

**PERILAKU SOSIAL REMAJA AKIBAT ADIKSI GADGET
(Studi di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten
Simeulue)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**Yosi Mairanti
NIM. 170404044**

Prodi Pengembangan Masyarakat Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
1444 H/2022 M**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi (FDK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana (S1) Dalam Ilmu dakwah
Prodi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)**

Diajukan Oleh

**YOSI MAIRANTI
NIM. 170404044**

Disetujui Oleh



Pembimbing I,

**Drs.H. Muchlis Azis, M.Si
NIP. 195710151990021001**

Pembimbing II,

**Nurul Husna, M.Si.
NIP.197806122007102002**

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan sebagai
Akhir Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah

Jurusan : Pengembangan Masyarakat Islam

Diajukan Oleh:
YOSI MAIRANTI
NIM. 170404044
Pada Hari/Tanggal

Rabu, 21 Desember 2022
27 Jumadil Awal 1444 H

Di
Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua

Drs.H.Muchlis Azis, M.si
NIP.195710151990021001

Sekretaris

Nurul Husna, M.Si
NIP. 197806122007102002

Penguji I

Azhari., S.Sos.L, Ma
NIDN. 2013078902

Penguji II

Siti Majsarah, S.Sos., M.Si



Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry

Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya : YOSI MAIRANTI

NIM : 170404009

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Pengembangan Masyarakat Islam

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang di temukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry.

Banda Aceh, 7 November 2022

menyatakan ,



Yosi Mairanti

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumwarahmatullahiwabarakatu

Syukur Alhamdulillah peneliti sampaikan kehadiran Allah Subhanahu Wata'alaata rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkan kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan seluruh keterbatasan yang ada. Shalawat serta salam senantiasa peneliti hadiahkan kepada baginda Rasulullah SAW beserta keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai islam yang sampai saat ini dapat dinikmati oleh seluruh umat manusia di penjuru dunia. Skripsi disusun untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam. Skripsi ini merupakan kewajiban bagi setiap mahasiswa untuk mencapai gelar sarjana sosial (S.sos) Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Peneliti memilih judul **“Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget (Studi di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue)”**.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak sekali mengalami hambatan dan tantangan, itu bisa diatasi. Maka dari itu peneliti mengucapkan terimah kasih yang sangat besar kepada semua pihak. Semoga bantuan yang telah dilakukan mendapat balasan dari Allah SWT. Maka dari itu melalui kata pengantar ini izinkan peneliti menyampaikan ungkapan rasa terima kasih dan penghargaan yang setingginya-tingginya kepada:

1. Ibu Kusmawati Hatta, M.Pd selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Ibu Dr. Rasyidah, M.Ag, selaku ketua Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Azhari, S.sos.I.,M.Si selaku sekretaris prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
4. Bapak Dr. T. Lembong Misbah, MA selaku Pembimbing Akademik (PA) yang sudah banyak meluangkan waktu, membimbing dan mengarahkan peneliti dalam pembuatan karya ilmiah.

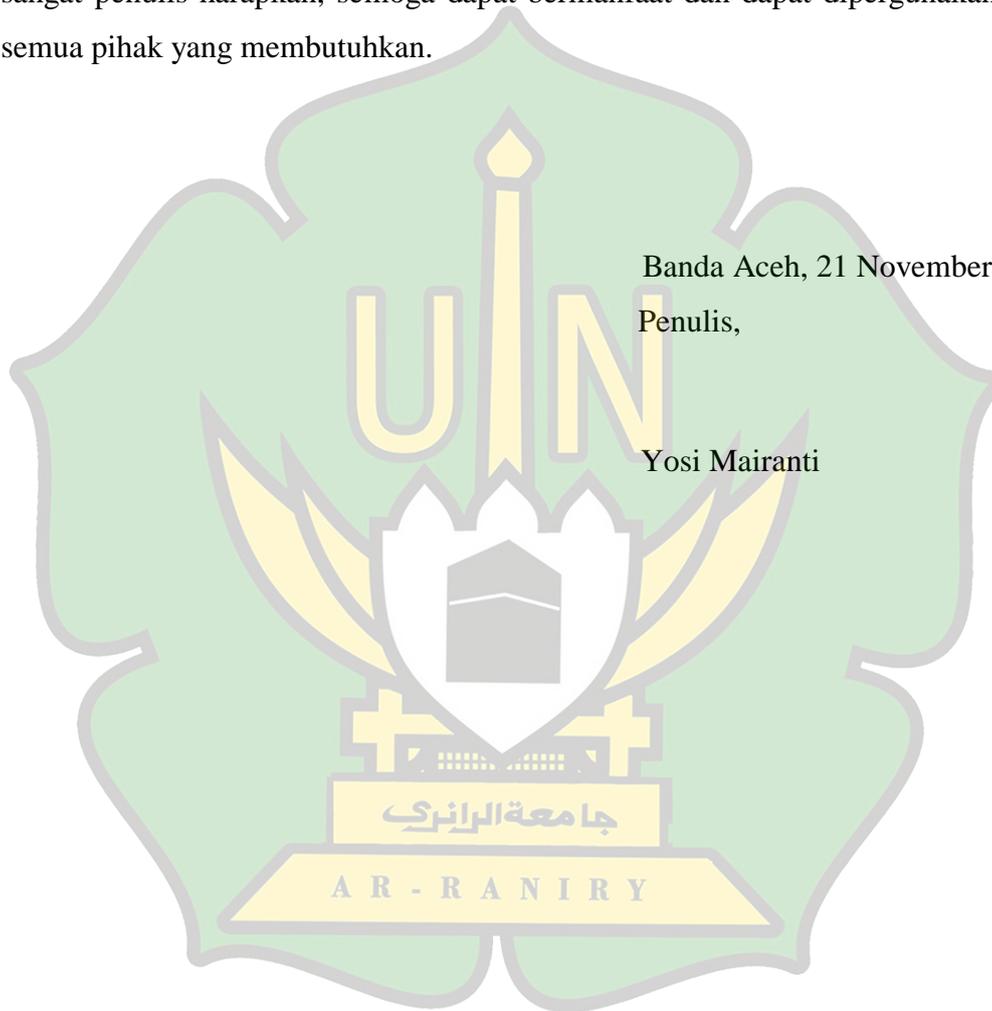
5. Bapak Drs .H Muchlis Azis.M.Si selaku pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktu, membimbing dan mengarahkan peneliti dalam pembuatan karya ilmiah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir.
6. Ibu Nurul Husna, S.Sos.I, M.Si. selaku pembimbing II, yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik walaupun jauh dari kata sempurna, seperti yang diharapkan.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, kepada Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry yang telah banyak memberikan wawasan dan arahan kepada peneliti.
8. Seluruh Karyawan dan Civitas Akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry serta operator Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah banyak membantu peneliti dalam menyiapkan segala keperluan dan melayani peneliti.
9. Bapak Kardinsyah selaku Kepala Desa Lanting dan aparaturnya yang telah membantu proses jalannya penulisan penelitian ini.
10. Didi trianda, S.pd. sebagai abangku tersayang yang selalu mendoakan, yang selalu meluangkan waktu, memberikan semangat dan dukungan serta bantuan kepada peneliti dalam hal apapun.
11. Kepada teman-teman anak PMI letting 2017 yang telah sama-sama berjuang dan saling mendukung masa perkuliahan.
12. Kemudian Ucapan terima kasih yang sangat istimewa dan rasa hormat peneliti yang setinggi-tingginya dan tak terhingga nilainya kepada ayahanda tercinta Rajali.A dan ibunda tercinta Cut Mirawati yang merupakan kedua orang tua peneliti yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang yang tak terhingga serta selalu mendoakan peneliti untuk menjadi anak yang sholehah dan berhasil dalam menggapai semua cita-cita yang diharapkan serta dengan tetesan keringat dan cucuran air matanyalah yang tidak mengenal rasa lelah dalam membiayai peneliti, sehingga gelar sarjana telah peneliti raih. Peneliti tidak bisa membalas apa yang telah diberikan oleh kedua orang tua melainkan Allah SWT yang akan membalasnya.Ucapan terimah kasih juga kepada adikku tercinta Putra gunawan dan Nur Levi yang selalu memberikan doa, dan dukungan untuk tetap berusaha dan tidak pantang menyerah mencapai sarjana, Dan terimakasih peneliti kepada keluarga peneliti yang turut mendukung dan memotivasi peneliti hingga saat ini.

Akhir kata peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak dan apabila ada pengucapan kata yang salah penulis mohon maaf, dengan besar harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca. Penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis, untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, semoga dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Banda Aceh, 21 November 2022

Penulis,

Yosi Mairanti



ABSTRAK

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Gadget memiliki jenis yaitu handphone, laptop, iped dan lain-lain. Gadget dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan kita sehari-hari seperti komunikasi dengan mudah dan murah. Adapun tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget, untuk mengetahui strategi orang tua dan aparatur gampong dalam mengatasi perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial. Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan subjek penelitian yang terdiri 15 orang yaitu lima orang anak remaja, lima orang dari pada orang tua remaja, dan lima orang aparatur gampong. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa menunjukkan adiksi gadget terhadap perilaku sosial remaja di gampong Lanting adalah ketergantungan yang berlebihan dengan menggunakan gadget yang berlebihan berdampak negatif pada perilaku sosial remaja tersebut. Salah satu dampak negatif dari adiksi gadget seperti penggunaannya yang sudah tidak terbatas waktu, susah mengontrol diri dari penggunaan gadget dan merasa ketergantungan akan gadget penggunaan gadget yang berlebihan terjadi kurangnya perilaku sosial terhadap teman sebaya atau orang-orang di sekitar sehingga menimbulkan dampak negatif dalam penggunaannya. Perilaku sosial yang menentang norma-norma sosial remaja tersebut yaitu membangkang, berbohong dan sebagainya. Dan upaya yang aparatur gampong lakukan memberikan pengarahan atau semacam nasehat yang terbaik dan tidak membiarkan sering bermain gadget di sekitaran lingkungan seperti balai desa.

Kata kunci: *Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget*



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBARAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penjelasan Istilah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	11
B. Teori Yang Digunakan	20
C. Perilaku Sosial Dan Permasalahannya	20
D. Remaja Dan Permasalahan Adiksi Gadget	35
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Fokus Dan Ruang Lingkup Penelitian	49
B. Pendekatan Dan Metode Penelitian	49
C. Subjek Penelitian	50
D. Teknik Pengumpulan Data	50
E. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V PENUTUP	77

A. Kesimpulan	77
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA	79
-----------------------------	-----------

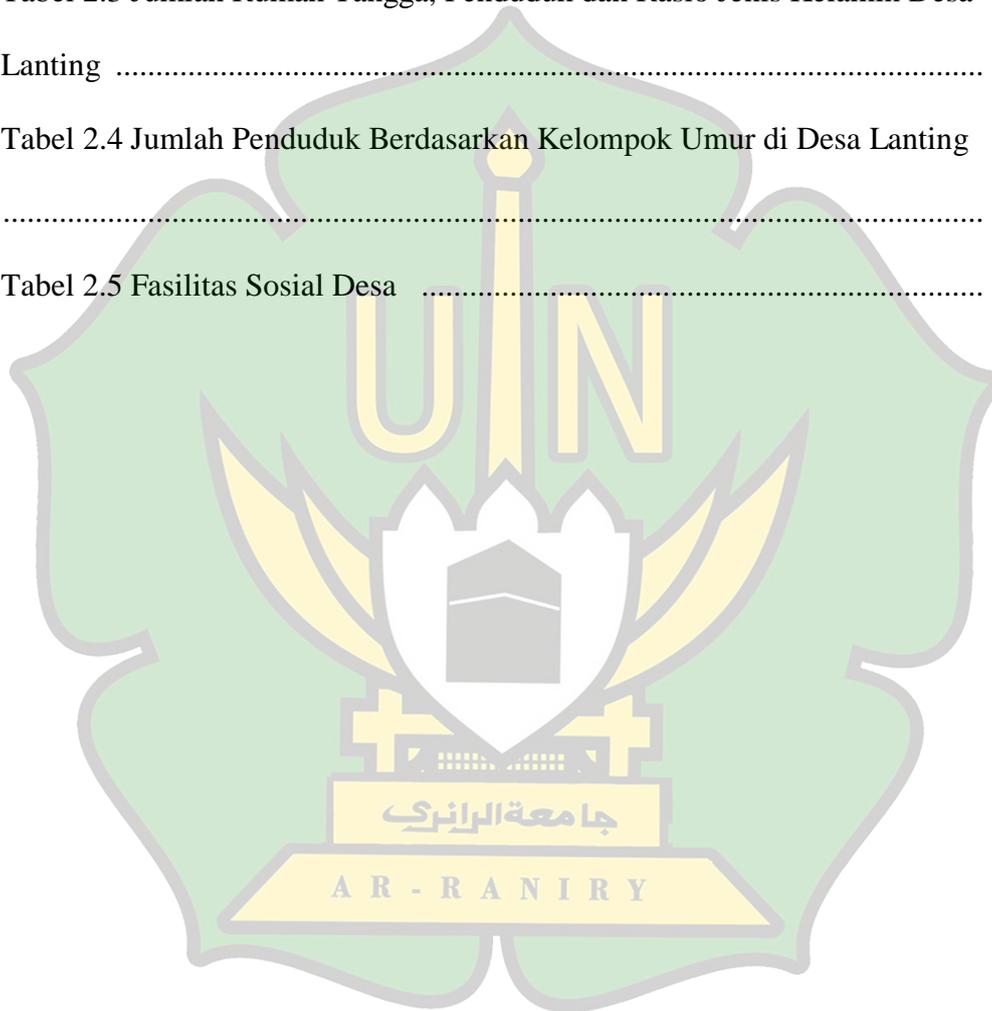
LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



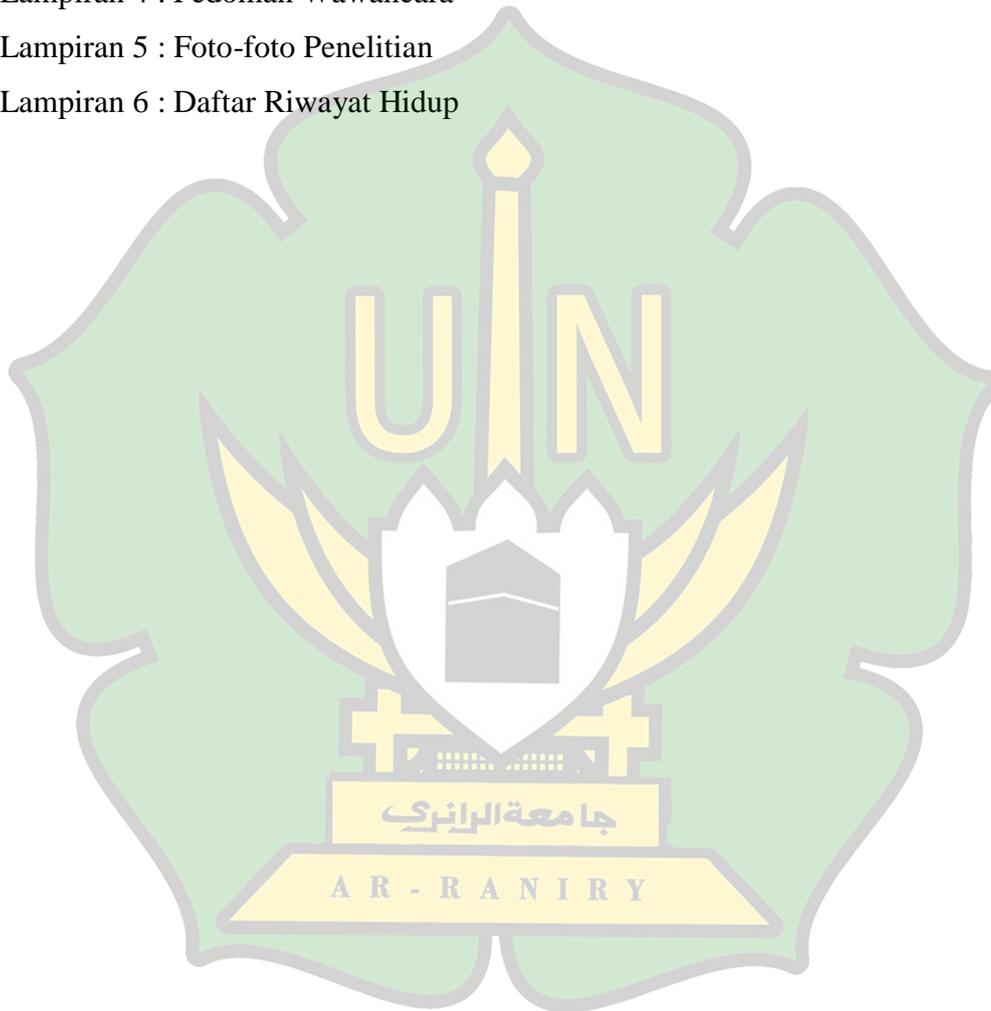
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Dusun, RW dan RT dalam Desa Lanting	56
Tabel 2.2 Jumlah Penduduk Desa Lanting Perdususun	57
Tabel 2.3 Jumlah Rumah Tangga, Penduduk dan Rasio Jenis Kelamin Desa Lanting	57
Tabel 2.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur di Desa Lanting	58
Tabel 2.5 Fasilitas Sosial Desa	58



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian Ilmiah
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 5 : Foto-foto Penelitian
- Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah sebuah hasil rekayasa manusia yang berupa ciptaan alat, tindakan pengolahan dan ekstraksi benda. Istilah “teknologi” telah dikenal secara luas dan setiap orang memiliki cara mereka sendiri memahami pengertian teknologi. Teknologi digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan kita sehari-hari, secara singkat, kita bisa menggambarkan teknologi sebagai produk, proses, atau organisasi. Selain itu, teknologi digunakan untuk memperluas kemampuan kita, dan yang membuat orang-orang sebagai bagian paling penting dari setiap sistem teknologi.¹

Teknologi diciptakan untuk mempermudah segala aktivitas manusia. Berbagai macam jenis teknologi tidak terhitung jumlahnya dan pasti selalu ditemui di zaman ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget dan lain-lain, gadget ini dapat dijumpai di manapun. Gadget atau gawai adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Gadget pada dasarnya ibarat pisau bermata dua, artinya punya nilai positif dan negatif. Nilai positif pada gadget komunikasi menjadi lebih mudah dan murah.²

¹Simarmata, J., Romindo, R., Putra, S. H., Prasetyo, A., Siregar, M. N. H., Ardiana, D. P. Y.,...& Jamaludin, J. (2020). *Teknologi Informasi dan Sistem Informasi Manajemen*. Yayasan Kita Menulis.

²Setianingsih, E. S. (2019, October). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak .In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 397-405).

Disamping manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaannya, muncul pula dampak negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktivitas sosial dan menyebabkan turunnya daya konsentrasi terutama disaat belajar yang tak sedikit membuat anak dan remaja menjadi tertekan serta terpisah dari lingkungan sosialnya.³

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: Acing) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis, spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru.⁴

Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget meliputi remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar, intensitas komunikasi langsung lemah, remaja mengalami disfungsi sosial, remaja kurang komunikasi langsung dalam tatap muka (*face to face*), remaja menjadi konsumtif tidak mengontrol diri dalam artian tidak mampu mengontrol dirinya dengan gadget.⁵

Gadget telah mengakibatkan hilangnya kebiasaan-kebiasaan positif dan baik yang semula dilakukan oleh remaja membantu pekerjaan-pekerjaan orang tua baik laki-laki maupun perempuan, sehingga dengan bermain gadget remaja akan asik sendiri dan malas melakukan pekerjaan rumah tersebut. Remaja sekarang

³Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282.

⁴ Puji Asmaul Chusna, " Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak". Vol 17 No 2, (November 2021) hal. 318.

⁵Ronald, R. F. (2020). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Maybrat Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta.

lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak remaja terhadap gadget dan selama era gadget, remaja nampak sudah jarang berkumpul.⁶

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terlihat remaja di Gampong Lanting sudah memiliki gadget berupa *smartphone*. Hanya sebagian kecil saja remaja Gampong Lanting yang belum memiliki *smartphone* atau gadget. Anak remaja di Gampong Lanting sekarang identik dengan gadget, mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk main gadget. Dengan adanya gadget komunikasi dan perilaku remaja terhadap orang tua, keluarga, lingkungan, masyarakat tidak terjalin dengan baik. Adiksi (kecanduan) *smartphone* lebih cenderung kepada remaja. Adiksi *smartphone* merupakan pola atau perilaku yang muncul karena pengguna *smartphone*. Banyak dampak negatif yang muncul, diantaranya sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik, dan perubahan perilaku yang signifikan. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.⁷

Sikap remaja di Gampong Lanting yang menggunakan gadget cenderung menjadi lebih mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada ketidakdisiplinan, remaja menjadi malas

⁶Sopian, A., Mursyidah, D., & Arfan, A. (2020). *Dampak Gawai Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Muara Mensao Kec. Limun Kab. Sarolangun* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

⁷Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.

melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat gadget tersebut.⁸

Dengan adanya gadget banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja yang menggunakan gadget, khususnya pada perilaku sosial remaja. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak ia dilahirkan ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan seperti makanan, minuman dan lain-lainnya. Jika perilaku remaja yang menggunakan gadget semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi remaja yakni sikap acuh tak acuh.

Perilaku taat kepada kedua orang tua memang menjadi sebuah keharusan bagi seorang anak. Sebagai wujud *BirrulWalidain*, taat kepada orang tua merupakan bagian dalam etika islam yang menunjukkan tindakan kebaktian. Para ulama telah sepakat bahwa hukum taat dan patuh kepada orang tua adalah *fardhu ain*. Perilaku hormat dan taat kepada orang tua bisa dilakukan dengan banyak hal seperti membantu meringankan pekerjaan orang tua dengan mencuci piring sendiri, berdo'a belajar dengan rajin agar menjadi anak yang berprestasi, membantu membersihkan rumah, menjaga etika sopan santun baik ucapan, perbuatan dan lain sebagainya.⁹

Penggunaan gadget membawa perubahan perilaku terhadap lingkungan rumah tangga yang bertentangan dengan pola kehidupan secara islamiah. Yang

⁸Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.

⁹<https://dinaspendidikan.bojonegorokab.go.id> di akses pada tanggal 31 Mei 2022

seharusnya anak tidak boleh membantah, membangkang, melawan, kata –kata “ah” saja tidak boleh tetapi itu yang terjadi pada anak remaja yang kecanduan yang tidak tercapai keinginannya. Tidak sedikit anak remaja yang melampiaskan kemarahannya dengan membanting alat-alat perabotan rumah tangga seperti piring dan lain-lain, karna sudah dipenuhi dengan masalah. Pola kehidupan remaja yang seharusnya bisa membantu orang tuanya, harus banyak komunikasi dengan orang tuanya, tapi gara-gara kecanduan gadget mengakibatkan bertentangan dengan keinginan, ketika bertentangan dengan keinginan makanya orang tua dilawan. Yang seharusnya anak patuh, seharusnya anak jujur, rajin, punya komunikasi dengan orang tua, seharusnya hubungan sosial dengan orang tuanya harus selalu baik dan penuh sopan santun.

Di era yang sudah maju ini, banyak orang tidak memanfaatkan teknologi yang cepat ini untuk hal-hal yang positif, berkarakter sosial yang baik serta bisa memuliakan orang tuanya dengan baik. Dengan demikian, baik dan buruknya karakter seseorang harus berdasarkan baik barometer agama dan buruk harus menurut Al-Qur’an dan sunnah Nabi, bukan baik dan buruk menurut ukuran atau pemikiran manusia pada umumnya.¹⁰ Al-Qur’an dan hadist sebagai pedoman hidup akan memberikan arahan tujuan hidup bagi setiap muslim, alam hambanya sang pencipta, maupun alam hambanya sesama manusia. Pentingnya bermuamalah yang baik, bertindak sesuai etika, serta syariat islam sangat dibutuhkan dalam pembentukan akhlak yang baik terhadap kedua orang tua.

¹⁰Marzuki, Pendidikan Karakter Islam, (Jakarta: Amzah, 2015), hlm. 30 di akses pada tanggal 31 Mei 2022

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti melihat bahwa banyaknya permasalahan yang terjadi akibat *gadget*, *gadget* ini bisa berpengaruh buruk terutama di kalangan remaja. Banyak pengaruh buruk yang timbul oleh gadget seperti yang peneliti kemukakan di atas, sehingga peneliti tertarik untuk menelusuri lebih ini dengan menggunakan judul penelitian sebagai berikut **“Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget (Studi di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue ?
2. Bagaimana strategi orang tua dan aparatur gampong dalam mengatasi perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial pada remaja Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue?

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perilaku sosial remaja adiksi gadget di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue
2. Untuk mengetahui strategi orang tua dan aparatur gampong dalam mengatasi perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial pada remaja Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue?

D. Manfaat penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget.
- b. Sebagai salah satu rujukan bacaan dan untuk mengisi atau menambah literature perpustakaan UIN Ar-raniry.

2. Manfaat praktis

- a. Menjadi informasi bagi keluarga yang anak remajanya sering menggunakan gadget.
- b. sebagai salah satu upaya untuk memenuhi tugas akhir dalam program strata satu (S1) uin ar-raniry dan menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti.

E. Penjelasan istilah

- a. Perilaku sosial Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu “Tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan”. Tanggapan atau reaksi individu bisa menjadi pola-pola perilaku itu dapat dibentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan (*Reinforcemen*) dengan mengkondisikan stimulus (*Conditioning*) dalam lingkungan (*Environmentalistik*). Perilaku tidak semuanya dapat diamati secara objektif atau secara indrawi oleh mata, akan tetapi perilaku juga bisa diamati dari perilaku yang tidak senyatannya atau bukan dari indrawi

penglihatan saja (*Covert Behaviour*).¹¹ Menurut Max Weber perilaku mempengaruhi sikap yang dibuat sosial dalam masyarakat yang akhir menimbulkan masalah-masalah.¹² Maka dari itu setiap individu mempunyai perilaku yang bisa kita amati secara indra penglihatan maupun tidak secara nyata, dan perilaku bisa berubah melalui proses belajar selama individu berinteraksi dengan orang lain dalam hidupnya. Perilaku yang dimaksudkan oleh peneliti di sini adalah perilaku sosial remaja di Gampong Lanting.

- b. Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada 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.¹³ Menurut Rita Eka Izzaty, dkk, remaja diterjemahkan dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti tumbuh atau tumbuh untuk masa, menjadi dewasa. Adolecen atau remaja menggambarkan seluruh perkembangan remaja baik perkembangan fisik intelektual, emosi dan sosial.¹⁴ Pengertian remaja adalah seseorang yang berada dalam masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Menurut WHO, masa remaja terjadi dalam rentang usia 10-19 tahun. Sementara, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, arti remaja

¹¹Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001, hlm. 859 http://repository.upi.edu/33056/6/S_SOS_1103266_Chapter2. di akses pada tanggal 30 mei 2022

¹²http://p2kp.stiki.ac.id/id3/2-3060-2956/Perilaku-Sosial_245397_p2kp-stiki.html di akses pada tanggal 30 Mei 2022

¹³<https://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>. Di akses pada tanggal 30 Mei 2022

¹⁴<http://repository.untag-sby.ac.id/>. Di akses pada tanggal 30 Mei 2022

merupakan penduduk yang berusia 10-18 tahun.¹⁵ Menurut Monks remaja merupakan masa transisi dari anak-anak hingga dewasa, Fase remaja tersebut mencerminkan cara berfikir remaja masih dalam koridor berpikir konkret, kondisi ini disebabkan pada masa ini terjadi suatu proses pendewasaan pada diri remaja. Masa tersebut berlangsung dari usia 12 sampai 21 tahun.¹⁶ Dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan masa perkembangan serta peralihan antara masa anak-anak ke masa dewasa. Remaja yang dimaksudkan oleh peneliti adalah remaja di Gampong Lanting yang berumur 12 -17 tahun.

- c. Adiksi menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap sesuatu zat.¹⁷ Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan buruknya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik. Disebut pecandu apabila kita memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap zat psikoaktif, contohnya alcohol, tembakau, heroin, kafein, nikotin. Zat psikoaktif ini akan melintasi sawar darah otak setelah dicerna, sehingga mengubah kondisi kimia di otak secara sementara.¹⁸ Menurut DSM V, kecanduan termasuk dalam kategori gangguan yang masih diselidik lebih lanjut dan seringkali dimasukkan

¹⁵ <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-remaja-dan-tahap-perkembangannya> di akses pada tanggal 7 Juni 2022

¹⁶ <http://repository.unimus.ac.id/2696/6BAB20II.pdf> di akses pada tanggal 8 Juni 2022

¹⁷ <https://rsko-jakarta.com/news/view/204> di akses pada tanggal 30 Mei 2022

¹⁸ <https://id.wikipedia.org/wiki/Kecanduan> di akses pada tanggal 8 Juni 2022

dalam kategori gambling disorder.¹⁹ Bahwa adiksi sesuatu yang kecanduan dan saling ketergantungan terhadap gadget. Adiksi yang dimaksudkan oleh peneliti di sini adalah adiksi remaja yang di Gampong Lanting.

- d. Gadget Menurut KBBI tertulis bahwa gadget merupakan peranti (perangkat) elektronik yang memiliki fungsi praktis.²⁰ Gawai (bahasa Inggris: gadget) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²¹ Menurut Garini bahwa “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. Gadget baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informai mengenai semua hal yang ada di dunia ini.²² Menurut peneliti bahwa gadget memiliki aplikasi atau fitur-fitur canggih yang memudahkan kita untuk berkomunikasi, baik untuk menelepon, untuk mengirim surat atau SMS atau chatting dan untuk video call. Gadget yang di maksudkan oleh peneliti di sini adalah gadget yang digunakan remaja di Gampong Lanting.

¹⁹<https://dspace.uir.ac.id/bitstream/handle/123456789/10403/05.II%20BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y> di akses pada tanggal 8 Juni 2022

²⁰<https://kbbi.web.id/gadget-etheses.iainponorogo.ac.id> Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget di Desa Maguwan Ponorogo di akses pada tanggal 30 Mei 2022

²¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai> di akses pada tanggal 8 Juni 2022

²² <http://repository.radenfatah.ac.id/7051/2/Skripsi%20BAB%20II>. Di akses pada tanggal 8 Juni 2022

BAB II

KAJIAN PUSTAKAAN

A. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memosisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang peneliti kaji.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmat Fathul Muin dengan judul “Perubahan Perilaku Remaja Akibat Penggunaan Media Sosial Online Di Desa Karangmangu, Kecamatan Serang, Kabupaten Rembang”. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik UIN Sunan Ampel Surabaya 2019. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui, mendiskripsikan, dan menganalisis mengetahui perilaku remaja akibat penggunaan media sosial online, dan mengetahui dampak perubahan perilaku remaja akibat media social online terhadap kehidupan bermasyarakat di desa itu. Hasil penelitiannya adalah perubahan perilaku remaja akibat media sosial online yakni suka membantah pada orang tua, malas belajar yang masih sekolah dan malas belajar yang sudah kerja, kurangnya dalam bersosialisasi di masyarakat, sibuk dalam dunia maya, kurangnya etika dalam bergaul, sering bertindak emosional tanpa berfikir panjang,

suka mengomentari orang lain dan jika di ajak bicara tatap muka kurang responsif, perubahan perilaku remaja akibat penggunaan media sosial online sangat berdampak pada kehidupan masyarakat desa. Remaja tidak lagi aktif dalam kegiatan-kegiatan desa, seperti karang taruna, kerja bakti, maupun acara tahunan desa.

Kegiatan masyarakat desa menjadi vakum dan tidak mengalami regenerasi, para remaja perilaku kehidupannya hanya suka di dalam rumah saja atau nongkrong sama teman sebayanya dan tidak ketinggalan juga sambil memainkan *handphone* masing-masing untuk membuka *facebook*, *instagram* dan sebagainya. Akibatnya pembangunan desapun terhambat, serta masyarakat menjadi acuh takacuh dan menganggap remaja desa tersebut remaja yang tidak berkompeten, tidak proporsional dan tidak berkualitas.²³

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Cahyani Mey dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa di SD Muhammadiyah 4 batu”. Program Studi PGSD Fakultas KIP Muhammadiyah Malang 2016. Penelitiannya bertujuan untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan gadget terhadap perilaku siswa. Penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitiannya adalah penelitian deskriptif sebab penelitiannya menggambarkan bagaimana dampak yang ditimbulkan gadget terhadap perilaku siswa dan melibatkan siswa beserta guru kelas IVB dan VB sebagai subjek penelitian. Analisis data menggunakan teknik

²³Fatkhul Muin, R. O. H. M. A. T. (2019). *Perubahan perilaku remaja akibat penggunaan Media Sosial Online di Desa Karangmangu, Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya). <https://scholar.google.com/> Di akses pada tanggal 8 Juni 2022

analisis data kualitatif model Miles and Huberman. Hasil dinyatakan bahwa perilaku siswa kelas IV B dan V B di SD Muhammadiyah 4 Batu tergolong berperilaku baik walaupun sebagaimana terdapat siswa yang berperilaku malas dan acuh. Terutama dalam hal ini tingkat kesopanan siswa SD Muhammadiyah 4 Batu yang tinggi. Pihak sekolah, guru dan orangtua harus lebih ekstra memperhatikan, mengontrol dan membimbing anak atau siswa yang menggunakan gadget secara terus menerus.²⁴

Peneliti yang dilakukan oleh Nesy Aryani Fajrin “Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi (Studi kasus terhadap 15 Remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kulon Progo)”. Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2013. Tujuan dari penelitiannya adalah mengetahui pola pikir dan perilaku akibat pengaruh penggunaan handphone dan untuk mengidentifikasi penggunaan handphone akan membentuk identitas baru remaja masa kini atau tidak. Penelitiannya dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan handphone terhadap pola pemikiran remaja di Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Galur, Kulon Progo.

Jenis penelitian skripsi ini adalah field research atau penelitian lapangan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan tokoh masyarakat, tokoh agama, remaja, dan warga masyarakat Pedukuhan II Dukuh

²⁴Wulandari, C. M. (2016). *Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap perilaku Siswadi Sd Muhammadiyah 4 Batu* (Doctoral Dissertation, University Of Muhammadiyah Malang). <https://Scholar.Google.Com/> Di Akses Pada Tanggal 8 Juni 2022

Kilung, Kelurahan Kranggan, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo. Data yang dihasilkan adalah bahwa remaja di Pedukuhan II Dukuh Kilung yang memiliki handphone sangat berpengaruh terhadap pola pemikiran mereka. Kemajuan teknologi menciptakan nilai-nilai, norma, kebudayaan, gaya hidup dan ideologi baru bagi remaja dan masyarakat desa. Mereka menjadi malas untuk bersosialisasi, lunturnya jiwa sosial, perubahan pola interaksi sehingga tidak ada bedanya antara masyarakat pedesaan dengan masyarakat kota. Menggeser jati diri mereka yang memiliki norma serta budi pekerti yang luhur bahkan kemerosotan moral sehingga menimbulkan pola pemikiran baru dalam segi kehidupan sehari-hari dan segi keagamaan mereka, ini merupakan akibat dari adanya alat-alat konsumsi baru salah satunya adalah handphone.²⁵

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan, bahwa penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian saat ini persamaannya penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Mey sama-sama meneliti tentang gadget. Perbedaan dengan peneliti yang dilakukan Cahyani Mey mengkaji tentang dampak gadget terhadap kurangnya interaksi sosial, sedangkan peneliti mengkaji perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget.

Persamaan penelitian yang dilakukan Rohmat Fathul Muin dan peneliti lebih fokus pada perubahan perilaku, sedangkan perbedaannya Rohmat Fathul Muin mengkaji tentang perubahan perilaku remaja akibat pengguna media sosial online, sedangkan peneliti mengkaji perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget. Persamaan penelitian Nesy Aryani Fajrin dengan peneliti sama-sama

²⁵Agama, J. S., & Islam, F. U. D. P. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi. <https://Scholar.Google.Com/> Di Akses Pada Tanggal 8 Juni 2022

menggunakan penelitian lapangan, perbedaannya Nesy Aryani Fajrin mengkaji tentang Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi, sedangkan peneliti mengkaji tentang perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget.

Setelah mengutip karya ilmiah sebelumnya yang relevan antara lain Wulandari Cahyani Mey, Rohmat Fathul Muin, Nesy Aryani Fajrin, ada persamaan dalam hal tertentu, namun ada perbedaan jauh mulai dari tempat penelitian, subjek penelitian, objek penelitian atau dari penelitian masing-masing itu berbeda dengan judul peneliti.

B. Teori yang digunakan

1. Perilaku sosial

a. Pengertian perilaku sosial

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kehidupan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif

untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi. Sementara dipihak lain, ada orang yang bermalas-malas, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri.²⁶

Sesungguhnya yang menjadi dasar dari uraian di atas adalah bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial berarti manusia sebagai makhluk yang memiliki dimensi kebersamaan dengan orang lain. Teori psikoloanalisa misalnya, menyatakan bahwa manusia memiliki pertimbangan moral sosial (super ego) ketika dihadapkan pada pilihan-pilihan berperilaku. Sedangkan ilmu humaniora menjelaskan realitas sosial sebagai sebuah organisme hidup dalam bentuk teori-teori sosial tentang kehidupan manusia dalam bentuk masyarakat.²⁷

Menurut teori psikososial maupun teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa perilaku yang ada pada diri seseorang berlandaskan pada pertimbangan-pertimbangan moral kognitif. Selanjutnya, masalah aturan, norma, nilai, etika, akhlak dan estetika adalah hal-hal yang sering didengar dan selalu dihubungkan dengan konsep moral ketika seseorang akan mendapatkan suatu keputusan perilakunya.²⁸

Sementara itu, para sosiologi melihatnya bahwa perilaku manusia tidak bisa dipisahkan dari konteks atau *setting* sosialnya. Untuk sekedar contoh, dorongan dalam diri manusia untuk makan bisa disebabkan karna adanya rasa lapar. Pada konteks

²⁶Sekar Ageng Pertiwi, Perilaku Siswa, ([Http://Sekaragengpratiwi.Wordpress.Com/2012/02/02/Perilaku-Sosial/](http://Sekaragengpratiwi.Wordpress.Com/2012/02/02/Perilaku-Sosial/)) Diakses Pada Tanggal 1 Maret 2022

²⁷Abdul Latif, Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan, (Bandung: Refika Aditama, 2009), Hlm. 4. <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id>. Di Akses Pada Tanggal 19 Juni 2022

²⁸Sjarkawi, Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral Intelektual, Emosional Dan Sosial Sebagai Ujud Integritas Membangun Jati Diri, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), Hlm. 26. <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id> . Di Akses Pada Tanggal 19 Juni 2022

aktualnya, usaha manusia untuk makan ini menunjukkan cara dan pola yang berbeda, sesuai dengan situasi sosialnya masing-masing. Pada konteks itulah maka dorongan dalam diri, dipengaruhi pula oleh *setting* sosial yang berkembang disepertaran individu tersebut. Dengan demikian, perilaku itu perlu dipahami dalam konteks yang lebih luas.²⁹

Perilaku dari pandangan biologis merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Jadi, perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, perilaku manusia mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup berjalan, berbicara, berpakaian, dan lain sebagainya. Bahkan kegiatan internal (*internal activity*) seperti berfikir, persepsi, dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Dapat dikatakan bahwa perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik yang dapat diamati secara langsung atau tidak langsung.

Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme tersebut dipengaruhi baik oleh faktor genetik (keturunan) dan lingkungan. Secara umum dapat dikatakan bahwa faktor genetik dan lingkungan itu merupakan penentu dari perilaku makhluk hidup termasuk perilaku manusia. Hereditas atau faktor keturunan adalah konsep dasar atau modal untuk perkembangan perilaku makhluk hidup itu untuk selanjutnya. Sedangkan lingkungan adalah kondisi atau lahan untuk perkembangan perilaku tersebut. Suatu mekanisme pertemuan antara faktor genetik (keturunan) dan

²⁹Momon Susarma, Sosiologi Kesehatan,(Jakarta: Salemba Medika,2009), Hal.51-53
<https://Repository.Uinjkt.Ac.Id>. Diakses Pada Tanggal 19 Juni 2022

faktor lingkungan dalam rangka terbentuknya perilaku disebut proses belajar (*learning process*).³⁰

Menurut skiner seorang ahli perilaku mengemukakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (stimulus) dan tanggapan dan respon adanya 2 respons.

1. *Responden respons* atau *flaxive responde*, ialah respon yang ditimbulkan oleh rangsang-rangsang (stimulus) tertentu. Perangsang-perangsang semacam ini disebut *eleciting stimulasi* karena menimbulkan respon-respon yang relatif tetap.
2. *Operant respons* atau *instrumental respons*, adalah respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perang ini disebut *reinforcing stimulation* atau *reinforce*, karena perangsang-perangsang tersebut memperkuat respon yang telah dilakukan oleh organisme. Oleh karena itu perangsang yang demikian itu mengikuti atau memperkuat suatu perilaku tentang yang telah dilakukan.³¹

Dilihat dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Perilaku tertutup (*confert behafior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup.

Respon atau reaksi ini masih dalam batas perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran atau sikap yang terjadi pada seseorang yang mendapat rangsangan.

³⁰Soekidjo Notoatmodjo, Kesehatan Masyarakat (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), Hal.132.<https://Repository.Uinjkt.Ac.Id>. Di Akses Pada Tanggal 19 Juni 2022

³¹*Ibid, hal.132*

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon yang terjadi pada seseorang terhadap stimulus dalam bentuk nyata atau terbuka. Responnya dalam bentuk tindakan yang dapat diamati oleh orang lain.³²

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas seseorang yang dapat diamati oleh orang lain atau instrumen penelitian terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi yang berkaitan dengan sosial kemasyarakatan. Atau dapat dikatakan bahwa perilaku sosial merupakan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan segala perubahan yang secara langsung berhubungan atau dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peran yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi dimana terdapat saling hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain.

b. Faktor Pembentukan Perilaku Sosial

Baron dan Byeme³³ berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu:

1. Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia

³²Soekidjo Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal.44. <https://repository.uinjkt.ac.id>. Di akses pada tanggal 19 Juni 2022

³³Robert A Baron, Donn Byerne, *Psikologi Sosial*, Hal.9 (Jakarta: Penerbit Erlangga,2004),Hal.9 <https://Digilid.Uin-Suka.Ac.Id> Di Akses Pada Tanggal 11 November 2021

akan terpengaruh oleh perilaku seperti ini. Pada aspek ini gadget memegang peran penting sebagai benda yang akan dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial remaja karena gadget akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam perbuatan atau sikap remaja untuk melakukan sesuatu perbuatan.

2. Proses kognitif

Ingatan dan perilaku yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya seorang calon pelatih yang terus berpikir agar kelak dikemudian hari menjadi pelatih yang baik, menjadi idola bagi atletnya dan orang lain akan terus berupaya dan berproses mengembangkan dan memperbaiki dirinya dalam perilaku sosialnya. Dalam hal ini sebuah ide atau fikiran yang dimiliki oleh remaja itu sendiri yang beranggapan positif terhadap penggunaan gadget akan membantu dan membentuk perilaku sosial remaja pula yang dilakukannya.³⁴

3. Faktor lingkungan

Lingkungan alam dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yaitu terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya akan keras pula. Ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata maka perilaku sosialnya akan lembut pula. Pada aspek ini lingkungan sangat mendukung dan berpengaruh terhadap perilaku sosial remaja, baik dalam lingkungan dan luar lingkungan sekitarnya seperti remaja tidak hanya di

³⁴Robert A Baron, Donn Byeme, *Psikologi Sosial*, hal.9 (Jakarta: Penerbit Erlangga,2004), hal.10 <https://digilib.uin-suka.ac.id> diakses pada tanggal 12 November 2021

lingkungan saja akan tetapi juga berada di luar lingkungan baik itu sekolah dan lain-lainnya.

4. Latar budaya

Sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi misalnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani yang terpenting adalah untuk saling menghargai perbedaan yang dimiliki oleh setiap anak.

c. Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

1. Bentuk Perilaku

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari adalah³⁵ “suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Sedangkan sikap sosial dinyatakan oleh cara-cara kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap obyek sosial yang menyebabkan terjadinya cara-cara tingkah laku yang dinyatakan berulang-ulang terhadap salah satu obyek sosial.³⁶

Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berintraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantaranya anggota kelompok yang lainnya. Menurut Syamsu

³⁵Akyas Azhari, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pterfika Aditama, 1978), Hal,161.<https://digilib.uin-suka.ac.id> Diakses Pada Tanggal 12 November 2021

³⁶W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, Hal 161. <https://digilib.uin-suka.ac.id> Diakses Pada Tanggal 12 November 2021

Yusuf,³⁷ melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut:

1. Pembangkangan (*Negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
2. Agresi (*Agression*), yaitu perilaku menyerang baik secara fisik (*nonverbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan/keinginannya. Agresi ini mewujudkan dalam perilaku menyerang, seperti memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki.
3. Berselisih/bertengkar (*Quarreling*), terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain.
4. Menggodanya (*Teasing*), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggodanya merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk *verbal* (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang digodanya.
5. Persaingan (*Rivalry*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong kerja sama (*Cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok.

³⁷Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2004), 124-125. Repository.Iainkudus.Ac.Id. Diakses Pada Tanggal 22 Maret 2022

6. Tingkah laku berkuasa (*Ascendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial. Wujud dari tingkah laku ini, seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.
7. Mementingkan diri sendiri (*Selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya
8. Simpati (*Sympaty*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap “*selfish*” nya dan dia mulai mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain.

2. Jenis Perilaku

Adapun menurut Didin Budiman,³⁸ jenis perilaku sosial dapat dijabarkan sebagai berikut, antara lain:

1. Jujur, sifat yang menyatakan apa adanya, tidak mengarang dan tidak mau mengambil sesuatu yang bukan haknya.
2. Toleransi sikap yang muncul secara tidak sadar dan tanpa direncanakan yang berupa memaklumi keadaan orang lain, sehingga terhindar dari perselisihan.

³⁸Astaria Murti dan Kristi Wardani, “Perilaku Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kelas Rendah”, *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 4 (2018), 432 http://etheses.iainkediri.ac.id/3005/3/932119616_bab2.pdf.di akses pada tanggal 05 Desember 2021

3. Disiplin diartikan sebagai kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan, dan pengendalian juga sebagai latihan yang bertujuan untuk mengembangkan diri agar dapat berperilaku tertib.
4. Percaya diri meyakinkan pada kemampuan atau kepercayaan atas kemampuannya menghadapi lingkungan yang semakin menantang dan kepercayaan atas keputusan atau pendapatnya.

d. Aspek-Aspek Perilaku

1. Pengamatan

pengamatan adalah pengenalan objek dengan cara melihat, mendengar, meraba, membau dan mengecap. Kegiatan-kegiatan ini disebut sebagai modalitas pengamatan.

- a. Penglihatan adalah proses pengenalan objek-objek luar melalui penglihatan (mata).
- b. Pendengaran adalah proses penerimaan suara yang mana sebenarnya kita mendengar adalah makna suara sebagai suatu makna arti. Stimulus pendengaran adalah gelombang suara yang timbul oleh getaran-getaran molekul dalam udara, air ataupun medium lainnya.³⁹
- c. Penciuman (pembauan) mempunyai kedudukan yang utama dalam pembentukan tingkah laku, karena penciuman mempunyai jalur langsung ke otak dan berhubungan dengan reseptor bagian atas hidung alfactory epithelium.

³⁹Herri Zan Pieter Dan Dr. Namora Lumongga Lubis, Pengantar Psikologi Untuk Kehidupan, (Jakarta: Kencana, 2010) Cet. Ke 1, Hal. 29 Soekidjo Notoatmodjo, Kesehatan Masyarakat (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), Hal.132. <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id>. Di Akses Pada Tanggal 19 Juni 2022

- d. Pengecapan adalah rasa manis, asam, asin, dan pahit. Pengalaman pengecapan lainnya adalah penggabungan rasa manis, asam, asin, dan pahit. Reseptor pengecapan berada pada tunas-tunas pengecapan yang disebut taste buds.
- e. Rangsang indra kulit adalah berhubungan dengan indra rasa sakit (pain), perabaan (pressure), rasa panas dan dingin. Semuanya akan dirasakan melalui jeni-jenis titik kepekaan.

2. Perhatian

Menurut Notoatmodjo bahwa perhatian adalah kondisi pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek dan merupakan kesadaran seorang dalam aktivasi. Secara umum, perhatian dapat dikelompokan :

- a. Berdasarkan intensitas banyak atau tidaknya kesadaran individu melakukan kegiatan dengan intensitas ataupun tanpa intensitas. Apabila semakin banyak kesadaran terhadap kegiatan, maka semakin intensitas perhatiannya.
- b. Berdasarkan objeknya yang timbul akibat luas tidaknya objek yang berkaitan dengan perhatiannya. Perhatian berdasarkan objek dibedakan menjadi perhatian terpusat, perhatian terpancar (*distributif*) adalah perhatian yang tertuju pada berbagai objek sasaran. Perhatian terpusat adalah (*konsentrasi*) adalah perhatian yang tertuju kepada satu objek dan terbatas satu fokus perhatian.
- c. Berdasarkan timbulnya terdiri dari perhatian spontan dan perhatian disengaja. Perhatian spontan adalah perhatian yang timbul tanpa

diinginkan oleh individu. Perhatian disengaja adalah perhatian yang timbul akibat usaha-usaha untuk memberikan perhatian.

- d. Berdasarkan daya tariknya dari segi objeknya yang menjadi perhatian adalah objek-objek yang menarik, baru, asing, dan menonjol. Manusia selalu mencari hal-hal baru, aneh dan menarik pembicaraan. Sementara dari segi subjektivitas adalah berhubungan dengan fungsi, kepentingan, tingkat kebutuhan, kegemaran, pekerjaan, jabatan, atau sejarah hidup.⁴⁰

3. Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran dari hasil suatu penglihatan, sedangkan pendengaran dan penciuman merupakan aspek yang tinggal dalam ingatan. Misalnya, tanggapan ibu hamil terhadap pentingnya pemeriksaan rutin kandungan selama masa kehamilan. Hasil dari tanggapan ibu ini adalah dapat memberikan kebahagiaan selama dia hamil. Tanggapan-tanggapan yang positif mendorong orang mengulangi perilakunya. Sementara, tanggapan-tanggapan negatif mendorong orang untuk meninggalkan atau mengubah perilakunya.

4. Fantasi

Fantasi adalah kemampuan untuk membentuk tanggapan yang telah ada. Namun tidak selamanya tanggapan-tanggapan baru selalu sama dengan tanggapan-tanggapan sebelumnya. Misalnya, melalui fantasi seorang ibu menemukan metode perawatan bayi. Adanya fantasi dia menunjukkan kreativitas dalam merawat bayinya. Relevansi fantasi dalam merawat bayinya antara lain:

⁴⁰Ibid hal.29

- a. Melalui fantasi orang dapat memahami kejadian-kejadian di tempat lain dan waktu lain.
- b. Dengan fantasi seseorang dapat menempatkan diri, memahami konsep kebudayaan dan masalah kehidupan manusia lainnya.
- c. Melalui fantasi orang dapat melepaskan diri dari kesulitan –kesulitan yang dihadapinya dan melupakan hal-hal yang tidak menyenangkan.
- d. Melalui fantasi dapat menciptakan sesuatu, seperti ibu hamil ingin dapat anak cerdas dengan makan obat pertumbuhan otak.

5. Ingatan (memory)

Segala macam kegiatan belajar melibatkan ingatan, jika seseorang tidak dapat mengingat apapun mengenai pengalamannya berarti dia tidak dapat belajar apapun. Dengan demikian, kita tidak dapat melakukan sesuatu meskipun hanya sebatas percakapan yang sangat sederhana. Untuk komunikasi manusia selalu mengingat pikiran-pikiran yang akan diungkapkan guna memunculkan dirinya. Adapun tahapan proses ingatan antara lain:

- a. *Ecoding stage* adalah tahap penyusunan informasi melalui transformasi informasi fisik, perubahan fenomena gelombang suatu suara menjadi kode, dan menempatkan kode dalam ingatan.
- b. *Storage stage* adalah proses penyimpanan informasi atau kumpulan informasi yang terorganisasi dan mempertahankan kode dalam ingatan.
- c. *Retrievel stage* adalah tahap untuk memperoleh atau mengulang kembali dari kode-kode yang pernah diterima sebelumnya.

Sementara dari jenis kegiatan ingatan, maka ingatan dikelompokkan menjadi:

- a. Ingatan jangka pendek adalah penyimpanan informasi dalam kurun waktu singkat dan berlangsung dalam beberapa detik atau menit. Informasinya tersusun secara akustik dan berbentuk kode visual.
- b. Ingatan jangka panjang adalah penyimpana informasi atau pesan yang berlangsung lama, dalam hitungan hari, bulan atau tahun. Informasi ingatan jangka panjang akan tersusun jika memberikan arti bagi individu. Seseorang menjadi pelupa akibat kegagalan mengingat kembali informasinya masih tetap tersimpan, namun tidak ditemukan lagi, karena interferensi asosiasi dan hambatan emosional yang mengganggu ingatan.

6. Berpikir

Berpikir adalah aktivitas identitas menggunakan simbol-simbol dalam memecahkan masalah berupa deretan idedan bentuk bicara. Melalui berfikir orang selalu meletakkan hubungan antara pengertian dan logika berpikir. Artinya, melalui berpikir orang mampu memberikan pengertian, asumsi, dan menarik kesimpulan. Berpikir menjadi ukuran keberhasilan seseorang dalam belajar, berbahasa, berpikir, dan memecahkan masalah.

7. Motif

Motif adalah dorongan dalam diri yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motif tidak dapat diamati, namun dapat terlihat melalui bentuk-bentuk perilakunya. Berdasarkan pembentukannya motif dikelompokan atas:

- a. Motif bawaan, yaitu motif yang dibawa sejak lahir, tanpa unsur proses belajar, seperti dorongan untuk makan, minum dan seks.
- b. Motif dipelajari, yaitu motif yang timbul akibat adanya proses belajar, seperti membaca, bekerja.⁴¹

e. Pengguna Gadget Dan Perilakunya

Di awali pada era globalisasi, teknologi informasi berperan sangat penting. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global. Di era globalisasi, tidak menguasai teknologi informasi indetkik dengan buta huruf. Kemampuan teknologi informasi dan multimedia dalam menyampaikan pesan dimulai sangat besar. Di tahun yang sudah termasuk modern ini, generasi muda Indonesia pun sudah akrab dengan yang namanya teknologi dan segala peralatannya. Anak-anak dengan usia sekolah dasar pun sudah dibekali dengan pengenalan akan teknologi. Akun-akun jejaring sosial, rata-rata banyak dimiliki dan dikuasai oleh anak-anak sekolah. Sebenarnya, teknologi digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia.

Gadget yang terintergrasi dengan situs jejaring sosial dan pesan singkat memang telah membawa dunia lain dalam genggamannya kita. Kalau terus dibiarkan akan, maka bukan tidak mungkin orang seperti ini bisa mengidap Attention Deficit Disorder (ADD). Padahal dahulu, jauh sebelum *blackberry*, *tablet*, dan *android* ditemukan kita bisa hidup tenang. Seperti kebutuhan untuk berkomunikasi dan membangun eksistensi diri di dunia maya tidak begitu

⁴¹Ibid hal. 29

mendesak tapi dibandingkan dengan sekarang ketinggalan *blackberry* di rumah kita ketika kita sudah ada di tempat kerja sungguh membuat frustrasi. Kita seperti terisolasi dari dunia pergaulan dan informasi. Rasanya seperti menjadi orang buta yang tidak tahu apa-apa. Kitapun dengan rela menepuh kembali perjalanan ke rumah hanya demi mengambil gadget.

Tabel: 2.1 perbandingan perilaku manusia antara sebelum dan sesudah membawa gadget.

Sebelum	Sesudah
1. Orang-orang berdoa terlebih dahulu sebelum makan.	Orang-orang foto sebelum makan, kemudian di upload.
2. Semua orang jalannya tegak serta memperhatikan lingkungannya.	Kebanyakan orang sekarang berjalan menunduk, krena melihat gadget-nya.
3. Ketika di café pesan makanan atau minuman terlebih dahulu lalu ngobrol.	Ketika di café, mencari colokan listrik dan konek wifi, kemudian pesan makanan atau minuman, dan lanjut bermain gadhget.
4. Saling menyapa, mengobrol walaupun tidak kenal sedang mengantri di tempat umum.	Mengantri dengan bermain gadget.

2. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja adalah proses transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa belasan tahun, atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.⁴² Masa remaja, menurut Mappiare, berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja akhir. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan 21 tahun seperti ketentuan sebelumnya.⁴³

Remaja adalah priode peralihan perkembangan dari anak-anak ke masa dewasa, yang di mulai sekitar usia 10–12 tahun dan berakhir pada usia 18–21 tahun. Remaja memiliki keragaman yang sangat tinggi, variasi etnis, kultur, sejarah, dan jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan gaya hidup mencirikan perjalann hidup mereka.⁴⁴

Golongan remaja muda adalah para yang berusia antara 13 sampai 17 tahun. Ini pun sangat tergantung pada kematangannya secara seksual. Bagi laki-laki yang disebut remaja muda berusia dari 14 sampai 17 tahun. Apabila remaja muda sudah

⁴²Sarlito W Sarwono, Psikologi Remaja,(Jakarta: Rajawali Press, 2012), Hal. 2.<https://Repository.Ar-Raniry.Ac.Id/Id/Eprint/5988/12/Ratna%20Julita%20Simhate.%20RH>. Di Akses Pada Tanggal 02 Desember 2021

⁴³Mohammad Ali Dan Mohammad Asrori (Mengutip Mappiare) Psikologi Remaja, Cet Ke 5 (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal.9. <https://Repository.Arraniry.Ac.Id/Id/Eprint/5988/12/Ratna%20Julitasimhate.RH.Pdf> Diakses Pada Tanggal 19 Maret 2022

⁴⁴Laura A. King, *Psikologi Umum* (Jakarta : Salemba Humanika, 2016), Hal 394 http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4869/1/SKRIPSI_ANGGI_AZWAR-Dikonversi.Pdf. Di Akses Pada Tanggal 22 Maret 2022

menginjak usia 17 sampai 18 tahun, mereka lazim disebut golongan muda atau pemuda pemudi. Sikap tindak mereka rata-rata sudah mendekati pola sikap tindak dewasa, walaupun dari sudut perkembangan memutuskan tindakan moral dengan alasan agama, dan pentingnya agama dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁵

b. Tahapan Masa Remaja

Ada tiga tahap masa remaja yaitu:

1. Masa remaja awal (10-12 tahun)
 - a. Merasa lebih dekat dengan teman sebaya
 - b. Tampak dan merasa ingin bebas
 - c. Lebih memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir dan khayal (abstrak).
2. Masa remaja tengah (13-15 tahun)
 - a. Merasa ingin mencari identitas diri
 - b. Adanya keinginan untuk berkenan atau tertarik pada lawan jenis
 - c. Timbul perasaan cinta yang mendalam
 - d. Kemampuan berfikir abstrak (berkhayal) makin berkembang berkhayal mengenai hal-hal yang berkaitan dengan seksual.
3. Masa remaja akhir (16-19 tahun)
 - a. Menampakkan pengungkapan kebebasan diri
 - b. Dalam mencari teman lebih selektif
 - c. Memiliki citra (gambaran, keadaan, peranan) terhadap dirinya
 - d. Dapat mewujudkan perasaan cinta

⁴⁵Gunarsa. *Psikologi Remaja*. (Jakarta : PT BPK Gunung Mulia, 2009), H.89
[Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4869/1/SKRIPSI_ANGGI_AZWAR-Dikonversi.Pdf](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4869/1/SKRIPSI_ANGGI_AZWAR-Dikonversi.Pdf). Di Akses Pada Tanggal 22 Maret 2022

e. Memiliki kemampuan berfikir khayal atau abstrak.⁴⁶

c. Ciri ciri remaja

Menurut ciri-ciri remaja sebagai berikut:

- a. Mengalami kegelisahan dalam hidupnya.
- b. Adanya pertentangan dengan orang dewasa.
- c. Keinginan untuk mencoba hal yang belum di ketahuinya.
- d. Keinginan mencoba fungsi organ tubuhnya.
- e. Suka berkhayal dan berfantasi tentang prestasi dan karier.
- f. Munculnya sifat-sifat khas anak laki-laki dan anak perempuan⁴⁷

d. Perkembangan remaja

Masa remaja lebih sering disebut juga dengan masa-masa pubertas. Pada masa puber adalah fase dalam rentang perkembangan ketika anak-anak berubah dari makhluk aseksual menjadi makhluk seksual.⁴⁸ Adapun root berpendapat bahwa pada masa puber merupakan suatu tahap dalam perkembangan saat terjadi kematangan alat-alat seksual dan tercapai kemampuan reproduksi.⁴⁹ Pada tahap ini disertai dengan perubahan-perubahan dalam pertumbuhan dan juga perkembangan fisik, kognitif, emosi, dan psikososial.

⁴⁶Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta : Prenadamedia, 2011), H.236
[Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4869/1/Skripsi_Anggi_Azwar-Dikonversi.Pdf](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4869/1/Skripsi_Anggi_Azwar-Dikonversi.Pdf). Di Akses Pada Tanggal 22 Maret 2022

⁴⁷Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta : Erlangga, 2003), H. 207
[Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4869/1/Skripsi_Anggi_Azwar-Dikonversi.Pdf](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/4869/1/Skripsi_Anggi_Azwar-Dikonversi.Pdf). Di Akses Pada Tanggal 22 Maret 2022

⁴⁸Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga 1997), 274.[Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id](http://Digilib.Uinsby.Ac.Id) Di Akses Pada Tanggal 20 Juni 2022

⁴⁹ Al-Mighwar, *Psikologi Remaja: Petunjuk Bagi Guru Dan Orangtua*, (Bandung : Pustaka Setia,2006) 17. [Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id](http://Digilib.Uinsby.Ac.Id) Di Akses Pada Tanggal 20 Juni 2022

3. Gadget dan Adiksi

a. Pengertian gadget

Pengertian gadget menurut Merriam Webster yaitu “an often small mechanical or electronic with practical use but often thought of as a novelty”. Yang artinya adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.⁵⁰ Selain itu, dewasa ini gadget lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget.⁵¹

Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari kehari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Contoh gadget misalnya *Handphone*.⁵² Klemens menyebutkan bahwa handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*).⁵³

⁵⁰Kursiwi “ *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima)*” (Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) Universitas Islam Negeri (Uin) Jakarta.) H.12 (Dikutip Dihttp://Epository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/43397/2/Dalillah-Fitk.Pdf Diakses Pada Tanggal 15 November 2021)

⁵¹ Ibid H. 12

⁵²Artikel Bagus, pengertian Arti Gadget,2013,hal.7dihttp://epository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALILAH-FITK.pdf diakses pada tanggal 01 Desember 2021

⁵³Agusli,R. Panduan Koneksi Internet 3G dan HSDPA di Handphone dan Komputer,Jakarta Mediakita 2008 dihttp://epository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALILAH-FITK.pdf diakses pada tanggal 01 Desember 2021

b. Dampak Pengguna Gadget

1. Dampak Positif Pengguna Gadget

a. Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita.

b. Menambah pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita contoh aplikasi: Detik, Kompas.com, dan aplikasi berita lainnya.

c. Menambah Teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.⁵⁴

2. Dampak Negatif Pengguna Gadget

a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).

b. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari pengguna gadget, misalnya pada saat untuk membuka video di aplikasi Youtube

⁵⁴Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak* 324. [Http://Etheses.iainponorogo.Ac.Id/17029/1/Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget Di Desa Maguwan Ponorogo.Pdf](http://Etheses.iainponorogo.Ac.Id/17029/1/Perubahan%20Perilaku%20Remaja%20Pengguna%20Gadget%20Di%20Desa%20Maguwan%20Ponorogo.Pdf). Di Akses Pada Tanggal 02 Desember 2021

anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- d. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- g. Mempengaruhi perilaku anak, perkembangan *gadget* saat ini sampai ketahap tersedianya jaringan internet yang bisa diakses siapapun membuat para pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak.⁵⁵

⁵⁵ Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. H. 725-726" <http://repository.radenintan.ac.id> diakses pada tanggal 3 Desember 2021

Berdasarkan uraian mengenai negatif dari penggunaan gadget di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orang tua terkesan memberikan anaknya memainkan gadgetnya tanpa adanya pengawasan dan aturan dari orang tua.

Dampak gadget pada remaja paling dirasakan adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar, ketika remaja terlalu asyik bermain gadget 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 remaja berfikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada dilingkungan sekitar.⁵⁶ Ketergantungan pada media gadget baik secara informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seorang remaja sudah merasa nyaman dengan gadget yang digunakan, maka ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan

⁵⁶Dalillah, 2019. Skripsi "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Di SMA Darussalam Ciputat", Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, JAKARTA. Hlm. 10-11. [Http://Repository.Radenfatah.Ac.Id/7051/2/Skripsi BAB II.Pdf](http://Repository.Radenfatah.Ac.Id/7051/2/Skripsi%20BAB%20II.Pdf) Di Akses Pada Tanggal 02 Desember 2021

akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun.⁵⁷

c. Kecanduan (Adiksi) Gadget

a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan merupakan suatu kegemaran yang membuat orang ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan yang berlebih. Menurut Thakkar arti kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatris yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan), misalkan hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan. Sedangkan menurut Davis mengartikan kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk dari ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang mana biasanya tidak selalu berupa suatu benda ataupun zat.⁵⁸

Jadi kecanduan merupakan kondisi individu yang mana merasakan ketergantungan berlebih terhadap suatu hal yang digemari pada berbagai kesempatan yang akibatnya kurangnya kontrol terhadap perilaku tersebut. Kecanduan gadget merupakan salahsatu bentuk dari kecanduan yang disebabkan oleh gadget atau teknologi komunikasi yang saat ini berkembang, maka pengertian dari kecanduan gawai yaitu suatu keadaan di mana seseorang sudah terikat dengan kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas ataupun berhenti

⁵⁷ Ibid H. 10-11

⁵⁸ Rizky Dwi Marlina, “*Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood*” (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017), [Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id](http://Digilib.Uinsby.Ac.Id) Di Akses Pada Tanggal 20 Juni 2022

melakukannya ataupun memainkan gawainya tersebut. Dan bahkan membutuhkan waktu yang lama, dan bahkan meningkatkan frekuensi waktu dalam penggunaan gadgetnya tersebut.

Bahkan seseorang yang sudah kecanduan gadget menghabiskan separuh waktunya selama sehari untuk mengakses gadgetnya atau bahkan hanya sekedar mengecek gawainya tersebut. Yuwanto mengatakan bahwa kecanduan adalah suatu kondisi yang dapat mengakibatkan seseorang tidak mampu mengontrol dirinya sendiri dan dampak buruk yang diakibatkan oleh kebiasaannya.⁵⁹

Andreassen dan Pallesen mengungkapkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan dengan suatu fasilitas yang menjadi kebiasaan.⁶⁰ Coombs dan Howatt mengatakan kecanduan memiliki beberapa karakteristik diantaranya adalah: *Pertama, compulsive use* merupakan penggunaan kompulsif yang memiliki tiga elemen, penguatan, keinginan, dan kebiasaan. Penguatan terjadi saat perilaku adiktif pertama kali digunakan memberikan kesenangan atau kenyamanan. Ketika seseorang terusterlibat dalam perilaku, toleransi berkembang dan dibutuhkan dosis yang lebih besar untuk mendapatkan kesenangan atau kenyamanan yang diinginkan. *Kedua, loss of control* artinya kehilangan kendali pada diri sendiri membuat pengguna *gadget* tidak bisa memprediksi atau menentukan berapa banyak waktu yang telah dihabiskan hanya untuk membuka *gadget*. Begitu pengguna yang mengalami kecanduan membuka *gadget*, dia akan

⁵⁹Yuwanto, "Causes Of Mobile Phone Addiction", *Anima Indonesian Psychological Journal*, 25,3, 2010, hal. 225-229 <http://digilib.iainkendari.ac.id>. Di akses pada tanggal 26 Juni 2022

⁶⁰ Andreassen, Pallesen, "Social Network Site Addiction -An Overview," *Current Pharmaceutical Design*, 2014 <http://digilib.iainkendari.ac.id>. Di akses pada tanggal 26 Juni 2022

sulit atau tidak bisa berhenti dari aktivitasnya. *Ketiga, continued use despite adverse consequences* artinya adanya konsekuensi negatif jika perilaku tetap dilanjutkan. Seseorang yang mengalami kecanduan mungkin tidak menyadari konsekuensi negatif yang dapat merugikan dirinya. *Keempat, tolerance*, toleransi merupakan adaptasi seseorang terhadap apa yang digunakannya secara terus-menerus yang mengakibatkan kebutuhan.

Penggunaan *gadget* semakin banyak dalam artian durasi penggunaan yang berlebihan atau lama. *Kelima, withdrawal* yang merupakan gejala penarikan yang muncul akibat perilaku yang dihentikan, pengguna media sosial yang mengalami kecanduan akan mengalami efek yang tidak menyenangkan seperti perasaan yang tidak nyaman, cemas atau kekurangan akan suatu hal ketika tidak menggunakan *gadget*.⁶¹

b. Aspek –Aspek Kecanduan Gadget

Ada beberapa ciri-ciri atau kriteria dari individu kecanduan gawai:

1. Merasa keasyikan dengan penggunaan gawai.
2. Membutuhkan waktu yang lebih dalam merasakan kepuasan waktu menggunakan gawai.
3. Tidak mampu mengontrol, menghentikan, maupun mengurangi penggunaan gawai
4. Menggunakan gawai lebih lama dari yang diharapkan.
5. Menggunakan gawai yang berlebih yang jika tidak menggunakannya menimbulkan rasa gelisah, rasa kehilangan.⁶²

⁶¹Robert Holman Coombs, William A. Howatt, "The Addiction Counselor's Desk Reference," 2005 <http://digilib.iainkendari.ac.id>. Di akses pada tanggal 26 Juni 2022

Ada beberapa golongan dalam gejala-gejala yang terlihat dari individu yang mulai mengalami kecanduan gawai yaitu:

1. Gejala-gejala psikologis, yang mana saat penggunaan gawai berlebihan akan timbul rasa senang yang berlebihan, tidak mampu mengurangi maupun menghentikan aktivitasnya, membutuhkan waktu yang lama dalam menggunakannya.
2. Gejala-gejala fisik, yang mana saat penggunaan gawai berlebihan akan timbul masalah dalam fisiknya seperti matayang menjadi kering, migren atau sakit kepala, sakit punggung, gangguan pola dan bahkan gangguan pola dan bahkan gangguan tidur.

Gadget dapat merubah perilaku anak. Banyak perilaku yang menyimpang atau mengalami peningkatan yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. 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”.⁶³

Broto Siswoyo B Suprpto mengungkapkan, pada akhirnya penggunaan Gadget sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi

⁶²Ibid. di akses pada tanggal 20 juni 2022

⁶³Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Parenting Era Digital...*, hlm.21 <http://repository.ra-denfatah.ac.id>. Di akses pada tanggal 26 Juni 2022

tatap muka: “Disini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan.”⁶⁴

Menurut Taufik dampak negatif penggunaan gadget yaitu banyak waktu yang bisa terbuang jika gadget tidak dilakukan dengan benar. Misalnya para pelajar lebih asyik bermain handphone dari pada melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat seperti belajar, berolahraga, maupun berkarya. Karena asyiknya main handphone para remaja lupa akan kewajibanya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Hal ini tentu akan mempengaruhi nilai di sekolah. Biasa dikalangan remaja Handphone digunakan untuk mengakses internet karena di dalam handphone yang terbaru terdapat vitur web, situs-situs yang sering dibuka oleh para kalangan remaja misalnya facebook, BBM, LINE, dan sebagainya. Hal ini dapat menimbulkan ketergantungan. Dan keberadaan handphone juga dapat menimbulkan kriminalitas pada kalangan remaja. Orang akan menghalalkan semua cara supaya dia memiliki handphone. Hal ini dikarenakan adanya kecemburuan sosial antara remaja. Remaja yang berasal dari keluarga mampu biasanya menjauhi orang-orang yang kurang mampu. Jika remaja yang kurang mampu tersebut ingin menjadi bagian dari kelompok para remaja yang berasal dari keluarga tersebut makadia harus mengikuti hidup para remaja yang berasal dari keluarga mampu tersebut seperti membeli handphone yang mahal.

Kesimpulan yang diperoleh bahwa gadget memiliki perilaku negatif ketika anak keasikan bermain gadget sehingga dia tidak lagi mendengar panggilan dari

⁶⁴Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, Di akses pada tanggal 07 September 2022

orang tuanya atau kondisi lingkungannya. Padahal dia sebagai seorang anak hidupnya akan berlawanan. Anak yang pernah kecanduan sangat sensitif dengan gangguan ketika orang tuanya memanggil, menyuruh. Itulah perilaku yang menyimpang karna, apa yang mengganggu keinginannya, terbatas ruang geraknya, terbatas keinginannya sehingga menjadi perilaku melawan. Semakin tinggi tingkat kecanduan seorang anak terhadap gadget maka semakin sensitif atau semakin menolak sesuatu yang mengganggu dirinya. Semakin anak terkontrasi dengan gadget tidak boleh diganggu siapapun dan sangat ketergantungan dengan gadget maka semakin menolak terhadap gangguan keinginannya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Fokus dan Ruang lingkup Penelitian

Fokus penelitian adalah batas penelitian, karena dalam lapangan banyak gejala yang menyangkut tempat, pelaku, dan aktivitas, namun tidak semua tempat, pelaku dan aktivitas kita teliti semua. Dengan demikian secara sederhana dapat disimpulkan bahwa dengan menetapkan fokus penelitian dalam mengambil data serta mengololanya hingga menjadi sebuah kesimpulan yang sesuai permasalahannya yang telah ditetapkan mengenai perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget.

B. Pendekatan Dan Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (field research) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono, “metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci”.⁶⁵ Dengan pendekatan penelitian berupa deskripsi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan deskripsi berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati secara langsung dan menggambarkan secara naratif, berdasarkan data-data dari hasil penelitian secara objektif dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

⁶⁵Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta. 2015), h 1 https://digilibadmind.unismuh.ac.id/upload/12208-Full_Text.pdf di akses pada tanggal 10 Desember 2021

Peneliti bertujuan langsung ke lapangan untuk melihat Gampong Lanting. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena subyek penelitian adalah anak remaja di Gampong Lanting memungkinkan pengambilan datanya dengan wawancara secara mendalam.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak- anak remaja yang batas umurnya antara 12-17 tahun, orang tua dan aparaturnya gampong. Dalam penelitian ini sebagaimana yang sudah di perjelas dalam pembahasan sebelumnya itulah yang dijadikan sebagai subjek penelitian ini dan jumlah mereka diprediksikan lebih kurang ada 15 orang.

D. Teknik Pengumpulan data

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan.⁶⁶ Dalam hal ini peneliti mengadakan pengamatan secara langsung, dimana peneliti harus mencari sendiri dan mengamati subjek secara langsung beberapa remaja dalam keluarga yang menggunakan gadget untuk dilakukan pengamatan (observasi).

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang menjawab pertanyaan dari pewawancara.⁶⁷

⁶⁶Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta:Rineka Cipta,2002) Hal 133
<http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/4714/4/BAB%20III.Pdf>. DiAkses Pada Tanggal 10 Desember2021

Wawancara mendalam akan ditunjukkan kepada beberapa subjek peneliti yaitu anak remaja pengguna gadget. Wawancara dan dilakukan kepada orang tua anak remaja pengguna *gadget* yaitu untuk mengetahui seperti apa sikap dan perilaku anak selama anak kecanduan dengan gadget.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tehknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan kepada subjek penelitian. Dokumen yang diteliti dapat berbagai macam seperti foto, video maupun rekaman suara.⁶⁸

E. Tenik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat di temukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang sarankan oleh data.⁶⁹ Langkah-langkah analisis yang dilakukan dalam penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah:

1. Tahap pengumpulan data (*data collection*)

Merupakan proses memasuki lingkungan penelitian dan melakukan pengumpulan data. Data primer berbentuk observasi guna melihat secara langsung suasana, keadaan maupun kenyataan yang terjadi di lapangan. Peneliti perlu

⁶⁷ Lexy, J. Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2010), H 187 [Http://Etheses.Iaincurup.Ac.Id/271/1/Dampak%20negatif%20penggunaan%20gadget%20%28handphone%29%20dalam%20pengelolaan%20waktu%20belajar%20anak%20usia.pdf](http://etheses.iaincurup.ac.id/271/1/Dampak%20negatif%20penggunaan%20gadget%20%28handphone%29%20dalam%20pengelolaan%20waktu%20belajar%20anak%20usia.pdf) Di akses pada tanggal 10 November 2021

⁶⁸Tumiyem, Tesis, Analisis Terhadap Siswa yang Berasal dari Keluarga Broken Home, (Padang: tidak diterbitkan, 2015), hal. 48 di akses pada tanggal 8 Agustus 2022

⁶⁹Moeleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Cet. 21, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h 280 <http://etheses.iaincurup.ac.id/271/1/Dampak%20negatif%20penggunaan%20gadget%20%28handphone%29%20dalam%20pengelolaan%20waktu%20belajar%20anak%20usia.pdf>. Di Akses Pada Tanggal 10 November 2021

mampu berkomunikasi dengan responden atau informan agar mau memberikan jawaban yang terbuka dan benar sesuai dengan keadaan. Data sekunder juga diperoleh dari dokumen maupun arsip dan data pendukung. Pengumpulan data dilakukan peneliti dengan cara mengobservasi penggunaan gadget terhadap remaja di Gampong Lanting, kemudian mewawancarai orang tua. Data yang didapat dilengkapi dengan catatan lapangan agar data yang didapatkan valid.

2. Tahap reduksi data (*data reduction*)

Merupakan merangkum maupun memilih hal-hal yang pokok, kemudian memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema polanya dan membuang yang tidak terpakai. Data yang diperoleh kemudian direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data yang dilakukan peneliti dengan mendengarkan hasil wawancara dari subjek penelitian. Peneliti merapikan kembali hasil catatan observasi dengan catatan lapangan disesuaikan dengan pembahasan penelitian.

3. Tahap Penyajian data (*data display*)

Penyajian informasi untuk menarik kesimpulan dalam pengambilan data. Dengan penyajian data, maka data dapat terorganisasi dan dapat tersusun dalam pola dan dapat mudah dipahami. Dalam melakukan penyajian data selain dengan menggunakan teks yang naratif, kemudian juga berupa matrik, grafik maupun data pendukung dari penelitian. Penyajian data disusun peneliti setelah mendapatkan data yang diperlukan.

4. Tahap penarikan kesimpulan (*Conclusions: Drawing/verifying*)

Merupakan penarikan kesimpulan dari data-data yang telah di analisis. Pengumpulan data akan berakhir jika peneliti dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan kemudian membentuk pembahasan untuk menarik simpulan dan sajian data.⁷⁰



⁷⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. Ke-10, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 337 345. 280 <http://etheses.iaincurup.ac.id/271/1/Dampak%20negatif%20penggunaan%20gadget%20%28handphone%29%20dalam%20pengelolaan%20waktu%20belajar%20anak%20usia.pdf>. diakses pada tanggal 10 November 2021

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

a. Sejarah Desa Dan Pemerintah Desa

Legenda sejarah berdirinya Desa Lanting diawali oleh keinginan sekelompok orang untuk membangun sebuah pemukiman puluhan tahun yang lalu, Desa Lanting merupakan salah satu Desa yang terletak di kemukiman Delog Antengan Kecamatan Teupah Tengah, Kabupaten Simeulue yang tidak jauh dari pusat Kecamatan.

Luas wilayah Desa Lanting adalah lebih kurang 10 Km, yang terbagi kedalam 3 dusun yaitu Dusun Air Simutus, Dusun Lebol Jaya, dan Dusun Kayu Indah, dengan jumlah penduduk 426 jiwa yang mayoritas penduduknya beragama islam serta bermata pencaharian Petani, Pedagang dan Nelayan, sebagian menjadi pegawai di kantor pemerintah dan swasta.⁷¹

Adapun sejarah pemerintahan Desa Lanting awalnya bernama Kampung Lanteng yang dihuni sebagian besar berasal dari suku lanteng yang dipimpin oleh kepala suku dengan gelar Datok yang mengerti aturan adat istiadat dalam kampung itu sendiri. Setelah beberapa lama kemudian sesuai dengan perubahan undang- undang dan peraturan yang keluar pada saat itu, berubah menjadi Keuchik dan akhirnya berubah lagi menjadi Kepala Desa sampai sekarang ini. Desa Lanting sejak berdiri s/d sekarang berusia lebih kurang 71 tahun (berdiri

⁷¹Data Profil Gampong Lanting pada tanggal 8 Juli 2022

1945 s/d 2016 sekarang). Pada mulanya masyarakat berdomisili di 3 tempat, yakni sekitar jalan umum sekarang, di Air Simutus dan di Lebol. Sekitar tahun 1970 an sesuai dengan perkembangan penduduk dan peningkatan ekonomi serta tuntutan pendidikan maka penduduk yang dulunya di kawasan Air Simutus dan Lebol berpindah ke jalan besar (Jalan T. Diujung sekarang).⁷²

b. Kondisi Desa

Tatanan kehidupan masyarakat Desa Lanting sangat kental dengan sikap solidaritas sesama, di mana kegiatan-kegiatan yang berbaur sosial kemasyarakatan masih berjalan dan dipelihara. Hal ini terjadi karena adanya ikatan keagamaan yang sangat kuat antara sesama masyarakat. Di mana dalam agama islam memang sangat ditekankan untuk saling berkasih sayang, membantu meringankan beban saudaranya, dan dituntut pula untuk membina dan memelihara hubungan ukhwah islamiah antar sesama. Atas landasan inilah sehingga tumbuhnya motivasi masyarakat untuk saling melakukan interaksi sosial dengan baik. Hubungan pemerintah dengan masyarakat yang terjalin baik, juga menjadi kekuatan Desa Lanting dalam pengelolaan pemerintahan dan kemasyarakatan Desa yang cukup baik, serta berfungsinya struktur pemerintahan Desa itu sendiri.

Kondisi perekonomian masyarakat tergolong sedang dimana mata pencarian penduduk bervariasi yaitu Petani, Peternak, PNS, Polri, TNI, Tukang, Pedagang, Buruh Sopir dan sebagian pekerja Swasta lainnya. Adapun kegiatan sosial desa yang sering dilakukan sehari-hari yaitu: Gotong royong bersama, penyantunan untuk anak yatim, melakukan takziah ke tempat orang meninggal,

⁷² Data Profil Gampong Lanting pada tanggal 8 Juli 2022

ceramah tiap hari besar islam, berkunjung ketempat orang sakit, persatuan olaraga PKK dan pemuda, arisan, posyandu, pembinaan TPA di Mesjid Desa Lanting dan lain-lain.

c. Letak Geografis

Desa lanting berdekatan dengan Ibu Kota Kabupaten Simeulue memiliki wilayah dengan panjang 3-4 Km lebarnya antara -5 Km. Daerah ini terdiri dari dataran yang sudah di isi dengan perumahan penduduk dan sebagian bagunan pemerintah, pegunungan dan rawa-rawa. Adapun batas-batas wilayah Desa Lanting adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Hutan Negara
- b. Sebelah Timur :Desa Simpang Abail dan Abail
- c. Sebelah Selatan: Desa Busung Indah
- d. Sebalah Barat :Desa Lasikin dan Sua-Sua

d. Demografi

1. Jumlah penduduk

Tabel 2.1Jumlah Dusun, RW dan RT dalam Desa Lanting

No	Nama Dusun	Jumlah KK	Jiwa
1	Air Simutus	50	175
2	Lebol Jaya	36	123

3	Kayu Indah	35	128
Total		121	426

Sumber: Sekretariat Desa Lanting

Tabel 2.2 Jumlah Penduduk Desa Lanting Perdusun

No	Nama Dusun	Penduduk		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Air Simutus	87	88	175
2	Lebol Jaya	61	62	123
3	Kayu Indah	63	65	128
Jumlah		211	121	426

Sumber: Sekretariat Desa Lanting

2. Komposisi Penduduk

Table 2.3 Jumlah Rumah Tangga, Penduduk dan Rasio Jenis Kelamin Desa Lanting

No	Nama Dusun	Rumah Tangga	Penduduk			Rasio jenis kelamin
			Laki-laki	Perempuan	Jumlah	
1	Air Simutus	49	87	88	175	
2	Lebol Jaya	36	61	62	123	
3	Kayu Indah	34	63	65	128	

	Jumlah	119	211	215	426	
--	---------------	------------	------------	------------	------------	--

3. Struktur Usia

Tabel 2.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur di Desa Lanting

Kelompok Umur	Laki-laki	perempuan	Jumlah
0 Bulan- 12 Bulan	3	4	7
13 Bulan- 4 Tahun	8	13	21
5 Tahun- 6 Tahun	10	4	14
7 Tahun-12 Tahun	23	23	46
13 Tahun- 15 Tahun	12	16	28
16 Tahun- 18 Tahun	11	11	22
19 Tahun- 25 Tahun	17	29	46
26 Tahun- 35 Tahun	33	30	63
36 Tahun- 45 Tahun	35	36	71
46 Tahun- 50 Tahun	8	2	10
51 Tahun- 60 Tahun	16	14	30
61 Tahun- 75 Tahun	5	11	16
Di atas 75 Tahun	2	5	7
Jumlah	211	215	426

4. Fasilitas Sosial Desa

Tabel 2.5 Fasilitas Sosial Desa

No	Jenis Fasilitas	Jumlah Unit	Penggunaan
1.	Gedung Pemerintah	1 Unit	Kantor Desa
2.	Fasilitas Ibadah/ Agama	1 unit	Mesjid
		1 unit	Meunasah
3.	Fasilitas Pendidkan	1 unit	PAUD
4.	Fasilitas Olah raga	1 unit	Lapangan Bola Kaki
		2 unit	Lapangan Bola Voly
5.	Fasilitas Pelayanan Umum	1 unit	Gedung Poskesdes
		1 unit	puskesmas
		3 lokasi	Kuburan Umum

5. Sumber Daya Alam dan Ekonomi Desa

a. Penggunaan lahan

Desa lanting secara geologi lahan tanah berupa lahan kering dan sebagian besar lagi lahan basah (sawah) serta area pegunungan yang merupakan lahan masyarakat. Sedangkan untuk potensi bahan galian/tambang tidak ada. Potensi sumber daya air kurang, pada musim kemarau cenderung kering dan tidak ada sumber air, tapi pada musim hujan di beberapa titik sering dapat permasalahan banjir.

Secara iklim mempunyai kategori daerah sub- tropis yang terdiri dari 2 musim iklim, yaitu musim hujan dan musim kemarau. Tingkat curah hujan

tertinggi terjadi pada bulan september sampai dengan desember. Curahan hujan terendah pada umumnya terjadi pada januari s/d agustus. Pemanfaatan ruang atau penggunaan lahan di Desa Lanting pada umumnya digunakan untuk keperluan area perkampungan dan pemukiman penduduk. Kantor pemerintah, fasilitas pemuda dan Pkk, area perkebunan, peternakan, sawah, ladang tegal semak berlukar. Guna melindungi dan melestarikan fungsi lingkungan hidup dengan tetap melaksanakan pembangunan yang berkelanjutan, maka penentuan kawasan – kawasan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa wilayah sebagaimana yang tertera pada rencana pola ruang Kabupaten Simeulue.⁷³ Luas Wilayah Desa Lanting adalah 1006 Ha yang terdiri dari :

- a. Tanah sawah : 60 Ha
 1. Irigasi Teknis: - Ha
 2. Irigasi setengah Teknis : - Ha
 3. Tadan Hujan : 60 Ha
- b. Tanah bukan sawah : 945,9 Ha
 1. Pekarangan/ bangunan : 5,5 Ha
 2. Olah Raga : 1.4 Ha
 3. TPU : 1 Ha
 4. Tegalan : 12 Ha
 5. Tanah Rawa : 80 Ha
 6. Lahan Tidur : 600 Ha
 7. Perkebunan : 85 Ha

⁷³ Data Profil Gampong Lanting pada tanggal 8 juli 2022

6. Potensi Pengembangan Wilayah

Berdasarkan letak dan kondisi geografis maka potensi pengembangan wilayah di Desa Lanting lebih mengarah kepada pemanfaatan lahan untuk perkebunan, pertanian, peternakan dan pemukiman, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan harga tanah dan kebun sebelum dan sesudah tsunami yang sangat tinggi

7. Wilayah Rawan bencana

Berdasarkan RPJMD Kabupaten Simeulue maka Desa Lanting memiliki potensi kebencanaan seperti:

1. Potensi bencana geologi; berupa gempa bumi
2. Potensi puting beliung ; tidak terlalu memiliki dampak yang signifikan
3. Potensi abrasi dan erosi; memiliki dampak yang signifikan
4. Potensi kekeringan; memiliki dampak yang signifikan
5. Potensi bencana kebakaran lahan; tidak memiliki dampak yang signifikan

8. Aspek Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat

Tabel 2.7 Jenis Mata Pencarian Penduduk Desa Lanting menurut Bidang Usaha

No	Lanting Usaha	Jumlah penduduk	Persentase
1.	Pertanian / Perkebunan	150	
2.	Peternakan	40	
3.	Perdagangan	7	
4.	Pekerjaan Bengkel	3	

5.	Supir	3	
6.	Tukang	11	
7.	Wiraswasta	19	
8.	TNI/ Polri	2	
9.	PNS	20	
10.	Pengangguran	15	

Sumber: Sekretariat Desa Lanting

Tabel 2.8 Tingkat lulusan pendidikan umum dan khusus

Pendidikan umum	Jumlah	Pendidikan khusus	Jumlah
Sekolah dasar/ sederajat	53	Pendidikan pasantren	10
SMP sederajat	55	Pendidikan keagamaan	-
SMA sederajat	72	Sekolah luar biasa	-
D-3	22	Kursus keterampilan	7
S-1	45		
S-2	5		

9. Kelembagaan Desa

Kelembagaan Desa Lanting terdiri dari Pemerintah Desa (Kepala Desa dan Perangkat Desa) Badan Permusyawaratan Desa, Lembaga Kemasyarakatan, Lembaga Adat, Kerjasama Antar Desa dan Badan Usaha Milik Desa Dan Kelembagaan pendukung Desa Lainnya. Sistem Pemerintahan Desa Lanting pada

peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah, baik peraturan yang ditetapkan pemerintah pusat, provinsi maupun pemerintah daerah di samping pola adat atau kebudayaan dan peraturan formal yang sudah bersifat umum sejak zaman dahulu. Fungsi dari kelembagaan tersebut memiliki peran yang sangat penting dan cukup kuat dalam tatanan pemerintahan Desa baik sebagai pengawasan, peasehat, penetapan sebuah kebijakan ditingkat pemerintahan Desa maupun dalam memutuskan sebuah keputusan hukum adat.

B. Pengolahan data hasil penelitian

1. Perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget di gampong Lanting

Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue

Dalam upaya mencari informasi tentang Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget (Studi di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue), peneliti melibatkan narasumber untuk dijadikan sumber penelitian. Fokus remaja usia 12-17 tahun yang mempunyai *smartphone* dan tinggal bersama orang tua. Subjek penelitian ini terdiri dari 15 orang yaitu lima orang anak remaja, lima orang dari pada orang tua remaja, dan lima orang aparatur gampong. Peneliti mewawancarai ibu dari remaja karena peneliti melihat hubungan remaja dengan orang tua lebih dekat dengan ibunya. Dan data remaja di gampong Lanting sebanyak 50 orang anak remaja. Penting sekali peneliti mendeskripsikan informasi dan latar belakang narasumber pada bab ini sehingga diharapkan mampu mempelajari konteks dan situasi penelitian. Berikut adalah beberapa narasumber.

Remaja Gampong Lanting yang nama inisialnya NL (14 Tahun) mengatakan: “Saya sekarang duduk di kelas 1 SMA tahun 2022. Menggunakan gadgetnya sejak kelas 3 SMP tepatnya pada tahun 2021 awalnya hp orang tua namun sekarang memiliki handpone sendiri. Menggunakan gadget dalam 1 hari tidak terbatas, karna sangat penting saat melihat tugas dan berkomunikasi dengan orang tua. Pada saat orang tua diberi batas waktu, maka saya akan marah, membantah, kadang kala disuruh oleh orang tua saya tidak mau. Apalagi tertinggal hp di rumah saya akan mengambil kembali. Konten yang sering saya gunakan adalah konten kreator dimedia sosial”.⁷⁴

Selanjutnya wawancara dengan orang tua NL yang bernama CM dan ia mengatakan: “Bahwa sejak kelas 3 SMP pada tahun 2021 dia sudah menggunakan gadget. Dia merasa tenang, nyaman bahagia dan gembira ketika menggunakan gadget, dan ketika tidak menggunakan gadget maka dia mudah emosi dan tidak bisa terkendali. Dalam satu hari, di menggunakan gadget mungkin bisa sampai 5 kali. Jika diberi batas waktu menggunakan gadget dia mudah marah, emosi, dan sangat mudah tertekan kemudian bisa saja membangkang ketika dilarang, kadang-kadang dia lebih mementingkan gadget dari pada bermain dengan teman sebayanya. Saat disuruh sesuatu sikapnya menerima dengan tidak baik, misalnya ketika sedang bermain gadget ketika disuruh sesuatu tidak mau, dia emosi dan tidak bisa dikendali. Ketika tidak diberi gadget dia suka marah, apa yang diutarakan tidak mau mendengarkan, dan tidak bisa diatur lagi. Dan ketika kita mintak pinjam Hp nya, dia akan marah atau jika betrenya habis suka emosi, tidak

⁷⁴ Hasil Wawancara dengan NL pada tanggal 16 Juli 2022

tenang, kadang-kadang tidak terkendali lagi. Gadget sudah menjadi kebutuhan bagi dia setiap hari, dia sampai lupa makan karna sudah fokus kegedgetnya.⁷⁵

Selanjutnya wawanvara dengan yang nama inisialnya RH (15 Tahun) sekolahnya di kelas 1SMK tahun 2022, mengatakan: “Bahwa Dalam 1 hari menggunakan gadget bisa 5 kali kalau tidak ada pekerjaan rumah. Menggunakan gadget pertama kali ketika kelas 1 SMP tepatnya tahun 2019. Saat menggunakan merasa senang dan nyaman, ketika tidak menggunakan terasa kehilangan sesuatu, mondar mandir. Gadget sangat penting bisa melihat tugas dan bisa berkomunikasi dengan temandan orang tua. Saya saat diberi batas menggunakan gadget merasa marah dan membantah. Saat menggunakan gadget saya merasa berubah, jarang belajar dan lalai dalam pekerjaan rumah.Konten yang sering saya gunakan aplikasi tiktok”.⁷⁶

Selanjutnya orang tua RH yang nama inisialnya L mengatakan: “Bahwa Anak ibu menggunakan gadget dari pulang sekolah hingga malam hari. Dia Sejak kelas 1 SMP yaitu tahun 2019, menggunakan gadget merasa senang dan nyaman. Sebelum memakai gadget rajin membantu pekerjaan rumah yang diperintahkan seperti mencuci piring dan lain-lain, tetapi setelah ketagihan gadget dia mulai lalai dengan pekerjaan rumah. Gadget memang adasisi baiknya, banyak mengetahui ilmu pengetahun seperti aplikasi WA yang bisa memberi info yang disampaikan dan lebih gampang dihubungi. Kalau diberi batas waktu diaselalu tagih untuk bisa bermain gadget. Anak saya RH saat serius dengan gadget disuruh sesuatu maka dia akan marah dan jika tidak diberikan gadget dia tidak mau makan. Gadget

⁷⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu CM pada tanggal 19 Juli 2022

⁷⁶ Hasil Wawancara dengan RH pada tanggal 21 Juli 2022

dalam kehidupan anak saya RH selalu menjadi rutinitas, seperti sejak pulang sekolah langsung gadgetnya, kalau makan dinomor duakan.”⁷⁷

Selanjutnya wawancara denganyang nama inisialnya EP (15 Tahun) sekolahnya di kelas 2 SMA mengatakan: “Bahwa saya selalu mendapatkan larangan dari orang tua pada saat menggunakan gadget, saya sejak dari kelas 3 SMP tahun 2020 telah merasa nyaman menggunakan gadget, ketika tidak menggunakan gadget merasa susah untuk berkomunikasi. Dalam menggunakan gadget 1 hari bisa2 kali, ketika orang tua memberi batas dalam menggunakan gadget saya merasa sedih dan kesal. Konten yang sering saya gunakan adalah konten tiktok. Kemudian saya lebih senang bermain gadget dibandingkan dengan teman sebaya”.⁷⁸

Selanjutnya wawancara denganorang tua EP yangnama inisialnya mengatakan: “Bahwa dalam menggunakan gadget pastinya terdapat larangan dari ibu sebagai orang tua. Anak saya menggunakan gadget sejak kelas 3 SMP pada tahun 2020, pada saat menggunakan gadget merasa nyaman namun ketika tidak menggunakan gadget merasa bosan dan murung. Dalam 1 hari menggunakan gadget bisa 2 kali, waktu yang digunakannya pada saat pulang sekolah hingga malam dari jam 9 sampai jam 10. Seharusnya gadget digunakan untuk kepentingan sekolah. Anak saya lalai dalam pekerjaan sekolah maupun pekerjaan rumah. Gadget sudah menjadi semacam kebutuhan bagi dia sehari-hari.”⁷⁹

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengannama inisialnya NL pada saat menjawab pertanyaan seperti ingin mengakhiri diwawancarai. Pada

⁷⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu L pada tanggal 14 Juli 2022

⁷⁸ Hasil Wawancara dengan EP pada tanggal 17 JOuli 2022

⁷⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu H pada tanggal 16 Juli 2022

saat peneliti mewawancarai orang tua NL dengan nama inisialnya CM dalam menjawab semua pertanyaan yang peneliti berikan sangat serius dan sangat meyakinkan. Selanjutnya wawancara yang telah peneliti lakukan kepada nama inisialnya RH dengan menjawab terlihat senang dan memberikan senyuman. Pada saat peneliti mewawancarai orang tua RH yang nama inisialnya L saat menjawab pertanyaan yang peneliti berikan sangat berhati-hati memberikan jawaban dari setiap pertanyaan. Sedangkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan nama inisialnya EP menjawab terlalu berhati-hati hingga sangat lama dalam menjawab pertanyaan dari peneliti. Kemudian peneliti mewawancarai orang tua yang nama inisialnya H saat menjawab pertanyaan memberikan respon yang sangat lama hingga kurang meyakinkan dari setiap jawaban yang diberikannya.

Selanjutnya wawancara dengan yang nama inisialnya B (16Tahun) sekolahnya di kelas 1 SMK 2021 mengatakan: “Bahwa gadget sangat penting digunakan karna saya dapat melihat konten main bola dan konten lainnya, kemudian saya dalam menggunakan gadget 1 hari bisa 3 kali karna membuat nyaman dan senang. Saya menggunakan gadget sejak kelas 1 SMK 2021. Dan saya dalam menggunakan gadget tidak senang jika dibatasi dalam menggunakannya, dan saya merasa pusing jika batre Hp habis”.⁸⁰

Selanjutnya wawancara dengan orang tua B yang nama inisialnya IS mengatakan: “Bahwa dalam menggunakan gadget sangatlah penting karna untuk keperluan sekolah. Anak saya menggunakan gadget sejak kelas 1 SMK 2021

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan B pada tanggal 22 Juli 2022

merasa nyaman dan senang, namun ketika tidak menggunakan gadget sikapnya berubah menjadi marah-marah. Anak saya dalam menggunakan gadget tidak menentu dalam 1 hari bisa 5 kali hingga 6 kali, anak saya selalu merasa tenang dan nyaman dalam menggunakan gadget, namun ketika diberi batas menggunakan gadget sikap anak saya berubah menjadi marah-marah, hingga tidak mendengar perkataan orang tua. Gadget dalam kehidupan anak saya B sudah menjadi rutinitas sehari-hari”.⁸¹

Selanjutnya wawancara dengan yang nama inisialnya K (15 Tahun) yang sekarang duduk di kelas 2 SMK mengatakan: “Bahwa dalam menggunakan gadget merasa bagus karena terdapat program yang menarik dan mampu menambah pengetahuan yang luas, namun saya lebih fokus WhattShapp dan game. Dalam menggunakan gadget bisa 1 hari 3 kali karna ada larangan dari orang tua. Sejak kelas 5 SD tahun 2015 pertama kali menggunakan gadget milik orang tua, namun pada saat kelas 1 SMP tepatnya pada tahun 2017 sudah mempunyai gadget sendiri. Tetapi orang tua member batas menggunakan gadget namun saya member respon tidak baik”.⁸²

Selanjutnya orang tua K yang nama inisialnya L mengatakan: “Bahwa anak saya merasakan nyaman saat menggunakan gadget, gadget sangat penting dapat menambah ilmu atau pengetahuan karna gadget memilki sisi positifnya, Anak saya ketika tidak menggunakan gadget merasa suntuk. Menggunakan gadget pertama kali ketika kelas 5 SD tepatnya tahun 2015. Bahwa dalam 1 hari

⁸¹ Hasil Wawancara dengan Ibu IS pada tanggal 13 Juli 2022

⁸² Hasil Wawancara dengan K pada tanggal 22 juli 2022

menggunakan gadget bisa 2 kali. Ketika diberi batas dalam menggunakan gadget memberikan respon yang negatif”.⁸³

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan nama inisialnya B pada saat menjawab pertanyaan dari peneliti merasa gelisah, seperti orang kebingungan dan ingin segera bermain gadget. Selanjutnya orang tua B dengan nama inisialnya IS saat menjawab pertanyaan member respon yang sangat lama hingga gugup dalam menjawab pertanyaan dari peneliti. Selanjutnya peneliti mewawancarai yang nama inisialnya K bahwa menjawab dengan nada lugas, lantang, dan merasa gelisah. Selanjutnya peneliti mewawancarai orang tua K dengan nama inisialnya LK ketika menjawab pertanyaan dari peneliti sangat terburu-buru seakan ingin mengakhiri wawancara.

Peneliti melakukan analisis bahwa anak remaja di gampong Lanting dalam menggunakan gadget di segala tempat mereka berada. Asalkan tempat tersebut nyaman. Beberapa anak remaja yang nama inisialnya (NR dan RH) mengatakan bahwa dalam menggunakan gadget tidak ada tempat/lokasi khusus karena dimanapun kita berada pasti menggunakan gadget.

Sebagaimana yang disampaikan NL bahwa tidak ada tempat khusus dalam menggunakannya, gadget dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Contohnya ditempat umum, seperti warung kopi, jalan, kios atau dapat digunakan pada saat sedang di rumah.⁸⁴ Narasumber RH sependapat dengan NL dia juga mengatakan

⁸³ Hasil Wawancara dengan Ibu LK pada tanggal 12 juli 2022

⁸⁴ Hasil Wawancara dengan NL pada tanggal 16 Juli 2022

hal yang sama bahwa tidak ada tempat/lokasi khusus karna “Dimanapun kita berada selalu menggunakan gadget”.⁸⁵

Selain mengenai lokasi/tempat remaja banyak menghabiskan waktunya dengan gadgetnya seperti yang dikatakan Ketua tim peneliti dari University of Oxford, Andrew Przybylski yang dikutip dalam Semini 2019, mengatakan bahwa durasi ideal untuk melakukan penggunaan gadget adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari.⁸⁶ Waktu yang dihabiskan tidak sedikit hampir mencapai keseluruhan dalam 24 jam dalam sehari seperti yang disampaikan ibu L, CM, IS, H, dan L mengatakan bahwa “Anaknya dalam menggunakan gadget lebih dari 5-6 kali. Namun kenyataannya peneliti menemukan bahwa anak-anak remaja di Gampong Lanting menggunakan gadget itu melebihi dari batas ideal mulai dari pulang sekolah hingga malam tetap menggunakan gadget.

Konten yang sering dilihat oleh nama inisialnya NL lebih kepada konten Youtube dan Tiktok. Sedangkan nama inisialnya RH dan inisialnya EP lebih pada konten tiktok dan nama inisialnya B dan inisialnya K lebih suka melihat konten main bola, WhattShap, dan game. Selain itu gadget memiliki manfaat yang sangat besar bagi remaja, karena dengan adanya gadget dapat mempermudah komunikasi jarak jauh dan mencari tugas seperti yang disampaikan ibu inisialnya L bahwa “Dapat mengetahui info seperti aplikasi WhattShap yang bisa memberi informasi

⁸⁵ Hasil Wawancara dengan NL pada tanggal 21 Juli 2022

⁸⁶Fahrudin, H., & Cahyaningtyas, A. Y. (2020). Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. *Jurnal Stethoscope*, 1(2). Di akses pada tanggal 15 September 2022

yang disampaikan dan lebih gampang dihubungi”. Sependapat juga dengan ibu inisialnya CM “Karna gadget memberi manfaat dalam mencari tugas”.

Brotosiswoyo B Suprpto mengungkapkan, pada akhirnya penggunaan Gadget sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka: “Disini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan.”⁸⁷

Adapun salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget adalah menjadikan remaja mengalami disfungsi sosial dimana fungsi-fungsi sosial remaja tidak berfungsi seperti dialami beberapa remaja, narasumber NL mengatakan kepada peneliti bahwa gadget merupakan kebutuhan dalam melakukan aktifitas “Dia merasa emosi dan tidak terkendali”. Sependapat dengan RH bahwa terasa kehilangan sesuatu dan modar mandiri.

Menurut Taufik dampak negatif penggunaan gadget yaitu : banyak waktu yang bisa terbuang jika gadget tidak dilakukan dengan benar. Misalnya para pelajar lebih asyik bermain handphone daripada melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat seperti belajar, berolahraga, maupun berkarya. Karena asyiknya main handphone para remaja lupa akan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar.

Interaksi dengan menggunakan gadget diakui memudahkan manusia berhubungan dengan manusia lain beberapa remaja inisialnya (RH dan NL)

⁸⁷Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah). Dikutip di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32876>, Di akses pada tanggal 07 September 2022

mengatakan dapat memudahkan mereka berkomunikasi dengan orang tua hingga berkomunikasi dengan teman yang jarak jauh. Dalam kehidupan sosial manusia tidak dapat berdiri sendiri tanpa orang lain. Untuk memenuhi kebutuhannya maka manusia membutuhkan hubungan dengan manusia lain begitu pula dengan remaja saling membutuhkan karena untuk mengetahui informasi tugas dari temannya maka dengan itu remaja harus berintraksi dengan remaja yang lain baik menggunakan gadget ataupun tatap muka langsung guna untuk dapat memenuhi kebutuhannya mencari informasi atau tugas dari sekolah.

Menurut teori psikososial maupun teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa perilaku yang ada pada diri seseorang berlandaskan pada pertimbangan-pertimbangan moral kognitif. Selanjutnya, masalah aturan, norma, nilai, etika, akhlak dan estetika adalah hal-hal yang sering didengar dan selalu dihubungkan dengan konsep moral ketika seseorang akan mendapatkan suatu keputusan perilakunya.⁸⁸

Penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku remaja terutama pada perilaku sosial remaja dengan lingkungan sekitarnya terutama dalam keluarga seperti yang dikatakan ibu inisialnya CM saat anak saya dilarang menggunakan gadget bisa saja membangkang, dan lebih mementingkan gadget, pernyataan dari ibu inisialnya CM selaras dengan inisialnya ibu H sama halnya dengan ibu inisialnya IS dan ibu LK bahwa anak saya saat serius menggunakan gadget tidak bisa disuruh mudah marah, membantah dan melawan.

Menurut Dr Jenny Radesky dari Bonston University School of Medicine mengatakan bahwa: “Kita belum tahu dengan baik apakah ada efek dari *gadget*

⁸⁸Sjarkawi, Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral Intelektual, Emosional Dan Sosial Sebagai Ujud Integritas Membangun Jati Diri, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), Hlm. 26. <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id> . Di Akses Pada Tanggal 07 September 2022

pada tumbuh kembang anak. Penggunaan *gadget* juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, dan mengubah perilaku anak”.⁸⁹

2. Strategi orang tua dan aparatur gampong dalam mengatasi perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial pada remaja gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue

Untuk mengatasi permasalahan perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial pada remaja maka peneliti mewawancarai aparatur gampong karena aparatur gampong tersebut berperan penting dalam menangani permasalahan pada remaja. Maka perlu perhatian semua pihak termasuk kepala desa berikut adalah beberapa narasumber:

Bapak kepala desa yang nama inisialnya K mengatakan: “Bahwa upaya yang dilakukan dalam mengatasi perilaku sosial yang bertentangan dengan memberikan pengarahan atau semacam nasehat yang terbaik dan tidak membiarkan remaja desa lanting sering bermain gadget disekitaran lingkungan, seperti dibalai desa yang sifatnya mengganggu ketertiban dan kenyamanan orang lain. Dan selaku saya kepala desa akan memberikan pencerahan-pencerahan nasehat-nasehat kepada anak remaja di desa Lanting”.⁹⁰

Selanjutnya wawancara dengan nama inisialnya ibu EW mengatakan: “Bahwa upaya yang harus dilakukan yaitu lebih pintar dalam membagi waktu agar tidak kecanduan dalam menggunakan gadget. Karna jika sudah kecanduan dengan

⁸⁹Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Parenting Era Digital...*hlm.21 <http://repository.radenfatah.ac.id>. Di akses pada tanggal 07 September 2022

⁹⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Kepala Desa K pada tanggal 15 juli 2022

gadget akan berdampak pada kelalaian waktu yang habis hanya digunakan untuk gadget dan mereka dapat melakukan aktivitas lainnya”.⁹¹

Selanjutnya wawancara dengan nama inisialnya ibu ER mengatakan: “Bahwa upaya yang dilakukan untuk mencegah perilaku sosial remaja memberi arahan, pengertian, nasehat dan sebagainya kepada remaja dan mengontrol apa saja aplikasi yang digunakan sehingga mengurangi penggunaan gadget secara terus-menerus”.⁹²

Selanjutnya wawancara dengan nama inisialnya P mengatakan: “Bahwa upaya yang dilakukan memberi batas waktu terhadap remaja dalam menggunakan gadget dan waktu, misalnya pada saat sedang berkumpul dengan keluarga dan memberikan kesibukan-kesibukan yang lain sehingga lupa dengan gadgetnya, dan harus diberi arahan agar bisa membatasi gadget dan juga pekerjaannya ataupun aktifitasnya”.⁹³

Selanjutnya wawancara dengan nama inisialnya R mengatakan: “Bahwa upaya yang dilakukan mengarahkan anak dengan nilai-nilai positif agar anak tidak keseringan menggunakan gadget dan memantau apa saja aplikasi yang digunakan digadgetnya”.⁹⁴

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bahwa peneliti melihat saat bapak kepala desa yang nama inisialnya K menjawab dengan sangat serius dan suara yang tegas. Selanjutnya inisialnya EW aparaturnya menjawab dengan sangatberhati-hati dalam menjawab pertanyaan dan tersenyum. Selanjutnya

⁹¹ Hasil Wawancara dengan Ibu EW pada tanggal 19 Juli 2022

⁹² Hasil Wawancara dengan ibu ER pada tanggal 20 Juli 2022

⁹³ Hasil Wawancara dengan Ibu R pada tanggal 15 Juli 2022

⁹⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu R pada tanggal 22 Juli 2022

peneliti bertanya kepada masyarakat gampong yang nama inisialnya ER merespon dengan baik. Selanjutnya peneliti bertanya kepada inisialnya ibu P menjawab pertanyaan kurang semangat. Selanjutnya peneliti bertanya lagi kepada inisialnya R ketika menjawab pertanyaan cukup fokus dan merasa senang saat diwawancarai.

Pada penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa orang tua sangat dibutuhkan untuk memberikan berbagai didikan dan nasehat bagi anak remaja. Orang tua sangat berperan penting dalam mengantisipasi dampak penggunaan gadget dapat melakukan banyak cara agar tidak tercandu dengan penggunaan gadget seperti yang dikatakan bapak kepala desa, bahwa masyarakat perlu memperhatikan penggunaan gadget dan melakukan kegiatan-kegiatan sosial sehingga tidak sibuk dengan gadget masing-masing.

Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada remaja sangat membutuhkan peran dari orang tua terutama dalam mendampingi dan mengontrol dan membatasi dalam bermain gadget seperti yang dikatakan inisialnya P memberikan kesibukan yang lain sehingga lupa dengan gadget. Sependapat dengan inisialnya EW, ER dan R memberikan perhatian lebih, memantau apa saja aplikasi yang digunakan dan mengatur waktu supaya tidak kecanduan dengan gadgetnya.

Menurut Thakkar arti kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatri yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan), misalkan

hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan..⁹⁵

Hasil dari wawancara diatas menunjukkan bahwa adiksi gadget terhadap perilaku sosial remaja di gampong Lanting adalah ketergantungan yang berlebihan, menggunakan gadget berlebihan berdampak negatif pada perilaku sosial remaja tersebut. Salah satu dampak negatif dari adiksi gadget tersebut seperti penggunaannya yang sudah tidak terbatas waktu, susah untuk mengontrol diri dari penggunaan gadget, dan merasa ketergantungan akan gadget. Namun tidak semua penggunaan gadget berdampak negatif. Ada sebagian remaja yang memang betul menggunakan gadget nya secara bijak dan tepat, seperti menggunakannya untuk belajar, atau menyelesaikan kewajibannya seperti tugas sekolah.

Mengenai penggunaan gadget dengan dampak perilaku sosial remaja, bahwa remaja yang jarang menggunakan gadget mengalami perilaku sosial yang positif, sedangkan remaja yang sering menggunakan gadget mengalami perilaku sosial yang negatif. Dalam penggunaan gadget yang berlebihan, terjadi kurangnya perilaku sosial terhadap teman sebaya atau orang-orang disekitar sehingga menimbulkan dampak negatif dalam penggunaannya.

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial yaitu, munculnya ketergantungan media gadget baik itu gadget informasi maupun telekomunikasi yang memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seorang sudah merasa nyaman dengan gadget yang digunakan, seolah-olah menemukan dunia sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan. Hal ini berakibat pada hubungan

⁹⁵ Rizky Dwi Marlina, “*Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood*” (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017), [Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id](http://Digilib.Uinsby.Ac.Id) Di Akses Pada Tanggal 07 September 2022

dengan kurangnya perilaku sosial. Seperti hasil dari wawancara dengan kepala desa gampong lanting, menyatakan bahwa terdapat perubahan perilaku sosial remaja semenjak mereka mulai mengenal gadget.



BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa mengenai penggunaan gadget dengan dampak perilaku sosial remaja, bahwa remaja yang jarang menggunakan gadget mengalami perilaku sosial remaja akibat adiksi gadget yang positif, sedangkan remaja yang sering menggunakan gadget mengalami perilaku sosial yang negatif. Dalam penggunaan gadget yang berlebihan, terjadi kurangnya perilaku sosial terhadap teman sebaya atau orang-orang disekitar sehingga menimbulkan dampak negatif dalam penggunaannya.

Kemudian untuk mengantisipasi mengenai perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial pada remaja gampong, memberikan pengarahan atau semacam nasehat yang terbaik dan tidak membiarkan sering bermain gadget disekitaran lingkungan yang sifatnya mengganggu ketertiban dan kenyamanan orang lain. Agar remaja tidak salah dalam menggunakan gadget.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut beberapa saran yang perlu diperhatikan.

1. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, diharapkan untuk lebih memahami efek buruk dari gadget.

2. Study gampong harus memiliki peraturan mengenai durasi manajemen waktu dalam gampong dan keluarga.
3. Gampong diharapkan sebaiknya memberikan fasilitas olahraga, taman baca dan sebagainya agar bisa untuk mengalihkan kecanduan gadget
4. Bagi orang tua remaja diharapkan sebaiknya memberikan gadget pada saat anak benar-benar sudah mampu untuk menggunakannya dengan bijak. Memberikan arahan pada anak dalam penggunaan gadget dan harus lebih mengawasi ketika bermain gadget.



DAFTAR PUSTAKA

- Andreassen, Pallesen, “*Social Network Site Addiction -An Overview,*”
Current Pharmaceutical Design, 2014
- Agusli,R. Panduan Koneksi Internet 3G dan HSDPA di Handphone dan K
omputer,Jakarta Mediakita 2008
- Al-Mighwar, *Psikologi Remaja: Petunjuk Bagi Guru Dan Orangtua,*
(Bandung : Pustaka Setia,2006)
- Akyas Azhari, *Psikologi Sosial,* (Bandung: Ptrefika Aditama, 1978)
- Astaria Murti dan Kristi Wardani, “*Perilaku Sosial Siswa
Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kelas Rendah*”, *Jurnal
Pendidikan Ke-SD-an*,Vol. 4 (2018)
- Anggi Azwar-Dikonversi.Pdf. Di Akses Pada Tanggal 22 Maret 2022
- Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan,* (Bandung: Refika
Aditama, 2009)
- Agama, J. S., & Islam, F. U. D. P. Pengaruh Penggunaan Handphone
Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi.
- Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan.* (Jakarta : Erlangga, 2003)
- Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang
Kehidupan,* (Jakarta: Erlangga 1997)
- Fatkhul Muin, R. O. H. M. A. T. *Perubahan perilaku remaja akibat
penggunaan Media Sosial Online di Desa Karangmangu, Kecamatan Sarang,
Kabupaten Rembang* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya 2019).

Gunarsa. *Psikologi Remaja*. (Jakarta : PT BPK Gunung Mulia, 2009)

Herri Zan Pieter Dan Dr. Namora Lumongga Lubis, *Pengantar Psikologi Untuk Kehidupan*, (Jakarta: Kencana, 2010)

<https://dinaspendidikan.bojonegorokab.go.id> di akses pada tanggal 31 Mei 2022

<https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>

<http://repository.radenfatah.ac.id>

<https://rsko-jakarta.com/news/view/204>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kecanduan>

<https://kbbi.web.id/gadget-etheses.iainponorogo.ac.id> Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget di Desa Maguwan Ponorogo

<https://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>.

<http://repository.untag-sby.ac.id/>.

<https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-remaja-dan-tahap-perkembangannya>

<http://repository.unimus.ac.id>

http://p2kp.stiki.ac.id/id3/2-3060-2956/Perilaku-Sosial_245397_p2kp-stiki.html di akses pada tanggal 30 Mei 2022

Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Parenting Era Digital...* hlm.21

Kursiwi, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah).

Laura A. King, *Psikologi Umum* (Jakarta : Salemba Humanika, 2016)

Lexy, J. Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2010)

Mohammad Ali Dan Mohammad Asrori (Mengutip Mappiare) *Psikologi Remaja*, Cet Ke 5 (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

Moeleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Cet. 21, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)

Momon Susarma, *Sosiologi Kesehatan*,(Jakarta: Salemba Medika,2009)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001, hlm. 859 http://repository.upi.edu/33056/6/S_SOS_1103266_Chapter2.

Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: Amzah, 2015)

Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak* 324.

Rizky Dwi Marlina, “*Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood*” (Yogyakarta: Universitas MercuBuana, 2017)- R A N I R Y

Robert Holman Coombs, William A. Howatt, “*The Addiction Counselor’s DeskReference*,” 2005

Rizky Dwi Marlina, “*Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood*” (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017)

Rozalia, “*Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. H. 725-726”

Robert A Baron, Donn Byerne, *Psikologi Sosial*, Hal.9 (Jakarta: Penerbit Erlangga,2004)

Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral Intelektual, Emosional Dan Sosial Sebagai Ujud Integritas Membangun Jati Diri*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. Ke10, (Bandung: Alfabeta, 2010),

Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)

Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta. 2015)

Sarlito W Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012)

Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2004)

Sopian, A., Mursyidah, D., & Arfan, A. *Dampak Gawai Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Muara Mensao Kec. Limun Kab. Sarolangun* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi (2020)).

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar (2019). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.

Syahyudin, D. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, (2019) 2(1), 272-282.

Simarmata, J., Romindo, R., Putra, S. H., Prasetio, A., Siregar, M. N. H., Ardiana, D. P. Y.,...& Jamaludin, J. *Teknologi Informasi dan Sistem Informasi Manajemen*. Yayasan Kita Menulis(2020). .

Setianingsih, E. S. Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak .In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA2019, October)* (Vol. 1, No. 1, pp. 397-405).

Soekidjo Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)

Soekidjo Notoatmodjo, *Kesehatan Masyarakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007)

Sekar Ageng Pertiwi, *Perilaku Siswa*, ([Http://Sekaragengpratiwi.Wordpress.Com/2012/02/02/Perilaku-Sosial/](http://Sekaragengpratiwi.Wordpress.Com/2012/02/02/Perilaku-Sosial/))

Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral Intelektual, Emosional Dan Sosial Sebagai Ujud Integritas Membangun Jati Diri*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)

Tumiyem, *Tesis, Analisis Terhadap Siswa yang Berasal dari Keluarga Broken Home*, (Padang: tidak diterbitkan, 2015)

W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, Hal 161. [Https://Digilid.Uin-Suka.Ac.Id](https://Digilid.Uin-Suka.Ac.Id)

Wau, J. C. J. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di Sd Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019*.

Wulandari, C. M. *Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap perilaku Siswadi Sd Muhammadiyah 4 Batu* (Doctoral Dissertation, University Of Muhammadiyah Malang 2016).

Yuwanto, "Causes Of Mobile Phone Addiction", *Anima Indonesian Psychological Journal*, 25,3, 2010

Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta : Prenadamedia, 2011)



Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor: B-379/Un.08/FDK/Kp.00.4/1/2022

Tentang

Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi mahasiswa pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi yang dituangkan ke dalam Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 40 tahun 2008 tentang Statuta IAIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry;
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2022, Tanggal 17 November 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry sebagai Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1). Drs. Muchlis Azis, M.Si Sebagai Pembimbing UTAMA
2) Nurul Husna, M.Si Sebagai Pembimbing KEDUA

Untuk membimbing KKKU Skripsi:

Nama : Yosi Mairanti

NIM/Jurusan : 170404044/ Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)

Judul : Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget (Studi di Gampong Lanting Teupah Tengah Kabupaten Simeulue)

Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;

Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry;

Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.

Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Banda Aceh

Pada Tanggal: 24 Januari 2022

20 Jumadil Akhir 1443 H

an. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Dekan



Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.

Keterangan:

SK berlaku sampai dengan tanggal 24 Januari 2023 M

Lampiran 2: Surat Keterangan Penelitian Ilmiah



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.2420/Un.08/FDK-1/PP.00.9/07/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Desa Lanting kecamatan teupah tengah kabupaten simeulue

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **YOSI MAIRANTI / 170404044**
Semester/Jurusan : X / Pengembangan Masyarakat Islam
Alamat sekarang : Jalan inong balle kopelma darusallam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget di Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah kabupaten Simeulue**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 04 Juli 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Berlaku sampai : 22 Juli 2022
Drs. Yusri, M.L.I.S.

AR - RANIRY

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SIMEULUE
KECAMATAN TEUPAH TENGAH
DESA LANTING**

Jln. Labuan Bajau Km. 10'5 Telp..... Kode Pos 23899

Nomor : 423.4/111/LTG/2022
Lampiran : -
Perihal : *Laporan Penelitian*

Kepada Yth,
Pimpinan Fakultas Dakwa dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Kepala Desa Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue Provinsi Aceh dengan ini menerangkan bahwa :

Nama/NIM : **YOSI MAIRANTI / 170404044**
Semester/Jurusan : X / Pengembangan Masyarakat Islam
Alamat : Jalan Inong Balle Kopelma Darussalam

Sehubungan dengan Surat Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B.2420/Un.08/FDK-1/PP.00.9/07/2022 tanggal 04 Juli 2022 perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa kepada Mahasiswa yang bernama tersebut diatas dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Perilaku Sosial Remaja Akibat Adiksi Gadget di Desa Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue.*

Menyikapi hal tersebut bahwa Mahasiswi yang bersangkutan, benar ada melaksanakan penelitian dengan baik di Desa Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten Simeulue sejak tanggal 07 Juli 2022 s/d tanggal 22 Juli 2022 dinyatakan telah selesai.

Demikian kami sampaikan atas kerja samanya diucapkan terima kasih.

Lanting, 23 Juli 2022

KEPALA DESA LANTING

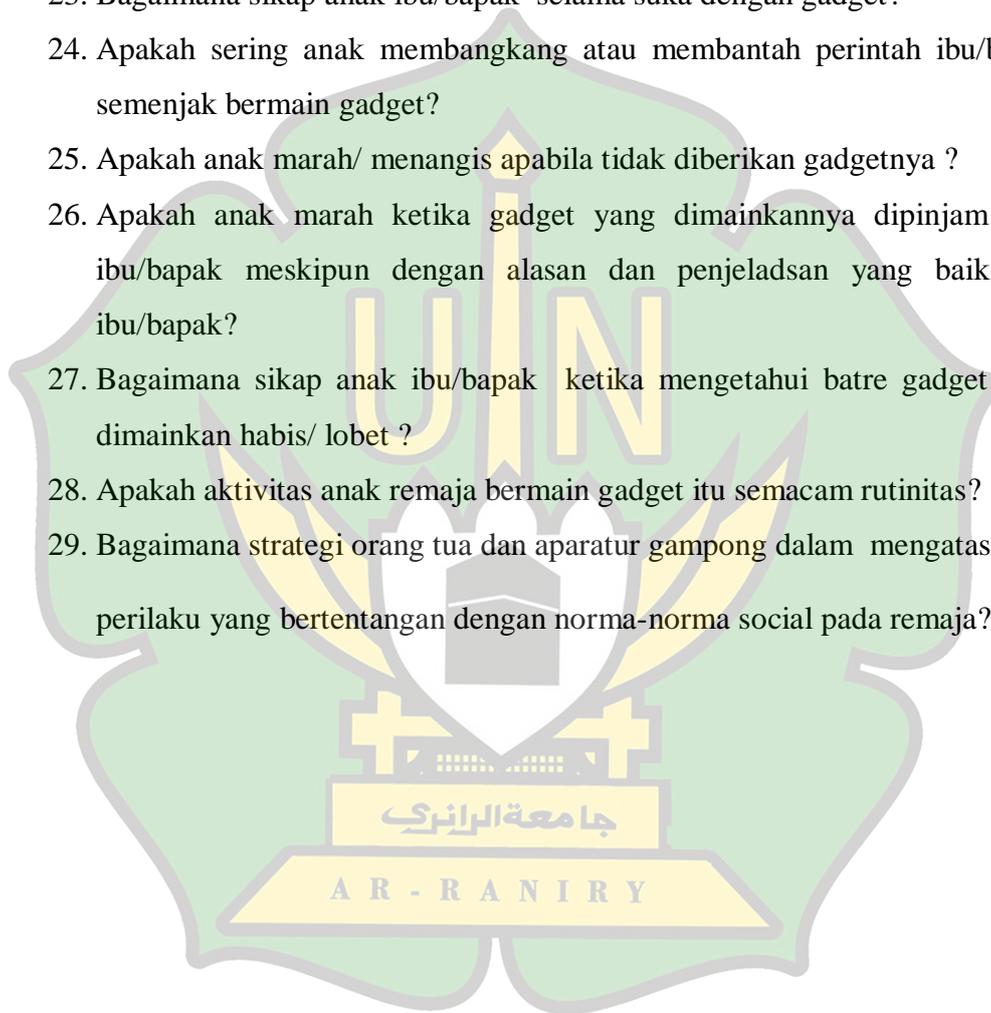


KARDINSYAH

Lampiran 4 : Pedoman Wawancara

1. Sejak kapan bermain gadget?
2. Berapa kali bermain gadget dalam 1hari?
3. Apakah penting bermain gadget?
4. Apakah ketika bermain gadget anda merasa tenang dan nyaman ?
5. Bagaimana sikap jika diberi batas ketika bermain gadget?
6. Apakah ada larangan dari orang tua dalam bermain gadget di usia remaja?
7. Apakah ada pengawasan dari orang tua dalam bermain gadget?
8. Bagaimana sikap kamu ketika sedang bermain gadget dipanggil oleh orang tua?
9. Bagaimana sikap kamu selama suka dengan gadget?
10. Konten apa saja yang membuat anda tertarik untuk menggunakan gadget anda?
11. Bagaimana sikap anda ketika mengetahui batre gadget yang dimainkan habis/ lobet ?
12. Bagaimana perasaanmu ketika gadget kamu tertinggal dirumah?
13. Apakah kamu lebih senang bermain gadget atau dengan teman sebayamu?
14. Sejak kapan anak ibu/bapak bermain gadget?
15. Apa yang dirasakan anak ibu/bapak saat bermain gadget?
16. Apa perbedaan ketika anak ibu/bapak memakai gadget dan ketika tidak memakai gadget?
17. Berapa kali anak ibu/bapak bermain gadget dalam 1hari?
18. Apakah penting anak ibu/bapak bermain gadget?
19. Apakah ketika anak ibu/bapak bermain gadget merasa tenang dan nyaman ?
20. Bagaimana sikap anak ibu/bapak jika diberi batas ketika bermain gadget?

21. Apakah ada larangan dari ibu/bapak dalam bermain gadget di usia remaja?
22. Apakah anak ibu/ bapak ketika menyuruh sesuatu anaknya sedang asyik dengan gadgetnya bagaimana sikapnya? Apakah menerima dengan baik atau marah-marah?
23. Bagaimana sikap anak ibu/bapak selama suka dengan gadget?
24. Apakah sering anak membangkang atau membantah perintah ibu/bapak semenjak bermain gadget?
25. Apakah anak marah/ menangis apabila tidak diberikan gadgetnya ?
26. Apakah anak marah ketika gadget yang dimainkannya dipinjam oleh ibu/bapak meskipun dengan alasan dan penjelasan yang baik dari ibu/bapak?
27. Bagaimana sikap anak ibu/bapak ketika mengetahui batre gadget yang dimainkan habis/ lobet ?
28. Apakah aktivitas anak remaja bermain gadget itu semacam rutinitas?
29. Bagaimana strategi orang tua dan aparaturnya dalam mengatasi perilaku yang bertentangan dengan norma-norma social pada remaja?



Lampiran 5 : Foto-Foto Penelitian

Gambar 1 : Foto Kantor Gampong Lanting Kecamatan Teupah Tengah Kabupaten
Simeulue



Gambar 2 : Wawancara Dengan Kepala Gampong Lanting



Gambar 3: Wawancara Dengan Anak Remaja Gampong Lanting



Gambar 4: Wawancara Dengan Anak Remaja Gampong Lanting



Gambar 5: Wawancara Dengan Anak Remaja Gampong Lanting



Gambar 6: Wawancara Dengan Anak Remaja Gampong Lanting



Gambar 7: Wawancara Dengan Anak Remaja Gampong Lanting



Gambar 8: Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Gampong Lanting



Gam

Gambar 9: Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Gampong Lanting



Gambar 10: Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Gampong Lanting



Gambar 11: Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Gampong Lanting



Gambar 12: Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Gampong Lanting



Gambar13 : Wawancara Dengan Aparatur Gampong/ Masyarakat Gampong
Lanting



Gambar14 : Wawancara Dengan Aparatur Gampong/ Masyarakat Gampong
Lanting



Gambar15 : Wawancara Dengan Aparatur Gampong/ Masyarakat Gampong
Lanting



Gambar16 : Wawancara Dengan Aparatur Gampong/ Masyarakat Gampong
Lanting



Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup

Riwayat Hidup Peneliti

Nama : Yosi Mairanti
Tempat/ Tanggal Lahir : Lanting 27 Mei 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nim : 170404044
Alamat : Desa Lanting, Kecamatan Teupah Tengah, Kabupaten Simeulue
Fakultas/ Prodi : Dakwah Dan Komunikasi / Pengembangan Masyarakat Islam
Telp / Hp : 082218907676

Riwayat Pendidikan

SD : SDN 2 Simeulue Timur Tahun Lulus : 2010
SMP/MTsN : SMPN 3 Simeulue Timur Tahun Lulus : 2014
SMA/MAN : SMAN 2 Sinabang Tahun Lulus : 2017
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Lulus : 2022

Data Orang Tua

Nama Ayah : Rajali. A
Nama Ibu : Cut Mirawati
Pekerjaan Ayah : Petani
Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga
Alamat Lengkap : Desa Lanting, Kecamatan Teupah Tengah, Kabupaten Simeulue

Banda Aceh, 21 November 2022
Peneliti

Yosi Mairanti