi yang sering nampak dalam masa remaja awal antara lain adalah marah, malu, takut, cemas, cemburu, iri-hati, sedih, gembira, kasih sayang dan ingin tahu. Dalam hal emosi yang negatif, umumnya remaja belum dapat mengontrolnya dengan baik. Sebagai remaja dalam bertindak laku sangat dikuasai oleh emosinya.

Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa pemuda remaja dapat menghilangkan “unek-unek” atau kekuatan-kekuatan yang ditimbulkan oleh emosi yang ada dengan cara mengungkapkan hal-hal yang menimbulkan emosi-emosi itu dengan seseorang yang dipercayainya. Menghilangkan kekuatan-kekuatan emosi terpendam tersebut disebut juga “emotional catharsis”.<sup>22</sup>

#### 5. Perkembangan intelegensi dan kognitif pada masa remaja

Remaja adalah suatu periode kehidupan dimana kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya. Disamping itu, masa remaja ini juga terjadi reorganisasi lingkaran saraf frontal lobe. Frontal lobe ini berfungsi dalam aktivitas kognitif tingkat tinggi. Perkembangan frontal lobe tersebut sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif remaja, sehingga mereka mengembangkan kemampuan penalaran yang memberinya suatu tingkat pertimbangan moral dan kesadaran sosial yang baru. Kemudian, dalam kekuatan baru dalam penalaran yang dimilikinya, menjadikan remaja mampu membuat pertimbangan dan melakukan perdebatan.

##### a. Perkembangan kognitif

Ditinjau dari prespektif teori kognitif Piaget pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai pada usia kira-kira antara 11-12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa. Disamping itu, remaja pada masa ini juga mampu berpikir secara sistematis,

---

<sup>22</sup> Ibid.

mampu memikirkan semua kemungkinan secara sistematis untuk memecahkan suatu permasalahan.<sup>23</sup>

b. Perkembangan pengambilan keputusan

Remaja adalah masa dimana terjadi peningkatan pengambilan keputusan. Dalam hal ini, mulai mengambil keputusan-keputusan tentang masa depan memilih teman, dan lain-lain. Dalam hal pengambilan keputusan ini, remaja lebih tua ternyata lebih kompeten dibanding anak-anak. Apabila dibandingkan dengan remaja yang lebih tua remaja yang lebih muda mempunyai kemampuan yang kurang dalam ketrampilan pengambilan keputusan. Tidak jarang remaja terpaksa mengambil keputusan-keputusan salah oleh orientasi masyarakat.

c. Perkembangan kognisi sosial

Menurut Dacey dan Kenny, yang dimaksud dengan kognisi sosial adalah kemampuan untuk berpikir secara kritis mengenai isu-isu dalam hubungan interpersonal yang berkembang dalam usia dan sejalan dengan pengalaman serta berguna untuk memahami orang lain dan menentukan bagaimana melakukan interaksi dengan mereka.<sup>24</sup>

Menurut sejumlah ahli psikologi perkembangan, ketrampilan – ketrampilan kognitif yang muncul pada masa remaja ini mempunyai pengaruh besar terhadap perubahan kognisi sosial mereka. Salah satu bagian penting dari perubahan perkembangan aspek kognisi sosial remaja ini adalah

---

<sup>23</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 40.

<sup>24</sup> Ibid, hlm. 43.

apa yang diistilahkan oleh Psikolog David Elkind dengan “egosentrisme, yaitu kecenderungan remaja untuk menerima dunia. Mereka menganggap semua mata terpaku pada penampilannya”.<sup>25</sup>

### C. Konsep tentang Teknologi Gadget

#### 1. Pengertian Gadget

Istilah gadget yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.<sup>26</sup> Gadget dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget. Seiring waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Menurut Osland dalam bahasa Inggris mengartikan bahwa gadget merupakan suatu alat elektronik yang berbentuk kecil yang memiliki berbagai macam fungsi dan manfaat khusus.<sup>27</sup>

Menurut Garini bahwa “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget memiliki banyak fungsi bagi

---

<sup>25</sup> Ibid, hlm. 45.

<sup>26</sup> Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm 132.

<sup>27</sup> Yunda, Skripsi: “Upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara”, (Semarang: Universitas negeri Semarang, 2019)

penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Gadget baik laptop, ipad, tablet, atau gadget adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Gadget adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun gadget diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif bagi umat manusia. Melalui gadget, komunikasi mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan gadget untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara lain.<sup>28</sup> Gadget memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget.<sup>29</sup> Adapun pendapat Yordi Anugrah Pertama bahwa dampak positif penggunaan gadget, komunikasi menjadi lebih praktis.<sup>30</sup>

Menurut Jeshikamandiangan bahwa penggunaan gadget (Handphone) dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan gadget dalam proses belajar.<sup>31</sup> Gadget

---

<sup>28</sup> Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).

<sup>29</sup> Harfiyanto, Doni, dkk, *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015), hlm 4.

<sup>30</sup> Yordi Anugrah Pertama, *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget* ([www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/)), diakses pada tanggal 17 November 2020, pukul 16.05 WIB.

<sup>31</sup> Jeshikamandiangan, *Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah* (<https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>), diakses pada tanggal 17 November 2020, pukul 18.00 WIB.

menjadi benda yang berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat (peta), mengurus tiket, hotel memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk anak-anak. Menurut Ali Akhmadi bahwa siswa bisa memanfaatkan gadget untuk mencari informasi dan sumber berita melalui mesin pencari (google). Dengan menggunakan mesin pencari berita yang ada pada gadget diharapkan kebutuhan informasi dan sumber belajar pada siswa dapat terpenuhi.<sup>32</sup>

Terdapat dampak positifnya gadget bagi seseorang yaitu menambah informasi ataupun wawasan pada diri seseorang tersebut, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa Inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Seseorang juga bisa belajar aneka pelajaran, mencari jurnal, bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, mengirim tugas, jadwal sekolah atau kuliah, semua bisa lewat gadget. Gadget benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama gadget.<sup>33</sup>

Menurut Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa gadget dilingkungan sekolah akan memudahkan

---

<sup>32</sup> Ali Akhmadi, *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar* (<https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>), diakses pada tanggal 17 November 2020, pukul 18.47 WIB.

<sup>33</sup> Jarot Wijanarko & Esther Setiawati, *Parenting Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia), hlm 4.

siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Gadget juga dianggap sebagai ”teman” saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, gadget dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.<sup>34</sup> Menurut Azhar Arsyad bahwa manfaat media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.<sup>35</sup>

Adapun menurut Atik Dwi Susanti bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa.<sup>36</sup>

Dibalik dampak positif tersebut, gadget juga memiliki dampak negatif bagi seseorang, seperti berisi konten seperti pornografi maupun ajaran yang salah, jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja serta terdapat game yang dapat merusak. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, seperti pada konten yang tidak baik, seperti kekerasan (game dan film) serta pornografi yang dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen.

---

<sup>34</sup> Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari, *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*, (Seminar Nasional, 2018), hlm 61.

<sup>35</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm 25.

<sup>36</sup> Atik Dwi Susanti, *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar Untuk meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram*, (Skripsi Universitas Lampung, 2018), hlm 21.

Di era modern saat ini, teknologi pada gadget telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dimulai dari kemunculannya yang digunakan sebagai alat untuk telepon saja, sekarang gadget telah menjelma seakan-akan kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Seiring waktu gadget terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam melakukan baktivitas sehari-hari. Selain dampak positif pada gadget,

gadget juga memiliki negatif bagi siapa saja penggunanya. Apalagi bagi seseorang yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktivitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Disini peranan orang tua harus memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget secara agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi sang anak.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, gadget merupakan sebuah perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan gadget ini memunculkan sesuatu teknologi baru yang dinilai memudahkan bagi penggunanya. Keunikan pada gadget tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakannya.

## 2. Perkembangan Teknologi Gadget

Generasi pertama telepon seluler dikenal dengan nama 1G (first generation). Teknologi 1-G masih bersifat analog dan dikenal dengan AMPS. Generasi 1-G ditemukannya masalah dengan mobilitas penggunaannya. Generasi 2-G muncul dengan menggunakan CDMA. Layanan yang berbentuk digital tanpa menggunakan kabel. Teknologi ini sudah berukuran kecil dan sudah dapat

mengakses internet. Dan dilengkapi dengan via pesan suara, SMS, dan Mendapatkan panggilan suara. Generasi 3-G sudah menggunakan kartu GSM dengan kecepatan hingga 2 Mbps. Jangkauannya yang luas dapat digunakan untuk video call, mengirim video, dan suara. Generasi 4-G sudah mencapai kecepatan 100 Mbps. Dapat digunakan kapan dan dimana saja.<sup>37</sup>

Penggunaan alat canggih yang mudah dibawa kemana-mana membuat permintaan semakin meningkat. Kemajuan besar ini melihat dari layar dan sistem operasi kemampuan melebihi kapasitas dalam beberapa tahun ini.

#### **D. Perilaku Sosial Remaja Dalam Penggunaan Gadget**

Perilaku merupakan suatu komponen yang ada pada diri seseorang yang harus dijaga, karena seperti yang kita ketahui bersama bahwa Nabi Muhammad SAW diutus guna menyempurnakan perilaku agar manusia dapat mengontrol setiap tindakan dan perbuatan sehingga terhindar dari penyimpangan dan tetap sesuai pada ketentuan yang sudah digariskan oleh Allah SWT. Secara faktual usaha dalam pembinaan perilaku seseorang sudah dapat dikatakan sebagai hal yang wajib, berbagai lembaga mulai dari lembaga formal hingga lembaga non formal telah mengedepankan pendidikan moral yang ditujukan untuk mengontrol segala perilaku pada seseorang melalui cara mendidik, membina, dan membiasakan agar individu tersebut dapat memiliki pola perilaku yang baik, khususnya pada individu di masa remaja. Begitu pula sebaliknya, apabila seseorang tidak dibekali pendidikan moral

---

<sup>37</sup> Abdul Kadir, Terra CH. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hlm. 410.

sejak dini maka dapat dipastikan hal tersebut akan membawa hasil yang bisa dikatakan sebagai penyimpangan perilaku bagi individu tersebut.

## 1. Kepribadian Remaja

Dalam Islam orang tua merupakan hal yang terpenting dalam membentuk kepribadian anak-anaknya. Orang tua memiliki strategi untuk membentuk anak yang baik dan jauh dari keburukan.<sup>38</sup> Pengembangan kepribadian remaja menyangkut dengan hubungan orang tua. Hal ini dipengaruhi dari sebuah kepuasan diri yang berbentuk psikologis. Perbuatan seseorang yang telah melewati aturan yang berlaku menimbulkan keresahan terhadap masyarakat. Pergaulan remaja timbul dengan adanya sebab yang dapat ditangani dengan cara tertentu.<sup>39</sup> Sesungguhnya masalah tentang perilaku remaja tidak dipengaruhi oleh kelompok masyarakat saja namun dengan orang tua juga yang menuntun anggota keluarganya mengarah yang seperti apa. Remaja yang rentan sering meninggalkan rumah orang tua harus mengontrol dan mengawasi anaknya terutama diusia remaja ini yang mudah terpengaruhi. Remaja semakin sering menunda-nunda untuk melaksanakan suatu kewajiban seperti belajar, bahkan juga tidak segan untuk meninggalkan kewajiban yang berupa ibadah.

Ada beberapa aspek kepribadian yang menganalisis tingkah laku manusia. Adapun aspek tersebut ialah:

### a. Aspek Kognitif

---

<sup>38</sup> Abdullah, Safarina, *Etika Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 138.

<sup>39</sup> Abu Ahmadi, Munawar Sholeh, *Psiokologi Perkembangan*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2005), hlm. 143.

Aspek Kognitif adalah sebuah kemampuan yang bersangkutan dengan kinerja otak sehingga menghasilkan tingkah laku. Aspek ini berfungsi kemampuan dalam daya mengingat dan menunjukkan jalan.

b. Aspek Afektif

Aspek Afektif adalah bagian kejiwaan yang berhubungan dengan sikap, emosi, dan perasaan. Aspek ini berfungsi untuk menanggapi suatu masalah yang dirasakan orang lain dan ikut serta untuk memecahkan masalah tersebut.

c. Aspek Motorik

Aspek Motorik berfungsi sebagai kemampuan untuk melakukan gerakan jasmani dan melakukan tingkah laku.<sup>40</sup>

2. Penggunaan Gadget Terhadap Remaja

Kehadiran gadget telah mengubah mengubah pola pikir dan tingkah laku kaum remaja. Gadget bukanlah barang mewah untuk saat ini melainkan sebagai kebutuhan, fungsi gadget yang sebenarnya adalah untuk berkomunikasi, menyimpan file-file penting, dan mencari informasi. Dengan sesuai penggunaannya gadget memiliki berbagai manfaat, namun sebgai kaum remaja sekarang juga banyak menyalahgunakan gadget dan menggunakannya untuk hal-hal yang negatif.

3. Dampak Penggunaan Gadget

---

<sup>40</sup> Ibid., hlm. 241.

Gadget memiliki beragam manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Sedangkan bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya memiliki kekuatan tersendiri yang dapat mengubah perilaku individu., sikap, pendapat, ataupun keyakinan seseorang.

a. Dampak Positif Penggunaan Gadget: Gadget mempermudah komunikasi/berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.

- 1) Gadget mempersingkat jarak dan waktu. Di era modern saat ini, gadget yang canggih memudahkan manusia saling berinteraksi satu sama lain melalui media sosial dimana hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi menjadi halangan dan hal yang menjadi masalah.
- 2) Gadget mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada gurunya. Menurut Dalillah bahwa dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita. Contohnya aplikasi Detik.com, Kompas.com, dan lain-lain.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Dalillah, 2019. Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah.

- 3) Menurut Ali Akhmadi bahwa pemanfaatan gadget bagi anak dalam belajar dapat membantu siswa memperoleh berita dan informasi pelajaran dengan melakukan pencarian di mesin pencari berita (google) yang diinginkan dengan cepat.<sup>42</sup>
- 4) Gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran lebih aktif, inovatif dan menyenangkan. Menurut Fifit Fitriyansah bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk gadget kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa. Penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai penerapan dari pengguna salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan.<sup>43</sup>
- 5) Dengan gadget siswa juga dapat lebih mudah mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto tentang kegiatan sekolah kemudian membagikan di grup atau langsung membagikan pada orang-orang tertentu.

---

<sup>42</sup> Ali Akhmadi, *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*, (<https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>, diakses pada tanggal 17 November 2020, pukul 20.05 WIB.)

<sup>43</sup> Fifit Fitriyansyah, *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD*, (Jakarta Timur, 2016).

b. Dampak Negatif dari Gadget

- 1) Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunanya, apalagi jika mengakses konten tidak baik, seperti pornografi ataupun adegan kekerasan. Menurut Derry Iswidharmanjaya yang menyatakan ketika anak telah kecanduan gadget pasti akan menganggap perangkat itu adalah hidupnya. Mereka akan cemas jika gadget tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya digunakan untuk bermain gadget. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Sehingga dapat membuat anak menjadi pribadi yang tertutup atau introvert.<sup>44</sup>
- 2) Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas.
- 3) Penggunaan gadget yang berlebihan secara terus-menerus tanpa ada batasan waktu, dapat berdampak pada gangguan kesehatan.<sup>45</sup>
- 4) Mempengaruhi perilaku emosi pada anak, contohnya jika anak sudah terbiasa bahkan keblablasan bermain gadget. Penggunaan gadget yang digunakan bermain gadget lebih dari dua jam dan jika gadget-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak dan perilaku sosial seperti penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

---

<sup>44</sup> Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 27.

<sup>45</sup> Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 Tahun*, Vol. 05 No. 03, 2016, hlm. 2.

- 5) Penggunaan gadget terlalu lama dapat merusak beberapa kemampuan anak, seperti penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung jika si anak telah mengalami kecanduan pada gadget.

c. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial

Kemajuan teknologi gadget membawa banyak perubahan pada perilaku peserta didik melalui kebiasaan-kebiasaan yang terbentuk pada saat mereka menggunakan gadget tersebut. Hal ini akan menjadi pola perilaku baru bagi peserta didik yang dimana pada awalnya peserta didik mempunyai aktifitas dan kebiasaan yang normal pada kegiatan sehari-harinya namun kini aktifitas dan kebiasaan tersebut menjadi bergantung pada perkembangan teknologi serta cara mereka dalam menggunakannya yang pada akhirnya hal tersebut berdampak pada munculnya perilaku-perilaku baru pada diri peserta didik. Tidak hanya perilaku positif akan tetapi juga perilaku yang negatif, bahkan dapat juga menjadi perilaku yang menyimpang, lebih khususnya pada perilaku peserta didik dalam menggunakan gadget di lingkungan sekolah. Contohnya pada saat berada di kelas ketika menjalani proses pembelajaran.

Menurut Dr Jenny Radesky dari Bonston University School of Medicine mengatakan bahwa: “Kita belum tahu dengan baik apakah ada efek dari gadget pada tumbuh kembang anak. Penggunaan gadget juga telah mengurangi dan

menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, dan mengubah perilaku anak”.<sup>46</sup>

Dampak gadget yang paling lumrah dirasakan oleh seseorang adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar. Ketika seseorang terlalu asik bermain dengan gadget, seseorang dapat mengabaikan dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sehingga tidak memahami etika bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Dengan mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat seseorang berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada dilingkungan sekitar.<sup>47</sup>

Ketergantungan pada media gadget baik secara informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan gadget yang ia gunakan, maka ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara face to face akan menurun. Menurut psikiater AS, Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan game dan pornografi di internet dari pada berbincang dengan keluarga

---

<sup>46</sup> Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Parenting Era Digital, Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), hlm. 21.

<sup>47</sup> Ibid.

atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.<sup>48</sup>

## **B. Kerangka Berpikir**

Fokus dari penelitian ini terletak pada bagaimana perilaku sosial peserta didik pengguna gadget. Mengingat lembaga sekolah merupakan salah satu lembaga yang mengemban tugas mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, memiliki karakter dan kepribadian yang berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat. Oleh karenanya, lembaga sekolah memiliki peranan penting dalam membentuk karakter setiap siswa. Seperti yang kita tahu bahwa seiring dengan berkembangnya zaman serta kemajuan teknologi banyak sekali timbul berbagai macam permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat termasuk pada lingkungan sekolah. Sehingga peran dari sekolah dalam pembentukan perilaku peserta didik sangatlah dibutuhkan guna mengatasi berbagai macam permasalahan melalui kontrol perkembangan perilaku pada diri siswa.

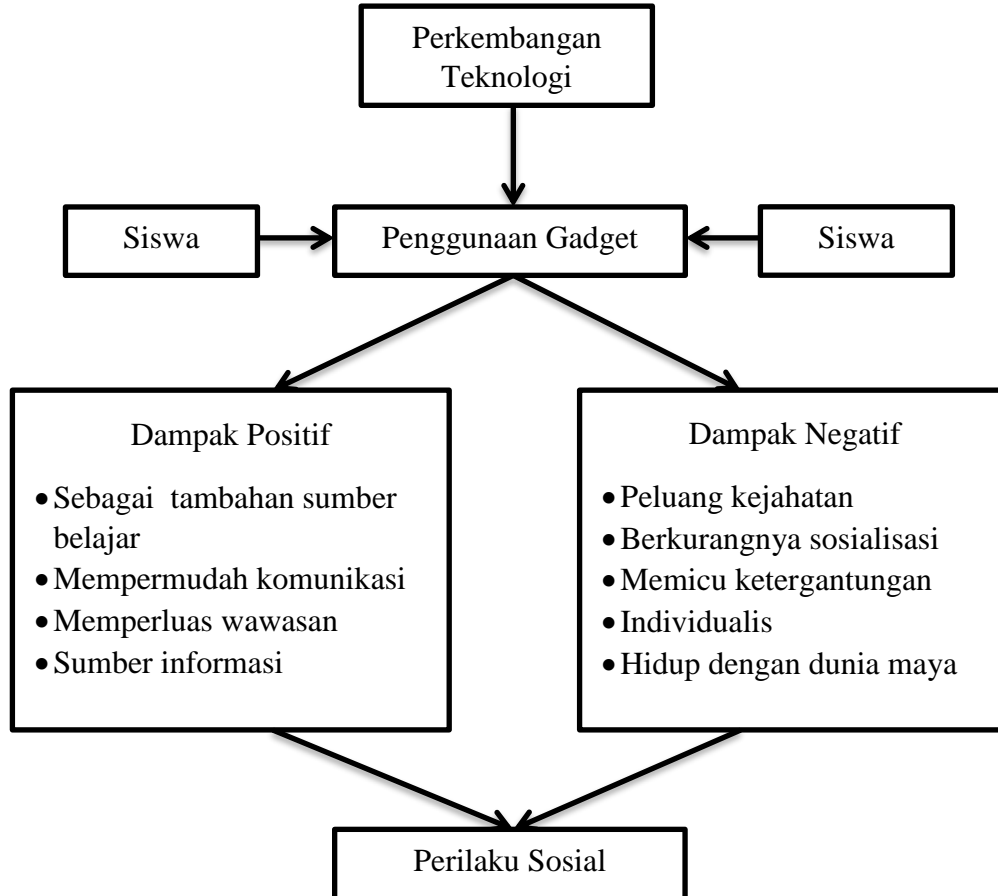
Supaya pembaca lebih memahami mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini, maka akan diperjelas dalam bentuk roadmap berikut ini:

---

<sup>48</sup> Dalillah, 2019. Skripsi ”*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, JAKARTA. hlm. 10-11.

Gambar 2.1

## Kerangka Berpikir



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini berjudul “Perilaku Sosial Peserta didik Pengguna Gadget Usia Remaja (Studi Kasus di Kelas X SMA Negeri 1 Bangil” Merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis data-data yang di peroleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang kemudian hasil dari analisis data- data tersebut menghasilkan suatu kesimpulan akhir yang disebut sebagai hasil penelitian.

Denzin dan Lincoln menguraikan Penelitian kualitatif merupakan fokus penelitian dengan beragam metode yang mencakup pendekatan interpretif dan naruralistik terhadap subjek kajiannya.<sup>49</sup> Hal ini dapat diartikan para peneliti kualitatif mempelajari subjek yang di kaji dan berupaya memahami ataupun menafsirkan fenomena dari subjek tersebut. Subjek tersebut mencakup berbagai data empiris seperti studi kasus, pengalaman pribadi, wawancara terhadap narasumber ataupun dokumen-dokumen penunjang lainnya.

Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahawa penelitian dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian dengan memberikan kesimpulan akhir dengan menafsirkan fenomena di lapangan berdasarkan data-data yang telah diperoleh yaitu data dari wawancara, observasi, dan

---

<sup>49</sup> Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif IPS* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), hlm 62.

dokumentasi. Maka dari itu penelitian ini diharapkan bisa mendapatkan gambaran yang tepat, detail, dan terstruktur.

## **B. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, sedangkan instrumen selain manusia dapat digunakan namun fungsinya hanya sebagai pendukung penelitian. Dalam hal ini, kedudukan peneliti sangatlah dibutuhkan karena peneliti memiliki peran utama dari penelitian itu sendiri. Peran yang dimaksud adalah sebagai pewawancara sekaligus pengamat dalam penelitian ini.

Berperan sebagai instrumen kunci maka peneliti akan melakukan wawancara kepada guru-guru yang ada di SMAN 1 Bangil, terlebih khusus guru BK, beberapa guru pengajar, kepala sekolah, beberapa peserta didik serta beberapa orang tua. Adapun peneliti sebagai pengamat (observer), maka peneliti akan mengamati pola perilaku, motivasi, persepsi, serta tindakan-tindakan lain yang dilakukan oleh para siswa di SMA Negeri 1 Bangil, Desa Kalirejo Kecamatan Bangil, Kabupaten Pasuruan.

Kemudian untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga memanfaatkan material kepustakaan seperti berupa buku-buku, catatan, dokumen-dokumen sekolah, dan lain-lain, serta handphone dan juga alat tulis yang digunakan untuk merekam dan mencatat data dari para narasumber.

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di salah satu SMA Negeri yang terletak di wilayah kabupaten Pasuruan. SMA tersebut adalah SMA Negeri 1 Bangil yang berlokasi di:

1. Alamat lengkap : Dusun Satakmanaruwi Lor, Desa Kalirejo, Kecamatan Bangil, Kabupaten Pasuruan
2. Desa : Kalirejo
3. Kecamatan : Bangil
4. Kabupaten : Pasuruan
5. No. Telp : -
6. Kepala Sekolah : Dwi Cahyosetiyono

Lokasi ini di pilih oleh peneliti dikarenakan berbagai macam pertimbangan yakni:

Peneliti merupakan alumni dari sekolah tersebut, sehingga hal ini mempermudah peneliti dalam memperoleh izin dari pihak sekolah serta peneliti juga sudah sangat hafal dengan keadaan di sekolah sehingga bisa memudahkan peneliti dalam jalannya penelitian.

### **D. Data dan Sumber Data**

Menurut Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi ke dalam kata-kata

dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik.<sup>50</sup> Data merupakan unsur yang sangat penting untuk dijadikan suatu dasar pertimbangan dalam mengambil suatu keputusan, juga sesuatu yang sangat penting dalam mencari jawaban dari sebuah permasalahan dalam penelitian. Data-data tersebut diperoleh dengan berbagai macam cara yang kemudian akan diolah serta di analisis sehingga akan menghasilkan suatu kesimpulan akhir.

Dalam rangka mendapatkan kesimpulan akhir tersebut, maka peneliti akan menggunakan dua jenis sumber data yaitu:

1. Data Primer

Adalah sumber data utama dalam penelitian ini yang diperoleh oleh peneliti dengan cara mengidentifikasi suatu permasalahan sesuai dengan arah dari permasalahan tersebut. Data-data primer ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara seperti melakukan wawancara terhadap narasumber, observasi langsung ke lapangan serta dokumentasi. Dalam penelitian ini, data primer di dapatkan melalui observasi lapangan, dokumentasi, dan melakukan wawancara kepada para siswa, dewan guru, kepala sekolah atau wakil sekolah, serta orang tua/wali murid kelas X di SMAN 1 Bangil.

2. Data Sekunder

Merupakan data penunjang (bukan penunjang utama) dari sebuah penelitian yang bersumber dari selain data primer yang secara tidak langsung sangat berguna dan sangat membantu dalam memperoleh informasi dalam

---

<sup>50</sup> Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hlm 157.

penelitian. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari data-data kelas seperti absensi, selain itu juga data mengenai profil sekolah, catatan-catatan guru, data-data kesiswaan dan dokumen penunjang lainnya.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam rangka mendapatkan data yang valid, maka dari sangat dibutuhkan suatu teknik pengumpulan data yang sistematis dan sesuai dengan jenis penelitian yang akan digunakan. Berikut ada tiga teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini:

### **1. Observasi**

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian untuk mengetahui dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi menurut Kartini Kartono adalah “studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala alam dengan jalan pengamatan dan pencatatan”.<sup>51</sup>

Observasi dalam segi pelaksanaan pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu:

#### **a. Observasi Partisipatif**

Dalam Observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan apa sukanya. Dengan observasi

---

<sup>51</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: CV Mandar Maju 1996), hlm 157.

partisipatif ini data yang diperoleh akan lebih akurat, lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

b. Observasi Non Partisipatif

Jika dalam observasi partisipatif peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati. Maka dalam observasi non partisipatif ini peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen saja.<sup>52</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi non partisipatif yaitu observasi tidak terlibat langsung secara aktif terhadap objek yang diteliti. Dalam hal ini penulis hanya mengamati perilaku sosial peserta didik yang menggunakan gadget di SMA Negeri 1 Bangil khususnya di kelas X IPS.

**Tabel 3.1**

**Pedoman Observasi**

No.	Narasumber	Hal yang diamati
1.	Peserta didik	1. Perilaku sosial siswa dalam hal lama memainkan gadget 2. Dimana saja peserta didik memainkan gadget 3. Interaksi peserta didik pada teman dan guru di luar lingkungan sekolah

---

<sup>52</sup> Ibid. hlm 204.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Saat bertemu dengan guru menganggukkan kepala ataupun bersalaman</li> <li>b. Membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran di kelas</li> <li>c. Kesopanan kepada guru dalam bersikap dan berbicara</li> </ul>
2.	Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap guru terhadap peserta didik</li> <li>2. Cara guru dalam mengajar <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Cara guru dalam menyampaikan materi</li> <li>b. Cara guru dalam menangani penggunaan gadget di kelas</li> <li>c. Cara guru dalam berinteraksi dengan peserta didik pada saat pembelajaran</li> </ul> </li> </ul>

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas suatu pertanyaan tersebut.<sup>53</sup> Metode interview dibagi menjadi tiga macam yaitu:

### a. Interview Tidak Terpimpin

<sup>53</sup> Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hlm 187.

Interview tidak terpimpin artinya tidak ada pokok persoalan yang menjadi focus atau titik pusatnya dalam wawancara tersebut. Interview jenis ini berlangsung dalam suasana Tanya jawab yang dikuasai oleh stemming sesaat, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan berlangsung tidak sistematis, melompat-lompat dari satu peristiwa kepada peristiwa lain tanpa saling berkaitan Juga tidak memakai satu pedoman yang tegas.

b. Interview terpimpin

Interview terpimpin adalah wawancara yang menggunakan panduan pokok-pokok masalah yang diteliti, mulai dari mempersiapkan pedoman wawancara, tema yang akan ditanyakan dan pelaksanaan interview sebelum orang melakukan wawancara yang sebenarnya.

c. Interview bebas terpimpin

Interview bebas terpimpin adalah kombinasi antara interview tidak terpimpin dan interview terpimpin. Interview jenis ini kerap dipakai dalam penelitian- penelitian sosial guna melakukan studi secara intensif terhadap tingkah laku sosial dan sikap pribadi.<sup>54</sup>

Dari jenis interview diatas, penulis menggunakan interview bebas terpimpin artinya bahwa pewawancara memberikan kebebasan kepada orang yang di interview untuk memberikan tanggapan atau jawaban sendiri. Penulis menggunakan metode ini bertujuan untuk mendapatkan data yang

---

<sup>54</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Bandung: CV Mandar Maju, 1996), hlm 204-207.

relevan dan juga tidak menginginkan adanya kecacuan antara penulis sebagai penginterview dengan orang yang di interview. Adapun interview ini dilakukan kepada siswa yang memiliki handphone, dewan guru, waka sekolah dan juga kepala sekolah serta beberapa orang tua peserta didik di SMA Negeri 1 Bangil.

**Tabel 3.2**

**Pedoman wawancara**

No.	Narasumber	Pertanyaan
1.	Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejak kapan anda memiliki mulai menggunakan gadget?</li> <li>2. Bagaimana anda memanfaatkan waktu anda saat menggunakan gadget?</li> <li>3. Apakah anda sering memainkan gadget anda? Kira-kira berapa jam dalam sehari?</li> <li>4. Konten apa saja yang membuat anda tertarik untuk menggunakan gadget anda?</li> <li>5. Bagaimana perasaan anda ketika anda menggunakan dan tidak menggunakan gadget?</li> </ol>
6.	Guru pengajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana proses pembelajaran di kelas X?</li> <li>2. Apakah peserta didik aktif dalam proses pembelajaran?</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kapan saja peserta didik menggunakan gadget pada saat di sekolah?</li> <li>4. Apakah dalam proses pembelajaran bapak/ibu memperbolehkan peserta didik mengoperasikan gadget?</li> <li>5. Menurut bapak/ibu apakah gadget berdampak pada perilaku sosial peserta didik?</li> <li>6. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan gadget peserta didik menjadi tidak disiplin dalam belajar?</li> <li>7. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan gadget peserta didik bersikap jujur saat mengerjakan tugas atau ulangan?</li> <li>8. Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap peserta didik yang sering menghabiskan waktu untuk bermain gadget?</li> <li>9. Menurut bapak/ibu bagaimana cara mengontrol perilaku sosial peserta didik di era digital ini?</li> </ol>
7.	Guru BK	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah dalam peraturan sekolah siswa diperbolehkan membawa gadget?</li> <li>2. Apakah ada peraturan khusus terkait penggunaan gadget di sekolah?</li> </ol>

		<p>3. Bagaimana perilaku sosial peserta didik yang menggunakan gadget?</p> <p>4. Apakah ada kasus yang tercatat akibat penyalahgunaan gadget?</p> <p>5. Sanksi apa yang dikenakan pada siswa jika terdapat hal yang menyimpang pada gadgetnya?</p>
8.	Kepala Sekolah & Waka	<p>1. Apakah dalam peraturan sekolah siswa diperbolehkan membawa gadget?</p> <p>2. Bagaimana awal diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah serta apa tujuannya?</p> <p>3. Apakah gadget berpengaruh buruk terhadap perilaku sosial peserta didik?</p> <p>4. Upaya apa saja yang sudah dilakukan pihak sekolah dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMAN 1 Bangil?</p>
9.	Orang tua	<p>1. Menurut bapak/ibu kapan dan dimana saja anak menggunakan gadget?</p> <p>2. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai anak yang sering menggunakan gadget?</p> <p>3. Sebagai orang tua, apa yang bapak/ibu lakukan untuk mengontrol penggunaan gadget oleh anak agar tidak berlebihan?</p>

### 3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang didapatkan berasal dari dokumen-dokumen seperti arsip-arsip, buku-buku tentang pendapat teori-teori, dalil, hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian.<sup>55</sup> Metode ini digunakan sebagai metode pelengkap yang digunakan untuk mengumpulkan data bersifat dokumen tentang SMA Negeri 1 Bangil yang meliputi sejarah sekolah, profil sekolah, struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana yang ada, serta jumlah peserta didik, dan tenaga kependidikan.

### **F. Analisis Data**

Adapun proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara simultan dengan pengumpulan data. Analisis data versi Miles dan Huberman, bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas.<sup>56</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat diartikan bahwa analisis data dalam penelitian ini juga berdasarkan versi Miles dan Huberman yaitu berdasarkan

---

<sup>55</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiaji, *Metode Penelitian Sosoal* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm 176.

<sup>56</sup> Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm.

yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berikut adalah penjelasan dari tiga alur kegiatan analisis data tersebut yaitu:

### 1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.

### 2. Penyajian Data

Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan.

## G. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif menggunakan berbagai macam teknik dalam menguji keabsahan data seperti: melakukan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan teman sejawat, pengecekan anggota, analisis kasus negatif, kecukupan referensial. Berikut adalah penjelasannya:

### 1. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan memungkinkan peneliti untuk lebih lama di lapangan sehingga bisa memeriksa ulang temuannya.<sup>57</sup> Pemeriksaan ulang ini dimaksudkan untuk memeriksa ulang apakah terjadi salah persepsi dari peneliti atau tidak, sehingga peneliti memiliki waktu untuk memperbaiki dan memperdalam data-datanya.

### 2. Peningkatan ketekunan pengamatan

Keajegan Pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat.<sup>58</sup> Berbeda dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan pengamatan bermaksud untuk melaksanakan prinsip sempit dan mendalam.<sup>59</sup> Artinya jika perpanjangan pengamatan lebih ke perbaikan dan memperdalam data, maka peningkatan

---

<sup>57</sup> Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif IPS* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), hlm 107.

<sup>58</sup> Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hlm 329.

<sup>59</sup> Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif IPS* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), hlm 107.

ketekunan pengamatan lebih menggali latar belakang yang lebih mendalam sesuai dengan penelitian.

### 3. Triangulasi

Merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang paling banyak di gunakan karena di anggap paling dapat di andalkan. Prinsip dari triangulasi adalah cek dan ricek atau pengecekan data secara berulang-ulang. Ada tiga cara dalam cek da ricek ini yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode dan triangulasi waktu.<sup>60</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk cek da ricek keabsaha datanya, yaitu dengan memberikan perbandingan dari hasil wawancara dengan isi suatu dokumen. Melalui pemanfaatan berbagai sumber data informasi sebagai bahan dasar pertimbangan. Dalam hal ini peneliti membandingkan data dari hasil observasi dengan data hasil dari wawancara, serta membandingkan hasil wawancara antara narasumber satu dengan narasumber lainnya.

### 4. Pengecekan Teman Sejawat

Suatu upaya untuk mendapatkan masukan dari ahli metodologi dan/atau ahli bidang kajian.<sup>61</sup> Hal ini dimaksudkan supaya bisa mendapatkan opsi kedua yang berasal dari masukan-masukan orang yang tidak terlibat dalam penelitian namun sudah ahli di bidang metodologi ataupun bidang kajian. Pengecekan ini sebaiknya dilakukan ketika masih berlangsung penelitian, sehingga masih ada waktu dalam memperbaiki penelitian tersebut.

---

<sup>60</sup> Ibid. hlm 108.

<sup>61</sup> Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif IPS* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), hlm 109.

#### 5. Pengecekan anggota

Merupakan teknik pemeriksaan yang dilakukan terhadap teman yang ikut aktif dalam pelaksanaan penelitian. Pengecekan ini bukan hanya terhadap hasil, namun juga terhadap efektivitas penggunaan metode dan teknik penelitian.<sup>62</sup> Fokus pengecekan ini adalah terhadap hasil penelitian, peneliti tentu bisa memeriksa apakah metode atau teknik penelitiannya sudah efektif apa belum. Jika dirasa belum efektif maka peneliti bisa melakukan perubahan dalam penggunaan metode dan teknik penelitian.

#### 6. Analisis kasus Negatif

Upaya untuk mencari kasus-kasus yang tidak sesuai atau bahkan bertentangan dengan temuan penelitian.<sup>63</sup> Teknik analisis kasus negatif dilakukan dengan jalan mengumpulkan contoh dan kasus yang tidak sesuai dengan pola dan kecenderungan informasi yang telah dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan pembandingan. Dalam suatu latihan kepemimpinan perusahaan, sebagian peserta berhasil dengan baik dan telah menduduki kedudukan yang baik. Peserta yang tidak menyelesaikan program dan meninggalkan latihan sebelum waktunya diambil sebagai kasus untuk meneliti kekurangan program latihan tersebut. Kasus negatif demikian digunakan sebagai kasus negatif untuk menjelaskan hipotesis kerja alternatif sebagai upaya meningkatkan argumentasi penemuan.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Ibid.

<sup>63</sup> Ibid.

<sup>64</sup> Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hlm 334-335.

## 7. Kecukupan referensial

Merupakan upaya peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan alat seperti kamera, alat perekam suara, perekam video maupun alat penunjang lainnya.<sup>65</sup> Hal ini dilakukan supaya terdapat bukti lain untuk memperkuat hasil penelitian.

## H. Tahap Penelitian

Merupakan prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menjalankan proses penelitian. Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Pra-penelitian

Pada tahap ini peneliti mengajukan rancangan penelitian berupa outline untuk di mintai persetujuan dari dosen wali, yang kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan proposal penelitian

### b. Persiapan Penelitian

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam melangsungkan penelitian, seperti mempersiapkan pedoman wawancara, mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan dilakukan dalam proses wawancara dan mempersiapkan surat izin melakukan penelitian.

### c. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti memulai rangkaian kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang di butuhkan di lapangan. Dengan cara melakukan

---

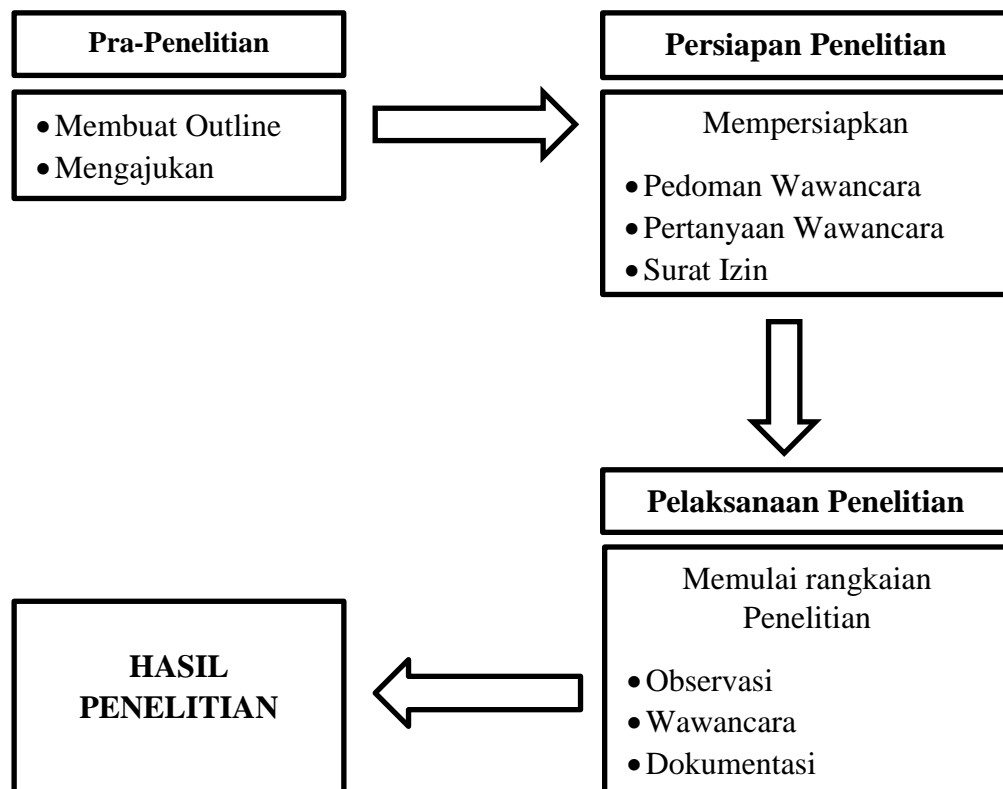
<sup>65</sup> Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif IPS* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), hlm 110.

observasi langsung di sekolah serta melakukan wawancara terhadap narasumber yang sudah di tentukan sebelumnya dan mencari dokumen-dokumen atau arsip-arsip penting yang dibutuhkan untuk memperkuat data penelitian.

Supaya pembaca lebih memahami mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini, maka akan diperjelas dalam bentuk roadmap berikut ini:

**Gambar 3.1**

**Tahapan Penelitian**



## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran umum SMA Negeri 1 Bangil

##### 1. Identitas sekolah

Nama sekolah	: SMA Negeri 1 Bangil
Luas bangunan	: 35.000 $m^2$
Tahun berdiri	: 1982
Status	: Negeri
Alamat sekolah	: Dusun Satakmanaruwi Lor, Desa Kalirejo, Kecamatan Bangil, Kaupaten Pasuruan
Provinsi	: Jawa Timur
Kabupaten	: Pasuruan
Kecamatan	: Bangil
Kelurahan	: Kalirejo
Jalan	: Jalan bader No. 3 Kalirejo
Kode pos	: 67153
Telepon/Fax	: (0343) 741873 / (0343) 747219
Kepala sekolah	: Dwi Cahyosetiyono
Data peserta didik	:

a. Jumlah peserta didik.

**Tabel 4.1**

**Data Jumlah Peserta Didik**

NO	PROGRAM	KELAS X			KELAS XI			KELAS XII			JUMLAH		
		L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	L	P	TOTAL
1	IBB	22	50	72	28	43	71	19	43	62	69	136	205
2	MIPA	115	135	250	100	152	252	75	162	237	290	449	739
3	IPS	34	73	107	55	53	108	45	57	102	134	183	317
JUMLAH		171	258	429	183	248	431	139	262	401	493	768	1261

No	X	L	P	JML	XI	L	P	JML	XII	L	P	JML	Jml Laki	Jml Prm	TOT
1	IBB-1	12	24	36		14	22	36		10	23	33	36	69	105
2	IBB-2	10	26	36		14	21	35		9	20	29	33	67	100
3	MIPA-1	16	20	36		15	21	36		10	25	35	41	66	107
4	MIPA-2	16	20	36		15	21	36		10	20	30	41	61	102
5	MIPA-3	16	20	36		14	22	36		10	23	33	40	65	105
6	MIPA-4	16	20	36		14	22	36		11	22	33	41	64	105
7	MIPA-5	18	18	36		14	22	36		12	23	35	44	63	107
8	MIPA-6	17	19	36		14	22	36		12	24	36	43	65	108
9	MIPA-7	16	18	34		14	22	36		10	25	35	40	65	105
10	IPS-1	12	23	35		19	17	36		15	21	36	46	61	107
11	IPS-2	12	24	36		18	18	36		13	22	35	43	64	107
12	IPS-3	10	26	36		18	18	36		17	14	31	45	58	103
JUMLAH		171	258	429		183	248	431		139	262	401	493	768	1261

## b. Data Peserta Didik Menurut Agama

**Tabel 4.2****Data Peserta Didik Menurut Agama**

NO	AGAMA	X	XI	XII	JUMLAH
1.	ISLAM	427	423	399	1249
2.	KRISTEN	2	8	2	12
3.	HINDU	0	0	0	0
4.	BUDHA	0	0	0	0
	JUMLAH	429	431	401	1261

## c. Data pendidik dan tenaga kependidikan

**Tabel 4.3****Data pendidik dan tenaga kependidikan**

No	Satus	L	P	Jumlah
1.	Guru PNS	18	24	42
2.	GTT (SK Gub)	4	8	12
3.	GTT	5	13	18
4.	Tendik PNS	7	6	13
5.	PTT (SK Gub)	5	10	15
6.	PTT	8	1	9
	Jumlah			

**2. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Bangil**

Visi SMAN 1 Bangil adalah "Menghasilkan lulusan berkualitas yang berwawasan global, berpijak pada budaya bangsa dengan berlandaskan keimanan dan ketaqwaan". Untuk mewujudkan visi tersebut SMAN 1 Bangil memiliki misi sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pembinaan akhlak dan budi pekerti luhur.

- b. Meningkatkan pembinaan prestasi akademik dan non akademik di tingkat nasional maupun internasional.
- c. Mengimplementasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.
- d. Meningkatkan jumlah peserta didik yang diterima di Perguruan Tinggi favorit.
- e. Mengoptimalkan perkembangan diri peserta didik.
- f. Menciptakan kultur sekolah dalam menjaga, melestarikan, dan mencegah kerusakan lingkungan, serta mencegah pencemaran lingkungan.
- g. Mengenalkan potensi daerah dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam upaya mengelola lingkungan.

### **3. Tujuan Sekolah**

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Secara lebih rinci tujuan SMA Negeri 1 Bangil Kabupaten Pasuruan Propinsi Jawa Timur adalah sebagai berikut :

- a. Mewujudkan akhlakul karimah bagi warga sekolah pada kehidupan sehari-hari.
- b. Mencapai peningkatan SDM yang berkualitas dan memiliki daya saing di tingkat nasional dan internasional.
- c. Meningkatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.
- d. Meningkatkan jumlah peserta didik yang diterima di perguruan tinggi favorit.
- e. Mewujudkan pembinaan pengembangan diri yang optimal.

- f. Mewujudkan budaya dalam menjaga, melestarikan, mencegah kerusakan lingkungan dan terjadinya pencemaran lingkungan.
- g. Mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam upaya mengelola lingkungan

Untuk mewujudkan misi tersebut, SMAN 1 Bangil ini memiliki motto “Kedalaman piritual, Keluasan ilmu, dan Kepekaan sosial”.

## **B. Paparan Data Penelitian**

Pada bagian ini, peneliti paparkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang Perilaku Sosial Peserta Didik dan Peran Guru dalam Mengontrol Perilaku Peserta Didik Pengguna Gadget di SMAN 1 bangil berikut pemaparannya:

### **1. Perilaku sosial peserta didik pengguna gadget di SMAN 1 Bangil**

Perilaku sosial peserta didik dalam menggunakan gadget dapat dilihat dari 5 hal berikut ini:

- a. Boleh tidaknya penggunaan gadget di lingkungan sekolah

Keputusan awal diterapkannya kebijakan mengenai penggunaan gadget di SMA Negeri 1 Bangil adalah untuk menunjang sistem pembelajaran yang lebih modern dengan cara mengintegrasikan media-media teknologi yang dapat digunakan dalam mendorong efektifitas pembelajaran. Selain itu alasan lain diterapkannya kebijakan penggunaan gadget ini juga berpacu pada kegiatan komunikasi peserta didik yang dirasa kurang fleksibel pada saat di sekolah, dengan penerapan kebijakan mengenai penggunaan gadget tersebut SMA Negeri 1 Bangil memiliki

tujuan untuk memberikan keleluasaan peserta didik dalam berkomunikasi, baik kepada keluarga, kerabat, ataupun guru.

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh bapak Dwi selaku kepala sekolah mengenai diperbolehkannya penggunaan gadget di SMAN 1 Bangil, berikut pernyataan beliau:

“...di sini boleh kok mas bagi murid untuk bawa gadget, memang sudah dibebaskan dari dulu untuk penggunaannya di sekolah. Diperbolehkannya penggunaan gadget atau handphone di SMAN 1 Bangil ini berawal dari tahun 2013, keputusan awal diperbolehkannya membawa gadget memang untuk mempermudah komunikasi siswa, karena banyak siswa yang rumahnya jauh dari sekolah jadi mereka pasti butuh alat untuk komunikasinya bersama keluarga. Kemudian gadget juga digunakan sebagai sarana dalam menyebarkan informasi sekolah, menyebarkan pengumuman-pengumuman, juga digunakan media untuk pembantu guru dalam keberlangsungan pembelajaran.”<sup>66</sup>

Pendapat serupa juga diutarakan oleh ibu Nuri selaku wali kelas X

IPS 3 di SMAN 1 Bangil, berikut pernyataannya:

“...untuk penggunaannya di sekolah boleh mas, tapi untuk penggunaan di kelas saya sebagai guru pengajar tetap membatasi serta mengawasi penggunaannya. Jadi tidak setiap saat siswa diperbolehkan mengoperasikan gadget di kelas, ada saat-saat tertentu untuk siswa dapat menggunakan gadget mereka. Misalnya saat jam pembelajaran, kalau saya pribadi punya aturan kelas saat saya mengajar, semua gadget harus dimasukkan ke dalam tas ketika saya menerangkan materi, apabila ada yang kedapatan mengoperasikan gadget maka saya akan menyita gadget tersebut dan akan saya kembalikan setelah pulang sekolah. Nah beda lagi kalau memang pembelajarannya membutuhkan media internet, maka saya akan mempersilahkan seluruh siswa untuk mengoperasikan gadget mereka”.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Wawancara dengan bapak Dwi Cahyosetiyono selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Bangil. 18 Maret 2021.

<sup>67</sup> Wawancara dengan ibu Nuri Izzatillah selaku wali kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Bangil. 24 Maret 2021.

Kemudian dari data observasi yang telah dilakukan pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa memang penggunaan gadget di SMAN 1 Bangil cukup padat, baik itu digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, untuk media informasi sekolah, ataupun sebagai media untuk warga sekolah dalam berkomunikasi. Hal ini dapat ditinjau dari tingginya tingkat penggunaan gadget oleh peserta didik pada saat berada di lingkungan sekolah, selain itu banyak juga program sekolah yang dilaksanakan dengan menggunakan gadget, misalnya seperti pelaksanaan try out, ujian sekolah, ujian TOEFL yang semuanya telah dilaksanakan dengan basis smartphone. Hal ini juga berkaitan dengan salah satu misi dari sekolah SMAN 1 Bangi, yakni “Mengimplementasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran”.

Dari pemaparan narasumber dan hasil observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di sekolah diperbolehkan dikarenakan adanya dua faktor, yang pertama yakni untuk mempermudah warga sekolah dalam berkomunikasi ataupun mencari informasi pada saat berada di sekolah, kemudian yang kedua yakni bertujuan untuk mengimplementasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

b. Lama waktu yang digunakan dalam menggunakan gadget

Waktu penggunaan gadget pada peserta didik SMAN 1 Bangil tergolong cukup tinggi. Dari data yang didapat peneliti melalui observasi yang dilakukan pada bulan Maret peneliti mendapati bahwa penggunaan waktu dalam memanfaatkan gadget hampir di segala kegiatan. Mulai dari

saat masih berada di sekolah, berada di luar sekolah, kemudian juga saat berada di rumah.

Hasil observasi ini juga selaras dengan data dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama ibu Sulasih, orang tua dari saudari Vaiqoh yang merupakan peserta didik di SMAN 1 Bangil. Berikut pernyataan beliau:

“...sangat sering anak saya bermain gadget itu mas, akhir-akhir ini kan kegiatan sekolah pun juga kebanyakan online, jadi anak semakin banyak waktu di rumah, jadinya semakin sering juga bermain gadgetnya. Kebanyakan aktifitasnya hanya di kamar dan setiap hari seperti itu, kalau tidak diajak kegiatan di rumah ya dia tidak mau keluar kamarnya, Bahkan saat mandi pun dia sering membawa gadgetnya itu mas dipakai mendengarkan musik, kemana saja dia pergi juga selalu membawa gadgetnya”.<sup>68</sup>

Senada dengan yang di jelaskan ibu Siska selaku wali kelas X IPS 1 di SMAN 1 Bangil sebagai berikut:

“...kalau menurut saya siswa menggunakan gadget itu hampir disetiap waktu mas, saat jam istirahat pelajaran, saat guru belum datang, ataupun saat ada jam kosong di kelas. Pada intinya penggunaan gadget di sekolah itu dibebaskan pada saat diluar jam pelajaran, soalnya mengenai peraturan penggunaan gadget itu biasanya tergantung guru pengajarnya mas, dan kebanyakan guru pengajar akan membatasi penggunaan gadget tersebut ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Jadi diluar jam pelajaran kebanyakan yang saya dapati pada siswa ya bermain gadget itu mas”.<sup>69</sup>

Pernyataan serupa juga diutarakan oleh Ayu selaku siswa kelas X jurusan IPS di SMAN 1 Bangil, berikut pernyataannya:

---

<sup>68</sup> Wawancara dengan ibu selaku orang tua dari peserta didik di SMA Negeri 1 Bangil. 10 Desember 2021.

<sup>69</sup> Wawancara dengan ibu Siska Clara Puspita selaku wali kelas X di SMA Negeri 1 Bangil. 23 Maret 2021.

“...Sering kak, apalagi selama pandemi, soalnya kan untuk keluar rumah pun dibatasi, jadi hiburannya ya cuma dari gadget, untuk kegiatan-kegiatan sekolah pun juga masih terbatas, bahkan kebanyakan masih online, jadi ya hampir setiap saat saya menggunakan gadget kak. Saya menggunakannya sih sesuai apa yang saya butuhkan, untuk kegiatan sekolah medianya gadget, kemudian untuk hiburan juga medianya gadget. Kalau dikira-kira ya sekitar 10 jam lebih dalam dalam sehari saya menggunakan gadget.<sup>70</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingginya pennggunaan gadget pada peserta didik merupakan dampak dari faktor lingkungan dan keadaan dari peserta didik itu sendiri, yang dimana pada lingkungan sekolah sudah mulai mengedepankan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Kemudian juga faktor keadaan, yang dimana pada masa pandemi ini menjadikan seseorang semakin terbatas dalam melakukan segala kegiatan. Dengan begitu waktu yang dimiliki peserta didik akan terkuras dengan kegiatan yang berhubungan dengan gadget yang pada akhirnya penggunaan gadget di kalangan peserta didik usia remaja pun menjadi meningkat.

c. Untuk apa saja penggunaan gadget

Untuk masa sekarang ini peserta didik memang tak bisa lepas dari gadget, keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap gadget. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif,

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan saudari Dwi Rahayu selaku siswa kelas X di SMAN 1 Bangil. 10 Desember 2021.

tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Gadget juga sering kali digunakan oleh peserta didik untuk mengisi waktu mereka dikala luang, dengan beragamnya fitur yang ada pada gadget membuat peserta didik lebih memilih gadget sebagai media dalam segala aktifitasnya, selain sebagai media untuk mencari informasi gadget juga sering kali digunakan sebagai media utama dalam berkomunikasi dan berinteraksi oleh peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari saudari Vaiq selaku siswa kelas X di SMAN 1 Bangil, berikut pernyataannya:

“...saya sih lebih sering menggunakan gadget sebagai media untuk berkomunikasi kak, untuk berhubungan dengan orang-orang terdekat seperti orang tua, guru, teman. Karena untuk berkomunikasi secara langsung pun sekarang juga terbatas kan, jadinya saya lebih menggunakan gadget untuk berhubungan dengan orang-orang yang tidak bisa saya temui. Selain bisa berkomunikasi dengan orang yang jaraknya jauh dari saya, saya juga bisa berinteraksi dengan mereka melalui fitur gadget yang bisa menampilkan video orang yang saya hubungi tersebut.<sup>71</sup>

Selain sebagai media informasi dan komunikasi gadget juga digunakan sebagai media hiburan bagi peserta didik. Terdapat banyak aplikasi-aplikasi seperti game, mp3, dan aplikasi lain yang dapat memberikan hiburan bagi mereka.

---

<sup>71</sup> Wawancara dengan saudari Vaiqoh Ulya selaku siswa kelas X di SMAN 1 Bangil. 10 Desember 2021.

Pernyataan di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan saudara Huda peserta didik kelas X di SMAN 1 Bangil yang menyatakan seperti berikut:

“...kalau saya kebanyakan hp buat ngegame sih mas, soalnya memang teman-teman juga kalau pas ngumpul istirahat sekolah gitu juga main game, nah masalahnya itu pas game belum kelar tapi sudah guru datang, ya kita si biasa ngelanjut gamenya dulu, terus pas sudah kelar game baru masuk kelas. Memang kalau sudah *login* game rata-rata orang juga pasti betah mas, apalagi kalau banyak teman mainnya pasti tambah betah. Saya sendiri pun sering merasakan hal seperti itu, apalagi pas sudah pulang sekolah. Biasanya pas pulang ya masih kumpul-kumpul dulu di rumah salah satu teman, terkadang suka gak kepikir jam si mas, gak kerasa sudah berjam-jam bermain, bahkan kalau di rumah bisa sampai semalaman, kesannya seperti jadi lupa waktu sama kegiatan lain kalau sudah ngegame”.<sup>72</sup>

Hal serupa juga dinyatakan oleh Rifki sebagai salah satu peserta didik kelas X di SMAN 1 Bangil, berikut pernyataannya:

“...Saat jam istirahat sekolah saya seringkali menggunakan handphone saya untuk bermain game, mendengarkan musik, bermain sosmed untuk menghilangkan jenuh, terutama ketika hari senin dan Selasa, karena di hari itu jam pelajaran lebih banyak dibandingkan hari-hari lain, kami memulai pelajaran pukul 7.00 pagi sampai jam 15.30 sore di hari senin dan Selasa. Kalau di sekolah tidak diperbolehkan membawa handphone saya rasa para siswa pasti merasa sangat jenuh”.<sup>73</sup>

Dari beberapa data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi kebiasaan bagi peserta didik dalam melakukan segala aktifitasnya, baik di dalam maupun di luar sekolah. Hal inilah yang

---

<sup>72</sup> Wawancara dengan saudara Nur Masyhuda selaku siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Bangil. 25 Maret 2021.

<sup>73</sup> Wawancara dengan saudara Rifki Haidar selaku siswa kelas X jurusan IPS di SMAN 1 Bangil. 25 Maret 2021.

menjadi sebab tingginya tingkat penggunaan gadget di kalangan peserta didik remaja. Akibat dari kebiasaan peserta didik tersebut menjadikan penggunaan gadget di sekolah pun menjadi semakin sulit dikontrol. Peserta didik yang pada awalnya biasa saja dalam menggunakan gadget kini mulai menjadi ketergantungan, peserta didik menjadi sangat sering mempergunakan gadget dalam kegiatan di sekolah, bahkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari ibu Nuri Izzatillah selaku wali kelas X IPS 3 di SMAN 1 Bangil, berikut pernyataannya:

“...sebenarnya penggunaan gadget di kelas itu boleh-boleh saja mas, tetapi hal itu harus didasari dengan kepentingan pembelajaran, jadi ketika peserta didik memang membutuhkan gadgetnya untuk membantu dia belajar yah saya pribadi akan memperbolehkan mereka menggunakan gadgetnya. Akan tetapi apabila pembelajaran tersebut tidak membutuhkan penggunaan gadget yah saya akan melarang peserta didik untuk mengoperasikannya di kelas. Peraturan kelas seperti ini cukup berefek pada beberapa siswa, akan tetapi tidak keseluruhan. Masih banyak siswa yang sering mengoperasikan gadget dikala pembelajaran berlangsung. Terkadang siswa pun jadi kurang memperhatikan pelajaran, sampai-sampai saya pun sering menyita gadget dari beberapa peserta didik yang masih saja memainkan gadgetnya saat pembelajaran berlangsung”.<sup>74</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh saudara Fahri selaku salah satu siswa kelas X di SMAN 1 Bangil mengenai penggunaan gadget di kelas:

“...Biasanya siswa bisa menggunakan handphone saat guru sudah mengizinkan entah itu untuk mencari materi ataupun mencari referensi pelajaran, tapi biasanya para siswa juga mencuri-curi kesempatan itu untuk bermain sosmed, seperti whatsapp,

---

<sup>74</sup> Wawancara dengan ibu Nuri Izzatillah selaku wali kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Bangil. 24 Maret 2021.

instagram, telegram, dan lain-lain. Termasuk saya juga sering melakukan hal seperti itu. Selain bermain sosmed saya pun sering menggunakan handphone untuk mendengarkan musik, nonton video, juga sering bermain game saat di kelas, dan rata-rata siswa bermain hp memang tanpa sepengetahuan guru, jadi kesannya seperti sembunyi-sembunyi gitu”<sup>75</sup>

- d. Respon peserta didik terhadap lingkungan sekitar saat menggunakan gadget

Dari tingginya tingkat penggunaan gadget oleh peserta didik membuat peserta didik tersebut menjadi terbiasa dengan keadaan dimana dirinya memegang dan memainkan gadgetnya dalam setiap aktifitas pada kesehariannya. Kemudian seiring berjalannya waktu penggunaan gadget tersebut akhirnya menjadi kebiasaan bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang telah didapat oleh peneliti bahwasannya peserta didik di SMAN 1 Bangil selalu melibatkan gadgetnya dalam setiap aktifitas yang mereka jalani. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa gadget pun membuat para pengguna menjadi lebih individualis, yang dimana dalam kesehariannya para peserta didik lebih disibukkan dengan menggunakan gadget. Mereka lebih fokus dengan gadgetnya, terlebih lagi saat memanfaatkan gadgetnya untuk bermain game, mereka terlihat menjadi abai akan lingkungan sekitarnya sehingga interaksi secara langsung dengan teman sekelilingnya pun menjadi berkurang. Seperti yang disampaikan oleh saudara Ridho:

---

<sup>75</sup> Wawancara dengan saudara Fahrizal Abdullah selaku siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangil. 25 Maret 2021.

“...saya rasa gadget ini membuat orang menjadi introvert. Kalau yang sering saya rasakan itu ketika teman-teman saya sedang memegang gadget maka mereka pasti lebih fokus pada gadgetnya, kemudian saya juga sering mengalami ketika saya bertanya ataupun mengajak mereka untuk mengobrol akan tetapi tidak dihiraukan. Yasudah akhirnya saya pun terbawa suasana tersebut mas, akhirnya saya pun menjadi malas juga untuk berinteraksi dengan orang-orang yang lagi memainkan gadget seperti itu”.<sup>76</sup>

Kemudian tingginya tingkat penggunaan gadget juga mengakibatkan siswa menjadi malas dalam melakukan kegiatan di sekolah, dengan bebasnya peserta didik dalam menggunakan gadget membuat para siswa menjadi pasif, mereka lebih asik memainkan gadgetnya daripada melakukan aktivitas lain di sekolah. Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak Yulius dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti, beliau menyatakan bahwa:

“...Masa sekarang ini memang perkembangan gadget sangat cepat, sudah semakin banyak aplikasi yang bisa diakses, termasuk game-game online. Semakin banyak aplikasi yang mengasyikkan membuat para siswa semakin malas, mereka lebih suka memainkan gadgetnya daripada melakukan aktivitas lain di sekolah, bahkan banyak program-program sekolah seperti ekstrakurikuler yang pada akhirnya menjadi sepi akibat menurunnya minat para siswa dalam mengikutinya. Terkadang saat jam istirahat pun mereka masih saja memainkan gadgetnya, dan kejadian seperti ini intens terjadi mas, siswa menjadi semakin pasif, berbeda dengan masa-masa sebelumnya waktu gadget masih sebatas untuk telfon dan sms saja”.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan saudara Muhammad Ali Ridho selaku siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangil. 10 Desember 2021.

<sup>77</sup> Wawancara dengan bapak Yulius Chrisnu Elyawan selaku guru penjaskes sekaligus pembina ekstrakurikuler basket di SMA Negeri 1 Bangil. 6 April 2021.

Ditinjau dari data di atas dapat dilihat bahwa penggunaan gadget yang berlebihan telah menjadi sebab berkurangnya kepedulian seseorang akan lingkungan sekitar. Hal ini termasuk dampak yang negatif bagi pertumbuhan karakter sosial remaja, karenakan masa remaja merupakan masa yang cukup efektif dalam pembentukan karakter sosial pada diri seseorang, terlebih lagi bagi peserta didik.

e. Cara peserta didik dalam menyikapi adanya gadget

Ada banyak sekali hal yang dapat dimanfaatkan dari penggunaan gadget. Maka dari itu seorang individu harus dapat menyikapi kemajuan teknologi dengan baik, karena apabila seseorang salah dalam menyikapi kehadiran media teknologi maka dampaknya pada penggunaannya pun menjadi kurang baik pula. Dari cara peserta didik dalam menyikapi gadget, yang menjadi kekhawatiran bagi pihak sekolah ataupun orang tua adalah ketika dalam penggunaannya peserta didik malah berperilaku sosial yang menyimpang. Hal ini sering terjadi di SMAN 1 Bangil yang dimana dalam penggunaannya gadget digunakan dalam hal penyimpanan, misalnya penggunaan gadget untuk berbuat curang di kelas. Mereka sering menggunakan gadgetnya untuk bertukar jawaban, bahkan mereka juga sering mencari jawaban lewat gadget mereka melalui internet.

Seperti yang telah disampaikan oleh guru bahasa inggris di SMAN 1 Bangil, yakni ibu Kurnia Riyanti, berikut pernyataannya:

“...Penggunaan gadget di kelas tentu saja memberikan keuntungan bagi siswa maupun guru. Kita semua dimudahkan dalam melakukan berbagai kegiatan kelas, misalnya saat

penyampaian materi oleh guru, siswa bisa mencari banyak referensi dan contoh terkait materi yang telah diberikan. Namun, terkadang siswa juga menggunakan gadget mereka untuk berbuat curang. Misalnya saat ujian kelas, para siswa sering kali menggunakan gadget mereka untuk mencari jawaban di internet sekaligus bertukar kepada teman-temannya di kelas. terkadang saya juga jengkel mas kalau ada siswa yang melakukan hal seperti itu, meskipun penggunaannya sudah dipantau tapi tetap saja mereka bisa mencuri-curi kesempatan untuk berbuat kecurangan seperti itu”.<sup>78</sup>

Kemudian yang terakhir yaitu penggunaan gadget pada penyimpangan yang berupa kenakalan remaja, salah satunya yakni mempergunakan gadget sebagai media dalam mengajak teman untuk melakukan bolos sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama bapak Choirul selaku guru BK di SMAN 1 Bangil. Berikut pernyataan beliau:

“...Bentuk penyimpangan yang sering terjadi di sini dan masih sulit untuk diatasi yakni tentang masalah bolos mas, selalu ada saja siswa yang bolos di setiap harinya. Sudah banyak sekali cara yang sudah dicoba dari pihak sekolah untuk mengatasi permasalahan semacam ini, seperti pemantauan lingkungan sekolah, melakukan patroli ke tempat-tempat yang berpotensi dijadikan tempat bolos oleh siswa, bahkan pemanggilan orang tua disetiap ada siswa yang ketahuan melakukan bolos sekolah, akan tetapi tetap saja masih banyak siswa yang melakukan penyimpangan semacam ini. Dari keterangan yang saya dapat kebanyakan mereka melakukan hal tersebut atas dasar ajakan dari teman, dan teman yang mereka maksud ini tidak hanya teman yang berasal dari satu sekolah saja, namun teman dari sekolah-sekolah lain juga, mereka saling bertukar informasi dan saling ajak mengajak dalam melakukan hal tersebut, saya pun sering menemui saat mereka bolos sekolah di situ tidak hanya siswa dari SMA 1 Bangil saja, tapi banyak siswa dari sekolah lain juga yang tergabung. Bisa dibbilang mereka memiliki

---

<sup>78</sup> Wawancara dengan ibu Kurnia Riyanti selaku guru bahasa inggris di SMA Negeri 1 Bangil. 6 April 2021.

koneksi dengan siswa dari sekolah lain dalam melakukan penyimpangan semacam ini”.<sup>79</sup>

## **2. Peran guru dalam dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil**

Pendidikan yang ideal merupakan pendidikan yang tidak hanya memperhatikan pertumbuhan intelektual saja, namun harus memperhatikan keseimbangan moralitas peserta didik juga guna menghasilkan generasi yang berpengetahuan dan memiliki budi pekerti luhur. Hingga saat ini belum ada profesi yang dapat menggantikan peran guru sebagai penumbuh dan pembentuk intelektual serta moralitas. Dalam hal pendidikan, guru mengemban tanggung jawab dan tugas yang berat untuk membentuk dan mengontrol perilaku siswa. Oleh karena itu untuk melaksanakan tugas dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar guru memiliki kedudukan yang amat penting, di tangan gurulah terletak keberhasilan tercapainya tujuan belajar mengajar di sekolah. Tugas guru disamping mendidik muridnya agar pintar secara akal, namun guru juga harus bisa membentuk perilaku dan moral pada diri seseorang yang dididik.

### **a) Guru sebagai motivator bagi peserta didik**

Dengan adanya peran sebagai motivator hendaknya guru dapat mendorong anak didiknya agar bersemangat dan disiplin dalam belajar. Dengan semangat dan kedisiplinan tinggi maka akan mendorong pola perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Untuk memenuhi tugasnya sebagai

---

<sup>79</sup> Wawancara dengan bapak Choirul Anwar selaku guru BK di SMA Negeri 1 Bangil. 8 April 2021.

motivator guru harus melakukan tugas sebagai berikut: Mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh, Memberikan penguatan motivasi kepada siswa, Menanamkan disiplin kepada siswa, baik disiplin untuk tepat waktu ataupun disiplin dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh bapak Endik selaku waka kurikulum di SMAN 1 Bangil, berikut penjelasannya:

“...dalam mengontrol perilaku peserta didik kami selaku pembimbing memulainya melalui pembentukan karakter sosial sejak dini, saya selalu menekankan kepada para guru agar terus memberikan arahan-arahan kepada anak didiknya, terutama dalam hal motivasi belajar. Terlebih lagi untuk peserta didik baru, biasanya peserta didik baru cenderung masih labil. Dengan adanya dorongan motivasi yang tinggi kemungkinan besar akan memberikan hasil yang baik dalam pembentukan karakter peserta didik tersebut. Nah dengan pembentukan karakter yang baik sejak awal diharapkan pengontrolan perilaku siswa tersebut menjadi lebih mudah sekaligus akan bisa meminimalisir dampak-dampak negatif dari gadget”.<sup>80</sup>

#### **b) Guru sebagai teladan bagi peserta didik**

Sebagai teladan yang baik para guru tentunya harus bisa mengajarkan serta memberikan suatu contoh mengenai hal-hal yang baik pula. Seperti contoh untuk berbuat, bersikap, serta bertutur kata dengan baik. Sehingga para peserta didik pun dapat mempelajari, mencontoh, dan mempraktikkan di dalam lingkungan sekolah.

Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh bapak Ghofar selaku guru PAI di SMAN 1 Bangil. Berikut penyampaiannya kepada peneliti:

---

<sup>80</sup> Wawancara dengan bapak Endik Mulyono selaku Waka kurikulum SMA Negeri 1 Bangil. 18 Maret 2021.

“...menurut saya untuk mengontrol perilaku siswa itu dengan cara memberikan teladan atau contoh mas, namanya anak pasti sedikit atau banyak akan mencontoh orang tuanya, yah meskipun kami sebagai orang tua kedua selain orang tua kandungnya di keluarga, tapi setidaknya kami sebagai guru juga bisa menjadi contoh bagi anak didik kami. Jadi untuk implementasinya di dalam kelas itu setiap guru harus memiliki cara tersendiri mas, bagaimana agar pendidik itu bisa menjadi teladan yang baik bagi anak didiknya. Misalnya memberikan contoh untuk bersikap baik kepada orang lain, entah itu dari cara mengajarnya, berperilakunya, maupun caranya dalam bertutur kata. Dengan begitu melalui aspek personal dari pendidik secara tidak langsung akan memberikan contoh yang akan ditiru oleh peserta didik”.<sup>81</sup>

Pernyataan serupa juga diutarakan oleh ibu Siska kepada peneliti, berikut pernyataan beliau:

“...jadi kami itu selain memberikan penanaman sikap sosial kami juga memberikan contoh bagaimana cara bersosial yang baik dan benar. Nah dapat dikatakan guru itu bukan hanya memberikan materi saja, namun juga memberikan contoh secara langsung. Misalnya guru memberikan contoh mulai dari tingkah laku, sopan santun, kemudian cara dalam menghargai anak didiknya. Dari cara guru yang seperti itulah yang akan menstimulus peserta didik agar melakukan hal yang sama seperti apa yang telah dicontohkan. Sama halnya seperti pribahasa orang jawa jaman dulu “guru iku digugu lan ditiru”. Nah kalau saya pribadi memang sudah menganut pribahasa itu mas, saya punya prinsip apabila ingin menghasilkan generasi yang baik maka kita sebagai guru juga harus selalu memberikan contoh yang baik bagi mereka”.<sup>82</sup>

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai teladan, guru harus memiliki kepribadian yang patut dicontoh oleh para peserta didik. Selain memiliki wawasan pengetahuan guru juga harus memiliki sifat dan sikap yang baik dan dapat dicontohkan kepada para

---

<sup>81</sup> Wawancara dengan bapak Abdul Ghofar selaku guru PAI/PKWU di SMA Negeri 1 Bangil. 8 April 2021.

<sup>82</sup> Wawancara dengan ibu Siska Clara Puspita selaku wali kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Bangil. 23 Maret 2021.

peserta didik. Sama halnya seperti yang telah dicontohkan oleh Rasulullah kepada umatnya.

### c) Guru sebagai pengawas bagi peserta didik

Disamping tugasnya sebagai pendidik guru juga berperan sebagai pengawas peserta didik. Pengawasan yang dimaksud pada adalah suatu tugas yang ditujukan untuk memperbaiki ataupun mencegah penyimpangan, kesalahan, ataupun ketidaksesuaian perilaku peserta didik yang ada di sekolah.

Hal ini seperti yang telah diungkapkan oleh bapak Choirul selaku guru BK di SMAN 1 Bangil, berikut pernyataannya:

“...kalau menurut saya untuk mengontrol perilaku peserta didik yang harus ditingkatkan ya pengawasannya, karena siswa dengan umur sekian masih sangat butuh pengawasan. Apabila anak didik tanpa pengawasan, itu sama halnya dengan membiarkan anak untuk berbuat seenaknya, seseorang tidak akan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, tidak dapat mengetahui apa yang boleh atau dapat dilakukan dan apa yang harus dihindari, mana hal yang merugikan atau tidak. Jadi dengan adanya pengawasan oleh guru maka apapun yang dilakukan oleh peserta didik akan segera diketahui, baik itu dalam hal bersikap maupun berperilaku, dengan kesigapan guru dalam mengawasi peserta didik maka penanganannya pun akan lebih mudah. Misalnya saat ada peserta didik yang melakukan perilaku menyimpang, guru dapat dengan mudah memberikan kontrol dalam penyelesaian masalah tersebut. Pengontrolan yang saya maksud di sini adalah kegiatan guru dalam mencegah timbulnya gejala-gejala penyimpangan perilaku peserta didik di sekolah. Adapun indikatornya yakni: memberikan peringatan dan nasehat pada siswa agar tidak melakukan pelanggaran, kemudian memberikan hukuman bagi peserta didik yang melakukan pelanggaran agar dia merasa jera dan tidak mengulangi pelanggaran yang serupa di kemudian hari.”<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> Wawancara dengan bapak Choirul Anwar selaku guru BK di SMA Negeri 1 Bangil. 8 April 2021.

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh ibu Heri, berikut pernyataan yang beliau sampaikan:

“...seperti yang kita semua tahu ya mas, penggunaan gadget itu memiliki dampak positif dan negatif, semua dampak tersebut ya tergantung bagaimana cara kita menggunakannya. Kalau bagi guru ya pasti lebih banyak manfaat positifnya. Misalnya dipakai untuk media pembelajaran, saya pun untuk masa sekarang lebih banyak tugas yang saya berikan dengan media gadget, seperti melihat beberapa referensi mengenai materi di *youtube*, kemudian saya kasih soal melalui *youtube*, dan masih banyak lagi. Nah tapi buruknya itu ketika siswa terlalu bebas dalam menggunakan gadgetnya, penggunaannya pun cenderung digunakan untuk hal negatif. maka dari hal seperti inilah siswa harus diberikan pengawasan. Kalau saya biasanya menggunakan cara pengecekan salah satu gadget dari siswa, pernah kejadian waktu itu saya ambil salah satu hp siswa yang di cas di depan kelas. Jadi kalau di kelas itu untuk cas hp biasanya ada di depan kelas mas, di sampingnya meja guru. Nah ketika saya datang ke kelas saya ambil 1 hp siswa secara acak dan saya mintai password untuk membuka hp tersebut kemudian saya cek lah isi dari hp salah satu siswa ini, dan ternyata memang ada penyimpangan di dalam hp siswa, itu pun yang terlibat hampir separuh dari siswa di kelas, mereka melakukan bolos kegiatan istighosah waktu itu. Akhirnya semua siswa yang terlibat saya panggil kemudian saya beri hukuman agar ada efek jera bagi siswa. Nah dari contoh ini maka guru seharusnya tidak boleh lengah dalam mengawasi siswanya, karena pengawasan siswa ini amat sangat penting untuk mengontrol perilaku mereka”.<sup>84</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya peranan guru dalam mengontrol perilaku peserta didik yaitu dengan cara memberikan pengawasan yang ketat kepada mereka. Karena dengan adanya pengawasan yang ketat akan memberikan batasan bagi mereka dalam berperilaku, memberikan wawasan bagi mereka tentang bagaimana cara mengontrol diri sendiri dalam melakukan segala hal agar

---

<sup>84</sup> Wawancara dengan ibu Heri Sulistyowarni selaku guru matematika di SMA Negeri 1 Bangil. 8 April 2021.

tidak terjadi penyimpangan atau pelanggaran yang akan merugikan bagi diri mereka sendiri maupun orang lain.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Data yang telah didapatkan dan dipaparkan oleh peneliti pada bab sebelumnya akan dianalisis selaras dengan fokus penelitian. Analisa tersebut dikerjakan berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Penganalisisan dilakukan menggunakan analisis kualitatif yang dimana data tersebut dideskripsikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat yang disusun oleh peneliti berdasarkan hasil dari penelitian.

Sesuai dengan fokus dari penelitian di atas, peneliti mengkaji tentang perilaku sosial peserta didik usia remaja kelas X yang ada di SMA Negeri 1 Bangil dan peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil.

#### **A. Perilaku sosial peserta didik pengguna gadget usia remaja di SMA Negeri 1 Bangil**

##### **1. Penggunaan gadget di SMA Negeri 1 Bangil**

SMA Negeri 1 Bangil termasuk dalam kategori sekolah yang menikmati era globalisasi. Meskipun SMA Negeri 1 Bangil berlokasi di daerah pedesaan namun perkembangan teknologi komunikasi informasi di SMA Negeri 1 Bangil telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan penggunaan gadget yang semakin merata pada kalangan warga sekolah dan dapat dipastikan seluruh peserta didik di SMA Negeri 1 Bangil sudah mempunyai serta mempergunakan gadget pada saat berada di lingkungan sekolah. Namun dari daya gunanya, gadget merupakan media teknologi yang sangat mudah

memberikan dampak bagi peserta didik, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Akan tetapi terciptanya dampak tersebut sangat bergantung pada setiap cara penggunaannya, Apabila digunakan dengan sebaik-baiknya maka akan banyak hal positif yang didapat, seperti memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, mencari informasi, serta sebagai media dalam mengembangkan pengetahuan. Dengan penggunaan yang tepat maka gadget akan memberikan dampak positif bagi penggunanya. Akan tetapi apabila pengguna tersebut menyalahgunakan gadget, maka akan sangat mudah bagi pengguna untuk terdampak hal-hal negatif yang ada pada gadget tersebut.

Menurut Osland dalam bahasa Inggris mengartikan bahwa gadget merupakan suatu alat elektronik yang berbentuk kecil yang memiliki berbagai macam fungsi dan manfaat khusus.<sup>85</sup> Dalam hal ini yang membedakan gadget dengan alat elektronik lain yaitu gadget selalu memiliki unsur “kebaruan” yang berarti dengan berjalanya waktu dari masa ke masa gadget selalu memunculkan program serta fitur-fitur baru yang berguna dalam memudahkan berbagai keperluan penggunanya. Dengan perkembangan yang intensif inilah yang menjadikan kehidupan manusia menjadi semakin mudah dan praktis. Oleh karena itu dampak gadget bergantung pada cara pengguna dalam menggunakan gadget tersebut.

---

<sup>85</sup> Yunda, Skripsi: “Upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara”, (Semarang: Universitas negeri Semarang, 2019)

Pada dasarnya gadget merupakan alat komunikasi, namun seiring perkembangan zaman gadget menjadi alat yang multifungsi dengan fitur-fitur baru yang berkembang di dalamnya, dengan fitur dalam gadget yang sangat beragam inilah segala informasi baik hal positif maupun negatif sangat mudah terakses. Penggunaan gadget juga tidak memiliki batasan usia, tempat dan waktu. Dari usia anak-anak, remaja, dewasa sampai orang tua pun bisa memiliki dan menggunakan gadget. Hal yang dikhawatirkan dari perkembangan gadget sejauh ini adalah mengenai penggunaannya, sangat disayangkan jika perkembangan teknologi semacam ini digunakan dengan kurang tepat. Terlebih lagi pada masa-masa rentan seperti anak-anak hingga remaja, karena pada masa itulah seorang individu akan membentuk karakter diri mereka.

Piaget berpendapat bahwa secara psikologis masa remaja adalah usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Kurang lebih berhubungan dengan masa puber, seperti perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja tersebut yang menjadi ciri khas yang umum dari masa perkembangan ini.<sup>86</sup> Oleh sebab itu penggunaan teknologi gadget perlu dikontrol, baik itu melalui arahan, pendampingan, ataupun penjagaan. Khususnya bagi anak agar tidak sampai terjadi hal yang tidak diinginkan, seperti mengakses fitur-fitur, gambar-gambar atau video yang tidak selayaknya diakses oleh anak.

---

<sup>86</sup> Elizabeth. B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 206.

Ketentuan berperilaku (muamalah) melalui media sosial juga telah dijelaskan dalam fatwa MUI No. 24 tahun 2017. Berikut fatwa tentang hukum bermuamalah melalui media sosial:

1. Dalam bermuamalah dengan sesama, baik di dalam kehidupan riil maupun media sosial, setiap muslim wajib mendasarkan pada keimanan dan ketakwaan, kebajikan (mu`asyarah bil ma`ruf), persaudaraan (ukhuwwah), saling wasiat akan kebenaran (al-haqq) serta mengajak pada kebaikan (al-amr bi al-ma`ruf) dan mencegah kemunkaran (al-nahy „an al-munkar).
2. Setiap muslim yang bermuamalah melalui media sosial wajib memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  - a. Senantiasa meningkatkan keimanan dan ketakwaan, tidak mendorong kekufuran dan kemaksiatan.
  - b. Mempererat persaudaraan (ukhuwwah), baik persaudaraan ke- Islaman (ukhuwwah Islamiyyah), persaudaraan kebangsaan (ukhuwwah wathaniyyah), maupun persaudaraan kemanusiaan (ukhuwwah insaniyyah).
  - c. Memperkokoh kerukunan, baik intern umat beragama, antar umat beragama, maupun antara umat beragama dengan Pemerintah.
3. Setiap muslim yang bermuamalah melalui media sosial diharamkan untuk:
  - a. Melakukan ghibah, fitnah, namimah, dan penyebaran permusuhan.
  - b. Melakukan bullying, ujaran kebencian, dan permusuhan atas dasar suku, agama, ras, atau antar golongan.

- c. Menyebarkan hoax serta informasi bohong meskipun dengan tujuan baik, seperti info tentang kematian orang yang masih hidup.
  - d. Menyebarkan materi pornografi, kemaksiatan, dan segala hal yang terlarang secara syar'i.
  - e. Menyebarkan konten yang benar tetapi tidak sesuai tempat dan/atau waktunya.
4. Memproduksi, menyebarkan dan/atau membuat dapat diaksesnya konten/informasi yang tidak benar kepada masyarakat hukumnya haram.
  5. Memproduksi, menyebarkan dan/atau membuat dapat diaksesnya konten/informasi tentang hoax, ghibah, fitnah, namimah, aib, bullying, ujaran kebencian, dan hal-hal lain sejenis terkait pribadi kepada orang lain dan/atau khalayak hukumnya haram.
  6. Mencari-cari informasi tentang aib, gosip, kejelekan orang lain atau kelompok hukumnya haram kecuali untuk kepentingan yang dibenarkan secara syar'i.
  7. Memproduksi dan/atau menyebarkan konten/informasi yang bertujuan untuk membenarkan yang salah atau menyalahkan yang benar, membangun opini agar seolah-olah berhasil dan sukses, dan tujuan menyembunyikan kebenaran serta menipu khalayak hukumnya haram.
  8. Menyebarkan konten yang bersifat pribadi ke khalayak, padahal konten tersebut diketahui tidak patut untuk disebar ke publik, seperti pose yang mempertontonkan aurat, hukumnya haram.

9. Aktifitas buzzer di media sosial yang menjadikan penyediaan informasi berisi hoax, ghibah, fitnah, namimah, bullying, aib, gosip, dan hal-hal lain sejenis sebagai profesi untuk memperoleh keuntungan, baik ekonomi maupun non-ekonomi, hukumnya haram. Demikian juga orang yang menyuruh, mendukung, membantu, memanfaatkan jasa dan orang yang memfasilitasinya.<sup>87</sup>

## **2. Perilaku sosial peserta didik dalam menggunakan gadget**

Menurut Skinner mengemukakan bahwa perilaku merupakan respon ataupun reaksi individu terhadap stimulus (rangsangan yang berasal dari luar). Maka dari itu perilaku ini terjadi akibat adanya stimulus terhadap organisme yang kemudian organisme tersebut akan merespon stimulus yang telah diterima. Teori Skinner ini disebut “S O R”, atau Stimulus-Organisme-Respon.<sup>88</sup> Stimulus yang dimaksud pada penelitian ini merupakan penggunaan gadget, kemudian respon yang dimaksud pada penelitian ini adalah respon peserta didik terhadap pelajaran dan terhadap lingkungan di sekitar peserta didik tersebut.

Perilaku sosial peserta didik dalam menggunakan gadget pada penelitian ini dapat dilihat dari 5 hal berikut ini:

- a. Boleh tidaknya penggunaan gadget di lingkungan sekolah

---

<sup>87</sup> Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia, Fatwa MUI No. 24 Tahun 2017 tentang Hukum Bermuamalah Melalui Media Sosial (<https://mui.or.id/wp-content/uploads/files/fatwa/Fatwa-No.24-Tahun-2017-Tentang-Hukum-dan-Pedoman-Bermuamalah-Melalui-Media-Sosial>), diakses pada tanggal 13 Januari 2022.

<sup>88</sup> Ike Mulya Sari, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2019)

Menurut Jarot Wijanarko bahwa salah satu pemanfaatan gadget sangat mudah untuk memperoleh suatu informasi mengenai suatu hal dengan cara yang praktis dan mudah misalnya ada pemberitahuan informasi mengenai informasi jadwal sekolah, mengirim tugas, agenda sekolah semua itu akan cepat tersalur melalui gadget.<sup>89</sup>

Dari data-data yang telah peneliti kumpulkan selama penelitian berlangsung maka dapat diketahui bahwa SMA Negeri 1 Bangil memang pada dasarnya telah memperbolehkan penggunaan gadget di sekolah. Hal ini merupakan implementasi dari pengintegrasian teknologi dengan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah tercantum pada misi sekolah yakni “Mengimplementasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran”. Kemudian selain sebagai media dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, tujuan lain diperbolehkannya penggunaan gadget di SMAN 1 Bangil ini adalah sebagai media informasi dan komunikasi bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan kebutuhan warga sekolah akan media untuk mengakses informasi serta media dalam melancarkan kegiatan komunikasi. Dari diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah ini membuat peserta didik pun lebih sering menggunakan gadget yang pada akhirnya tingkat penggunaan gadget pun menjadi tinggi.

- b. Lama waktu yang digunakan dalam menggunakan gadget

---

<sup>89</sup> Jarot Wijanako dan Esther Setiawati, *“Parenting Era Digital”*, Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia, hal 4.

Waktu penggunaan gadget pada peserta didik SMAN 1 Bangil tergolong cukup tinggi. Dari data yang didapat peneliti selama penelitian berlangsung, peneliti mendapati bahwa penggunaan waktu dalam memanfaatkan gadget hampir di segala kegiatan. Mulai dari saat masih berada di sekolah, berada di luar sekolah, kemudian juga saat berada di rumah. Mulai dari penggunaannya sebagai media dalam keperluan pembelajaran, sebagai media dalam berkomunikasi dan bertukar informasi, serta sebagai media hiburan bagi peserta didik.

Tingginya waktu penggunaan gadget oleh peserta didik ini merupakan akibat dari lingkungan dan keadaan, dimana pada lingkungan peserta didik yang mulai mengedepankan teknologi gadget sebagai media untuk menjalankan berbagai kegiatan sekolah. Kemudian juga keadaan dari masa pandemi ini yang menjadikan peserta didik semakin terbatas dalam melakukan kegiatan ataupun berinteraksi secara langsung dengan orang lain di sekitar mereka.

c. Untuk apa saja penggunaan gadget

Menurut Garini gadget merupakan perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan, gadget adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informai mengenai berbagai macam hal. Bagaimanapun gadget diperlukan guna mempermudah kehidupan bagi umat manusia. Melalui gadget komunikasi menjadi lebih mudah dan murah, yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan gadget agar alat tersebut

dapat menjadi manfaat yang positif bagi seseorang.<sup>90</sup> Gadget memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, namun gadget juga dapat digunakan sebagai media lain dalam membantu segala keperluan seseorang. Misalnya sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi.

Dari data yang didapat peneliti di SMAN 1 Bangil peserta didik menggunakan gadget untuk berbagai macam hal. Namun penggunaan gadget yang paling umum pada peserta didik di SMAN 1 Bangil yakni ada tiga macam kegunaan. Yang pertama sebagai media komunikasi, kemudian yang kedua sebagai media dalam mengakses informasi, dan yang ketiga adalah sebagai media hiburan.

d. Respon peserta didik terhadap lingkungan sekitar saat menggunakan gadget

Dampak gadget yang paling lumrah dirasakan oleh seseorang adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar. Ketika seseorang terlalu asik bermain dengan gadget, seseorang dapat mengabaikan dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sehingga tidak memahami etika bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Dengan mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat seseorang berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada dilingkungan sekitar.<sup>91</sup>

---

<sup>90</sup> Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).

<sup>91</sup> Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Parenting Era Digital, Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), hlm. 21.

Dari data yang diperoleh peneliti melalui observasi lapangan, peneliti mendapati bahwa perilaku sosial peserta didik di SMAN 1 Bangil pada saat menggunakan gadget yakni respon terhadap lingkungan sekitar yang cenderung menjadi abai. Kemudian dari hasil wawancara bersama beberapa informan juga mengatakan bahwa peserta didik di SMAN 1 Bangil semakin individualis dan introvert. Hal ini terlihat dari semakin banyak peserta didik yang menyendiri pada saat memainkan gadget mereka, juga semakin minimnya interaksi sosial yang dilakukan peserta didik.

e. Cara peserta didik dalam menyikapi gadget

Cara peserta didik di SMAN 1 Bangil dalam menyikapi kehadiran teknologi gadget belum seluruhnya baik, hal ini dapat ditinjau dari banyaknya penyimpangan perilaku yang disebabkan oleh penggunaan gadget di sekolah. Terdapat dua penyimpangan yang paling umum terjadi pada saat peserta didik menggunakan gadget, yang pertama yakni kecurangan dalam mengerjakan tugas ataupun ulangan di sekolah, kemudian yang kedua yakni penggunaan gadget oleh peserta didik untuk mengajak teman dalam berbuat menyimpang seperti tidak mengikuti pelajaran dan bolos sekolah.

Pada kenyataannya teknologi telah menjadi dasar modernisme, yang dimana telah banyak alat-alat ataupun pernakat-perangkat teknologi yang digunakan dalam membantu proses manusia dalam melakukan segala kegiatan, termasuk penggunaan gadget sebagai media dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah. dari sisi penggunaannya teknologi akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi seseorang apabila dalam

menyikapi teknologi tersebut disertai oleh asas iman dan takwa kepada Allah SWT. Sebaliknya, tanpa didasari iman dan taqwa, teknologi bisa disalahgunakan pada tujuan-tujuan yang bersifat destruktif. Teknologi pun dapat mengancam nilai-nilai kemanusiaan.

Berikut ini beberapa perilaku negatif yang terjadi pada peserta didik di SMAN 1 Bangil:

1) Berperilaku negatif

Seiring pesatnya perkembangan teknologi perubahan perilaku sosial pada peserta didik pun juga mengalami banyak perubahan yang cukup signifikan, semakin banyak peserta didik remaja yang perilakunya bertolak belakang dengan norma-norma yang berlaku.

Seperti yang terdapat pada penelitian Dindin Syahyudin bahwa penggunaan gadget yang tidak wajar akan mempengaruhi aspek psikologis serta fisiologis siswa. Dalam hal ini diterangkan bahwa kebanyakan siswa mengalami kelelahan secara fisik, kemudian ditambah lagi beberapa dampak secara psikologis dari penggunaan gadget seperti menurunnya tingkat konsentrasi serta malas dalam melakukan aktivitas lain.<sup>92</sup>

Sesuai yang ditemui peneliti di SMAN 1 Bangil bahwa perilaku remaja pada masa sekarang ini cenderung mendekati hal-hal yang negatif, fakta negatifnya adalah semakin berlebihannya peserta didik

---

<sup>92</sup> Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa", *Jurnal Kehumasan*, Vol.2 No.1 (Agustus, 2019), hlm. 281.

dalam mempergunakan gadget mereka. Akibatnya para peserta didik menjadi kurang peka terhadap keadaan serta lingkungan di sekitar mereka. Terlebih lagi pada lingkungan sekolah, para peserta didik menjadi kurang memperhatikan keadaan saat berada di sekolah, mereka terlalu fokus dalam memainkan gadget dan menjadi kurang peduli akan kewajiban mereka sebagai siswa. Contohnya saat berada di kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Masih banyak peserta didik yang memainkan gadget mereka, tidak memperhatikan pelajaran, tidur di kelas, bahkan dengan sengaja keluar kelas dalam waktu yang lama hingga pembelajaran selesai.

2) Penggunaan gadget di sembarang tempat dan tidak mengenal waktu

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gadget adalah “peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.<sup>93</sup> Dengan kata lain gadget merupakan alat elektronik dengan fungsi yang beragam dan mudah dalam penggunaannya, karena dapat digunakan dimana saja dan dalam waktu kapan saja. Hal ini didukung dengan adanya sistem teknologi yang bernama “Internet”. Interconnected Network atau yang biasa disingkat internet merupakan sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia.<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm 132.

<sup>94</sup> Puskominfo Unsuraya, “*Definisi dan Perbedaan Internet, Intranet dan Extranet*”, (<https://universitassuryadarma.ac.id/definisi-dan-perbedaan-internet-intranet-dan-extranet/>, diakses pada tanggal 8 Agustus 2021, pukul 11.03 WIB.)

Dengan adanya gadget sebagai media jaringan internet tentu saja sangat memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan komunikasi, mencari informasi, dan masih banyak lagi kemudahan yang didapatkan melalui teknologi tersebut. Namun apabila pemanfaatannya kurang tepat, maka gadget dan internet akan berdampak negatif bagi penggunanya. Misalnya dalam kemudahan akses internet lewat gadget membuat seseorang semakin mudah dan cepat mendapat apa yang ia mau. Akibatnya, seseorang akan menjadi pasif terhadap lingkungan, malas, dan enggan dalam melakukan suatu usaha. Dari hasil penelitian peserta didik yang ada di SMA Negeri 1 Bangil ditemui bahwa penggunaan gadget di sekolah sering kali tidak sesuai waktu dan tempat. Misalnya pada saat pembelajaran di kelas. Masih banyak peserta didik yang bermain gadget di saat jam pembelajaran berlangsung, padahal guru pengajar belum memberikan izin dalam menggunakannya.

### 3) Kecanduan media sosial dan game online

Kecanduan adalah perilaku ketergantungan atau adanya keterkaitan yang sangat kuat secara fisik ataupun psikologis dalam melakukan suatu hal, serta munculnya rasa kurang nyaman dan kurang menyenangkan ketika seseorang tidak atau belum melakukan hal tersebut. Dapat disimpulkan dari pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan dimana terdapat kebiasaan yang amat kuat dan tidak bisa dilepas dari diri seseorang ketika bermain game, berdasarkan selang waktu yang telah terlewat maka akan ada peningkatan durasi,

frekuensi bermain, serta jumlah game yang dimainkan, tanpa mempertimbangkan dampak-dampak yang akan terjadi pada dirinya.

Menurut American Psychological Assosiation menjelaskan bahwa ketergantungan itu tidak hanya terhadap berupa zat-zat adiktif, akan tetapi bisa pula berupa perilaku, kegiatan ataupun kebiasaan seseorang juga bisa menjadi penyebab kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam mempergunakan intrenet.<sup>95</sup> Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mendapati bahwa penggunaan gadget di sekolah kebanyakan digunakan untuk bermain game online, bahkan untuk bersosialisasi pun mereka lebih suka menggunakan media teknologi, dapat dikatakan para siswa di sekolah lebih suka menggunakan gadget dalam beraktivitas dan berkomunikasi daripada bersosialisasi secara langsung pada lingkungan sekitar.

#### 4) Menggunakan gadget untuk berbuat curang di kelas

Salah satu dampak negatif yang ditemui peneliti pada hasil penelitian di SMAN 1 Bangil adalah penyalahgunaan gadget untuk berbuat curang di kelas. Gadget yang pada mulanya digunakan untuk media pembantu dalam pembelajaran di kelas seiring berjalannya waktu peserta didik mulai menyalahgunakan gadget tersebut. Contoh kasusnya yakni peserta didik sering menggunakan gadgetnya untuk *browsing* jawaban. Tugas-tugas sekolah yang seharusnya dijawab dengan cara

---

<sup>95</sup> Kuswantoro, Pendidikan profentik untuk anak di Era Digitak : “Upaya menangani kecanduan gadget pada anak”, Jurnal Of Islam and Muslim Society, Vol. 2, No. 1, 2020, hal. 92.

mempelajari materi pada mata pelajaran, namun peserta didik malah menjawabnya dengan cara instan menggunakan *browser* yang ada pada gadget mereka. Kemudian pada saat ulangan, seringkali peserta didik menjawab soal-soal ulangan dengan cara *browsing*, sehingga jawaban mereka pun terkadang tidak sesuai dengan materi yang pernah diajarkan. Dan yang paling memprihatinkan adalah ketika peserta didik menggunakan gadgetnya untuk bertukar jawaban di kelas, akibatnya banyak jawaban dari peserta didik yang serupa, bahkan tidak hanya dalam satu kelas, namun dalam beberapa kelas yang memiliki soal ulangan yang sama.

5) Gadget sebagai sarana akses penyimpangan perilaku peserta didik

Seperti terdapat dalam penelitian Rosyidah yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan sosial media dengan penyimpangan perilaku siswa. Hasil ini didasarkan pada regresi linier Analisis dan diperoleh koefisien regresi sebesar 1,098 dengan nilai signifikan  $0,000 > 0,05$ . Yang artinya ketika penggunaan sosial meningkat, perilaku siswa yang menyimpang akan juga meningkat.<sup>96</sup>

Penggunaan gadget di SMAN 1 Bangil Memiliki dampak yang negatif terhadap perilaku sosial peserta didik, hal ini dapat ditinjau dari perilaku sosial peserta didik pada kesehariannya. Dengan adanya

---

<sup>96</sup> Rosyidah, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa", Jurnal Studi Agama, Vol. XIV, No. 2, 2015, hal. 269.

kebebasan dalam penggunaan gadget dalam lingkungan sekolah perilaku peserta didik menjadi banyak perubahan, misalnya berkurangnya interaksi sosial peserta didik, berkurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, tutur kata yang semakin tidak terkontrol, serta tingkat kesopanan yang semakin rendah. Tidak hanya itu saja, penyimpangan perilaku yang dilakukan oleh peserta didik zaman sekarang juga semakin meningkat, Terbukti dengan beberapa kasus yang telah terdata pada catatan BK di SMAN 1 Bangil, dimana terdapat 5 sampai 10 siswa yang kedatangan bolos setiap harinya. Hal ini diperkuat dengan keterangan dari peserta didik bahwa rata-rata dari mereka melakukan hal tersebut atas dasar ajakan dari teman yang ada di luar sekolah melalui media sosial yang ada pada gadget mereka.

#### **B. Peran guru dalam mengontrol perilaku sosial peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil**

Guru adalah orang tua bagi peserta didik saat berada di lingkungan sekolah. maka dari itu, peran guru sangatlah penting dalam mengontrol perilaku anak didiknya, karena guru adalah sosok yang akan membentuk karakter sosial peserta didik tersebut agar dapat menjadi generasi yang baik dalam lingkungannya.

Berikut peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil:

##### **a. Guru sebagai motivator bagi peserta didik**

Guru sebagai motivator, maka peranannya adalah memberikan support kepada anak didiknya supaya belajar dengan sungguh-sungguh demi kesiapan

diri dalam menghadapi masa depan. Dalam hal ini guru harus selalu memberikan penguatan berupa motivasi agar siswa bertindak dan berbuat sesuai dengan nilai-nilai moral, guru juga harus memberikan dorongan kepada anak didiknya agar berusaha menjadi yang terbaik yang mereka bisa. Hal ini juga termasuk dorongan untuk siswa agar memiliki semangat tinggi dalam belajar serta menikmati proses belajar tersebut.

Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa sebagai motivator, guru seharusnya dapat mendorong peserta didik agar aktif dan bergairah dalam hal belajar. Guru sebagai motivator ditandai dengan: mendorong peserta didik agar bersungguh-sungguh dalam belajar, memberikan penguatan kepada peserta didik, menanamkan kedisiplinan belajar kepada peserta didik.

Dalam membangkitkan motivasi peserta didik yang terdampak oleh gadget di SMA Negeri 1 Bangil, guru seringkali memberikan semangat serta himbauan mengenai pentingnya pendidikan bagi mereka. Adakala motivasi juga dibangkitkan dengan cara-cara lain yang lebih menekan seperti memberikan teguran, tugas-tugas yang cukup berat, bahkan hukuman bagi peserta didik tersebut. Akan tetapi teknik-teknik yang bersifat menekan itu hanya dapat diterapkan pada kasus-kasus tertentu, namun menurut para ahli membangkitkan motivasi dengan cara semacam itu lebih banyak merugikan siswa. Jadi untuk memotivasi siswa selagi bisa dengan cara-cara positif maka sebaiknya guru menghindari cara yang terlalu menekan.

- b. Guru sebagai teladan bagi peserta didik

Guru sebagai teladan, teladan yang ditunjukkan oleh guru merupakan suatu contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik. Muhammad Yaumi berpendapat bahwa keteladanan guru merupakan contoh yang baik dari guru, baik yang berhubungan dengan sikap, perilaku, tutur kata, mental maupun yang terkait dengan akhlak dan moral yang patut di jadikan contoh bagi siswa.<sup>97</sup> Dengan kata lain seorang guru disamping mengajarkan ilmu pengetahuan, guru juga harus memiliki sifat dan sikap yang terpuji yang dapat menjadi contoh bagi anak didiknya, Seperti yang telah dicontohkan oleh rasulallah kepada umatnya. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Ahzab ayat 21, berikut bunyi ayatnya:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “*Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah*”. (QS. AL-Ahzab)<sup>98</sup>

Keteladanan dari seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan maupun pengontrolan perilaku peserta didik, karena secara tidak langsung para peserta didik akan mencontoh guru yang dianggap sebagai panutannya dalam mencari ilmu. Oleh karena itu untuk membentuk serta mengontrol perilaku anak didiknya maka guru harus selalu memberikan contoh yang baik kepada peserta didik agar mereka terbiasa akan perbuatan baik, seperti tingkah laku, sopan santun, gaya bicara, dan lain sebagainya. Mungkin

<sup>97</sup> Muhammad Yaumi, “*Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi*”, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm.148.

<sup>98</sup> “Al-Qur’an dan terjemahannya Surah Al-Ahzab ayat 21”, diakses pada tanggal 2 Mei 2021.

hal seperti ini terdengar sepele, namun ini merupakan suatu hal yang amat penting dalam pengontrolan serta pembentukan perilaku atau pribadi seseorang.

c. Guru sebagai pengawas bagi peserta didik

Guru sebagai pengawas bagi peserta didik, hal ini dikarenakan peranan guru dalam mengontrol perilaku anak didiknya agar tidak menyalahi aturan-aturan yang ada di sekolah maupun aturan-aturan yang ada di kelas. Apabila ada peserta didik yang melakukan perilaku menyimpang maka guru harus memberikan arahan dan nasehat bahkan sanksi supaya peserta didik tersebut tidak mengulangi penyimpangan seperti itu lagi. Suwarno Handayaniingrat mengemukakan bahwa pengawasan merupakan hal yang dimaksudkan untuk mencegah ataupun memperbaiki kesalahan maupun penyimpangan.<sup>99</sup>

Implementasi peranan guru sebagai pengawas di SMAN 1 Bangil misalnya memberikan nasehat dan peringatan serta memberi hukuman yang mengandung efek jera kepada peserta didik yang melakukan pelanggaran. Kemudian adanya tata tertib yang harus memiliki pembaharuan di setiap masanya, hal ini bertujuan untuk mengatur dan mengendalikan perilaku peserta didik di sekolah dari waktu ke waktu agar tetap terkontrol meskipun banyak kebiasaan baru dari luar sekolah yang berpotensi memberikan dampak buruk bagi perkembangan perilaku peserta didik tersebut.

---

<sup>99</sup> Suwanto Handayaniingrat, *“Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen”*, (Jakarta: Hajimasagung, 2006), hlm. 32.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan oleh peneliti melalui pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMA Negeri 1 Bangil, serta pengelolaan data sebagai hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

#### **1. Perilaku sosial peserta didik pengguna gadget usia remaja di SMA Negeri 1 Bangil**

Berdasarkan perkembangan teknologi yang semakin merata pada masyarakat, pihak sekolah di SMA Negeri 1 Bangil memberlakukan penggunaan gadget sebagai media dalam menunjang kegiatan pembelajaran, hal ini sedikit banyak akan berdampak pada perilaku sosial peserta didik setelah adanya penggunaan gadget di sekolah.

Perilaku sosial peserta didik dalam menggunakan gadget pada penelitian ini dapat dilihat dari 5 hal, yakni: Boleh tidaknya penggunaan gadget di lingkungan sekolah, lama waktu yang digunakan dalam menggunakan gadget, untuk apa saja penggunaan gadget, respon peserta didik terhadap lingkungan sekitar saat menggunakan gadget, cara peserta didik dalam menyikapi gadget.

#### **2. Peran guru dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMA Negeri 1 Bangil adalah:**

- a. Guru sebagai motivator bagi peserta didik

Peran guru sebagai motivator di SMA Negeri 1 Bangil yang selalu memotivasi peserta didik agar semangat dalam belajar, memiliki sikap jujur pada saat mengerjakan tugas serta ulangan.

b. Guru sebagai teladan bagi peserta didik

Peran guru di SMA Negeri 1 Bangil dalam menunjukkan serta mempraktekkan kepada peserta didik mengenai bagaimana cara mengontrol diri agar senantiasa berperilaku baik.

c. Guru sebagai pengawas bagi peserta didik

Peran guru untuk memberikan nasehat dan peringatan kepada siswa yang melakukan pelanggaran dan memberikan hukuman yang mengandung efek jera. Pendidik yang bagus akan mendidik siswa untuk bertanggung jawab atas perilakunya sendiri.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut: Yang pertama yakni bagi guru, akan lebih baik jika guru pengajar khususnya wali kelas untuk lebih awas terhadap perilaku sosial peserta didik di sekolah. Sebagaimana melalui peran guru sebagai motivator, hendaknya guru memberikan cara atau metode yang lebih bervariasi dalam memotivasi peserta didik agar mereka lebih bersemangat dalam hal belajar di sekolah. Kemudian guru juga sebaiknya meningkatkan pengawasan kepada peserta didik, khususnya mengenai penggunaan gadget di sekolah yang dimana masih banyak disalahgunakan oleh peserta didik, dalam hal ini bisa ditingkatkan dengan cara memperketat peraturan kelas mengenai penggunaan gadget agar peserta didik

dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Karena ketika proses pembelajaran berlangsung dengan baik maka guru akan lebih mudah dalam mengontrol perilaku sosial peserta didik agar terhindar dari hal-hal yang menyimpang.

Yang kedua yakni bagi peserta didik. Diharapkan peserta didik dapat mengontrol diri sendiri ketika menggunakan gadget, kemudian juga diharapkan peserta didik bisa meningkatkan kesadaran bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak yang negatif, terutama terhadap perilaku sosial mereka. Dengan diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi gadget ini dengan sebaik-baiknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Sholeh, M. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Akhmadi, Ali. *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar* (<https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>), diakses pada tanggal 17 November 2020).
- Arsyad, Ashar. 2015. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryati, Tri. 2017. *Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul*. Jurnal Pendidikan Sosiologi.
- Azhari, Akyas. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta Selatan: Penerbit Teraju.
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.
- Dalillah. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2005. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Surabaya : CV. Fajar Mulya.
- Deswita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.
- Fitriani, Fatma. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak*. (<https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detailkarya/670/dampak-penggunaan-gadget-bagi-perkembangan-psikologi-anak.html>, diakses pada tanggal 18 November 2020)
- Fitriyansyah, Fifit. 2016. *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD*. Jakarta Timur.
- Gunawan, M. A. A. 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Skripsi, Fakultas Kedokteran Semarang..
- Harfiyanto, Doni, dkk. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). *Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tenggara*, Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 2 No. 1.
- Hurlock, E. B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. 2002. Jakarta: Erlangga.
- Idi, A., Safarina. *Etika Pendidikan*. 2015. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Iswidharmanjaya, D. A. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- J. Moleong, Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Jeshikamandiangan, “*Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah*”, (<https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>), diakses pada tanggal 20 Februari 2020)
- Jeshikamandiangan, *Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah* (<https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>), diakses pada tanggal 17 November 2020.
- Kadir, A., Terra. Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*. 2005. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kartono, Kartini. 1996. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia, Fatwa MUI No. 24 Tahun 2017 tentang Hukum Bermuamalah Melalui Media Sosial (<https://mui.or.id/wp-content/uploads/files/fatwa/Fatwa-No.24-Tahun-2017-Tentang-Hukum-dan-Pedoman-Bermuamalah-Melalui-Media-Sosial>), diakses pada tanggal 13 Januari 2022.
- Lioni, T., Halilulloh. H., Nurmalisa Y. *Penhbgaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial*, Vol. 03 No. 02, 2014.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. 2018. *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*. Seminar Nasional.
- Merriam-Webster. *Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp. Version 2.0*.
- Mulya Sari, Ike. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Noegroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Pertama, Yordi Anugrah. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget* ([www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/)), diakses pada tanggal 17 November 2020).
- Purnomo, Anggit. 2014. *Hubungan Antara Kecanduan Gadget, Mobile Phone Dengan Empati Pada Mahasiswa*. Skripsi, UIN Sunan Kalijaga.
- Putra, Nusa. 2013. *Penelitian Kualitatif IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ranjabar, Jacobus. 2015. *Perubahan Sosial (Teori-Teori dan Proses Perubahan Sosial Serta Teori Pembangunan)*. Bandung: Alfabeta.
- Rawan, Jaka. 2018. *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*, Vol.08 No.02.
- Rivai, Veithzal. 2009. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saleh, A. M. 2012. *Membangun Karakter dengan Hati Nurani*. Jakarta: Erlangga.
- Saleh, Abdul Rahman. 2009. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana
- Sunita, I., & Mayasari, E. *Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol.3 No.3
- Supardan, Dadang. 2009. *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanti, Atik Dwi. 2018. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar Untuk meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram*. Skripsi, Universitas Lampung.
- Usman, Husaini, dan Purnomo Setiadji. 1996. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, Hana. 2010. *Teori dan pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 Tahun*, Vol. 05 No. 03, 2016

# LAMPIRAN

## Lampiran I : Surat Izin Survei



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 318/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 3 Februari 2021  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Survei**

Kepada  
 Yth. Kepala SMA Negeri 1 Bangil  
 di  
 Jl. Bader No.3, Satakmanaruwi Lor, Ds. Kalirejo, Kec. Bangil, Kab. Pasuruan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz  
 NIM : 17130060  
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021  
 Judul Skripsi : **"Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna Gadget Usia Remaja (Studi Kasus di Kelas X SMA Negeri 1 Bangil)"**

diberi izin untuk melakukan survei/studi pendahuluan 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 1 003

Tembusan :  
 1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1  
 2. Arsip

## Lampiran II : Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 327/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 3 Februari 2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bangil  
di

Jalan Bader No.3, Satakmanaruwi Lor, Ds. Kalirejo, Kec. Bangil, Kab.

Pasuruan

**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 : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz  
NIM : 17130060  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021  
Judul Skripsi : "Perilaku Sosial Peserta Didik Pengguna Gadget Usia Remaja (Studi Kasus di Kelas X SMA Negeri 1 Bangil)"  
Lama Penelitian : Maret 2021 sampai dengan Mei 2021

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,

*(Signature)*  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1
2. Arsip

## Lampiran III : Surat Izin Penelitian Dari Dinas

 PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN <b>BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</b> Jl. Panglima Sudirman No. 54 Telp. (0343) 424162 Fax. (0343) 411553 Email : bakesbangpol@pasurankab.go.id	
<b>REKOMENDASI MAGANG/SURVEY/PENELITIAN</b> NO. 072 / 349 /424.104/SUR/RES/2021	
Dasar	1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 41 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Dalam Negeri ( Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 316 ), sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 14 Tahun 2011 tentang Perubahan Atas Peraturan menteri Dalam Negeri Nomor 41 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kementrian Dalam Negeri ( Berita negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 168 ). 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas peraturan Menteri Dalam Negeri No. 64 Tahun 2011. 3. Surat dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, tanggal 19 November 2021 Nomor : 2572/Un.03.1/TL.00.1/11/2021 Perihal Permohonan ijin penelitian atas nama : AHMAD MUZAKKY AHLAN HAFIDZ
<b>Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Kabupaten Pasuruan, memberikan Rekomendasi Kepada :</b>	
Nama	: AHMAD MUZAKKY AHLAN HAFIDZ
NIM	: 17130060
Alamat	: BAHROWO RT 025 RW 008 KEDUNGRINGIN KEC. BEJI
Pekerjaan/Jabatan	: MAHASISWA
Instansi/Organisasi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Kebangsaan	: Indonesia
Judul Penelitian	: " <b>PENGARUH SOSIAL PESERTA DIDIK PENGGUNA GEDGET USIA REMAJA ( STUDI KASUS DI KELAS X SMA NEGERI 1 BANGIL )</b> "
Tujuan	: Penelitian
Bidang Penelitian	: PENDIDIKAN
penanggung jawab	: AHMAD MUZAKKY AHLAN HAFIDZ
Anggota/Peserta	1. - 2. - 3. - 4. - 5. - 6. - 7. - 8. - 9. -
Waktu Penelitian	1 (Satu) Bulan TMT Surat dikeluarkan
Lokasi Penelitian	SMA Negeri 1 Bangil
Kewajiban Peserta	1. Berkewajiban menghormati dan mentaati Peraturan dan tata tertib di daerah setempat/lokasi penelitian/survey/kegiatan; 2. Pelaksanaan penelitian agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah/lokasi setempat; 3. Berkewajiban melaporkan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Kabupaten Pasuruan dalam kesempatan pertama.
Pasuruan, 11 Desember 2021 Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pasuruan Kepala Bidang Kesatuan Bangsa BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  <b>BAKHTIAR M. BACHRI, SH, MM</b> Kepala Bidang Kesatuan Bangsa NIP. 19741203 200701 1 008	
<b>TEMBUSAN :</b>	
Yth.	1. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bangil ; 2. Arsip. 3. - 4. - 5. - 6. - 7. - 8. - 9. - 10. -

**Lampiran IV : Bukti Konsultasi Skripsi**

**LEMBAR KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING  
SKRIPSI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN  
KEGURUAN TAHUN AJARAN 2021/2022**

Nama Mahasiswa : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz

NIM : 17130060

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dosen Pembimbing : Drs. Muh. Yunus, M.Si

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Dosen Pembimbing	TTD/Paraf
1.	8 Desember 2021	Bab 4	Perbaiki paparan data sesuai dengan rumusan masalah	
2.	9 Desember 2021	Bab 4	Perbaiki materi pertanyaan pada wawancara	
3.	15 Desember 2021	Bab 4-5	Perbaiki penulisan pada data wawancara dan hasil penelitian	
4.	17 Desember 2021	Bab 5-6	Melengkapi hasil penelitian dan kesimpulan, serta diperkaya dengan ayat dan hadist yang relevan (ada unsur integrasi)	
5.	29 Desember 2021	Keseluruhan	ACC/Disetujui	

Ketua Jurusan,



Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A.  
NIP.197107012006042001

**Lampiran V : Surat Rekomendasi Ujian Skripsi**

Drs. Muh. Yunus, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Malang, 28 Desember 2021

Hal : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang di

Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz

NIM : 17130060

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK PENGGUNA  
GADGET (Studi Kasus di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1  
Bangil)

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

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Drs. Muh. Yunus, M.Si**

---

NIP. 19690324 19963 1 002

### Lampiran VI : Pedoman Observasi

No.	Narasumber	Hal yang diamati
3.	Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perilaku sosial siswa dalam hal lama memainkan gadget</li> <li>2. Dimana saja peserta didik memainkan gadget</li> <li>3. Interaksi peserta didik pada teman dan guru di luar lingkungan sekolah               <ol style="list-style-type: none"> <li>d. Saat bertemu dengan guru menganggukkan kepala ataupun bersalaman</li> <li>e. Membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran di kelas</li> <li>f. Kesopanan kepada guru dalam bersikap dan berbicara</li> </ol> </li> </ol>
4.	Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap guru terhadap peserta didik</li> <li>2. Cara guru dalam mengajar               <ol style="list-style-type: none"> <li>d. Cara guru dalam menyampaikan materi</li> <li>e. Cara guru dalam menangani penggunaan gadget di kelas</li> <li>f. Cara guru dalam berinteraksi dengan peserta didik pada saat pembelajaran</li> </ol> </li> </ol>

**Lampiran VII : Pedoman Wawancara**

No.	Narasumber	Pertanyaan
2.	Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejak kapan anda memiliki mulai menggunakan gadget?</li> <li>2. Bagaimana anda memanfaatkan waktu anda saat menggunakan gadget?</li> <li>3. Apakah anda sering memainkan gadget anda? Kira-kira berapa jam dalam sehari?</li> <li>4. Konten apa saja yang membuat anda tertarik untuk menggunakan gadget anda?</li> <li>5. Bagaimana perasaan anda ketika anda menggunakan dan tidak menggunakan gadget?</li> </ol>
6.	Guru pengajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana proses pembelajaran di kelas X?</li> <li>2. Apakah peserta didik aktif dalam proses pembelajaran?</li> <li>3. Kapan saja peserta didik menggunakan gadget pada saat di sekolah?</li> <li>4. Apakah dalam proses pembelajaran bapak/ibu memperbolehkan peserta didik mengoperasikan gadget?</li> <li>5. Menurut bapak/ibu apakah gadget berdampak pada perilaku sosial peserta didik?</li> </ol>

		<p>6. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan gadget peserta didik menjadi tidak disiplin dalam belajar?</p> <p>7. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan gadget peserta didik bersikap jujur saat mengerjakan tugas atau ulangan?</p> <p>8. Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap peserta didik yang sering menghabiskan waktu untuk bermain gadget?</p> <p>9. Menurut bapak/ibu bagaimana cara mengontrol perilaku sosial peserta didik di era digital ini?</p>
7.	Guru BK	<p>1. Apakah dalam peraturan sekolah siswa diperbolehkan membawa gadget?</p> <p>2. Apakah ada peraturan khusus terkait penggunaan gadget di sekolah?</p> <p>3. Bagaimana perilaku sosial peserta didik yang menggunakan gadget?</p> <p>4. Apakah ada kasus yang tercatat akibat penyalahgunaan gadget?</p> <p>5. Sanksi apa yang dikenakan pada siswa jika terdapat hal yang menyimpang pada gadgetnya?</p>

8.	Kepala Sekolah & Waka	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah dalam peraturan sekolah siswa diperbolehkan membawa gadget?</li><li>2. Bagaimana awal diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah serta apa tujuannya?</li><li>3. Apakah gadget berpengaruh buruk terhadap perilaku sosial peserta didik?</li><li>4. Upaya apa saja yang sudah dilakukan pihak sekolah dalam mengontrol perilaku peserta didik pengguna gadget di SMAN 1 Bangil?</li></ol>
9.	Orang tua	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menurut bapak/ibu kapan dan dimana saja anak menggunakan gadget?</li><li>2. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai anak yang sering menggunakan gadget</li><li>3. Sebagai orang tua, apa yang bapak/ibu lakukan untuk mengontrol penggunaan gadget oleh anak agar tidak berlebihan?</li></ol>

### Lampiran VIII : Dokumentasi Gambar



Gambar 1  
Wawancara Guru Pengajar Kelas X IPS



Gambar 2  
Wawancara Guru BK



Gambar 3  
Wawancara Guru Pembina Ekstrakurikuler



Gambar 4  
Wawancara Peserta Didik



Gambar 5  
SMAN 1 Bangil



Gambar 6  
SMAN 1 Bangil



Gambar 7  
Wawancara Wali Kelas X IPS



Gambar 8  
Wawancara Wali Kelas X IPS



Gambar 8  
Kondisi Kelas Saat Jam Kosong



Gambar 9  
Kondisi Kelas Saat Pembelajaran

## Lampiran IX

### Biodata Mahasiswa



**Nama** : Ahmad Muzakky Ahlan Hafidz  
**NIM** : 17130060  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Pasuruan, 21 Mei 1998  
**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Jurusan** : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Program Studi** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Tahun Masuk** : 2017  
**No Handphone** : 089517591076  
**Email** : muzakkyahmad21@gmail.com  
**Alamat** : Dusun Bahrowo, Desa Kedungringin, Kecamatan  
 Beji, Kabupaten Pasuruan  
**Riwayat Pendidikan** : 1. TK PGRI 1 Beji  
 2. SDN Kedungringin 3  
 3. SMPN 1 Bangil  
 Pesantren Ummul Quro' Nurul Anwar Beji  
 4. SMAN 1 Bangil  
 5. S1 Universitas Islam Negeri Maulana Malik  
 Ibrahim Malang