

SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SRITEJO KENCONO
KECAMATAN KOTAGAJAH**

**Oleh:
ALINGGA RANDRIWIBOWO
NPM. 1901070002**



**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
1444 H /2023 M**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SRITEJO KENCONO
KECAMATAN KOTAGAJAH**

Diajukan sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh Gelar sejarah pada jurusan
Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Metro Lampung

Oleh:

**ALINGGA RANDRIWIBOWO
NPM: 1901070002**

Dosen Pembimbing : Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M. Pd.

**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1444 H/2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Alingga Randriwibowo
NPM : 1901070002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Yang berjudul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP NEGRI 1 SRITEJO KENCONO KECAMATAN KOTAGAJAH

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi TIPS


Tubagus Ali Rachman Rujia Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Metro, 20 Juni 2023
Dosen Pembimbing


Tubagus Ali Rachman Rujia Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

PERSETUJUAN

Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP NEGRI
1 SRITEJO KENCONO KECAMATAN KOTAGAJAH

Nama : Alingga Randriwibowo
NPM : 1901070002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 20 Juni 2023

Dosen Pembimbing



Luagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd

NIP. 19880823 201503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

IAIN METRO Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

No: **B-4069 /In-28-1/D/PP-00.9 /07/2023**

Skripsi dengan judul: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP NEGRİ 1 SRITEJO KENCONO KECAMATAN KOTAGAJAH, disusun oleh: Alingga Randriwibowo, NPM: 1901070002, Program Studi: Tadris IPS telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: kamis, 27 Juni 2023

TIM PENGUJI

Penguji I : Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd (.....)
Penguji II : Karsiwan, M.Pd (.....)
Penguji III : Wellfarina Hamer, M.Pd (.....)
Penguji IV : Anita Lisdiana, M.Pd (.....)



(Handwritten signatures of the examiners)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



(Handwritten signature of the Dean)
Dr. Zahairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

Oleh:

**ALINGGA RANDRIWIBOWO
NPM. 1901070002**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial pada siswa kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun sumber data primer dalam penelitian yaitu guru, sedangkan sumber sekunder dalam penelitian ini yaitu dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan. teknik penjamin keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data yakni dengan menggunakan tiga jenis triangulasi diantaranya yakni triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kesimpulan akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial pada siswa kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah yaitu penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainnya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial

ABSTRACT

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

Oleh:

Alingga Randriwibowo
NPM 1901070002

The purpose of this study was to identify the impact of using gadgets on social development in class VII students of SMP Negeri 1 Sritejo Kencono, Kotagajah District. This research is a qualitative descriptive study. The subjects of this study were students of class VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono, Kotagajah District.

The data collection methods used in this research are interviews, observation and documentation. The data sources used in this study are primary data sources and secondary data sources. The primary data source in this research is the teacher, while the secondary sources in this study are documents related to. The technique of guaranteeing the validity of the data in this study uses data triangulation techniques, namely by using three types of triangulation including source triangulation, technical triangulation and time triangulation.

Based on the results of research that has been carried out by researchers, the final conclusion in this study regarding the impact of using gadgets on social development in class VII students of SMP Negeri 1 Sritejo Kencono, Kotagajah District, namely the use of gadgets carried out by young children has a positive or negative impact depending on the intensity as well as parental supervision. The high intensity and duration of using gadgets and applications that are often played should be limited in their use because they are not suitable or not suitable for their age.

Keywords: *Use of Gadgets, Social Development*

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alingga Randriwibowo
NPM : 1901070002
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 19 Juni 2023
Pembuat Pernyataan



Alingga Randriwibowo
NPM. 1901070002

HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya: “Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.” (Q.S. Al-Insyirah [94]: 5-6)¹

¹Q.S. Al-Insyirah, “Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin syukur kupersembahkan kepada-Mu ya Allah, tuhan yang maha kuasa atas segala kehendak-Nya. Rahmat dan hidayahnya saya dapat menjadi pribadi yang selalu berfikir, berusaha dan bersabar sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini menjadi suatu jembatan kemudahan untuk meraih cita-cita saya demi masa depan yang cerah dan lebih baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berarti dikehidupan saya, yaitu untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan saya, menyemangati disetiap hari dan selalu berkorban untuk kesuksesan saya. Semua yang saya dapatkan dari kalian tidak sebanding dengan apa yang saya berikan selama ini, oleh karena itu kelak keberhasilan saya dalam meraih gelar Strata Satu (SI) saya persembahkan terkhusus untuk kedua orang tua tercinta saya.
2. Adik saya tersayang yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada saya untuk tidak menyalahgunakan peluang untuk kuliah sehingga motivasi dan dukungan tersebut menjadi pendorong saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah” ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini adalah bagian dari salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju jalan kebaikan, yakni agama Islam.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan pemikiran dan masukan langsung maupun tidak langsung dari berbagai pemangku kepentingan. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro beserta staf pimpinan dan karyawan yang telah berkenan memberikan kesempatan dan bimbingan kepada peneliti selama studi.

3. Bapak Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku Ketua program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dan sekaligus selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Segenap dosen program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Metro yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Seluruh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro terkhusus program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2019.
6. Bapak/ibu guru dan siswa siswi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah yang telah memberikan izin untuk penelitian dan memberikan saran serta masukannya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharap kritik dan saran yang membangun kearah yang lebih baik guna sebagai perbaikan pada penulisan skripsi ini, sehingga dapat diterima dengan lapang dada dan semoga dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun para pembaca.

Metro, 4 Januari 2023

Penulis,



ALINGGA RANDRIWIBOWO
NPM. 1901070002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
HALAMAN KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
D. Penelitian Relevan.....	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Teknologi Informasi Dan Komunikasi	16
1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi	16
2. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	20
B. Penggunaan Gadget.....	22
1. Pengertian Gadget	22
2. Bentuk Pengertian Gadget.....	23
3. Dampak Penggunaan Gadget	28
C. Perkembangan Psikologi Siswa	30
1. Pengertian Psikologi	30
2. Pengertian Psikologi Perkembangan.....	31
3. Tujuan Mempelajari Psikologi	32
4. Tujuan Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik	32
5. Manfaat Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik	33
D. Perkembangan Sosial	34
1. Pengertian Perkembangan Sosial	34
2. Perkembangan Sosial Siswa	36
3. Ciri-ciri Perkembangan Sosial Siswa	37
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Siswa ..	38
5. Indikator Perkembangan Sosial Siswa	40
6. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama.....	46

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Sifat Penelitian	49
B. Sumber Data.....	50
C. Teknik Pengumpulan Data.....	53
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	60
E. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	65
1. Profil SMP Negeri 1 Sritejo Kencono	65
2. Struktur organisasi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono.....	66
3. Visi, misi dan tujuan SMP Negeri 1 Sritejo Kencono.....	66
4. Sarana dan prasarana Sarana dan prasarana SMP Negeri 1 Sritejo Kencono.....	69
B. Deskripsi hasil penelitian	71
1. Bentuk dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	71
2. Bentuk dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dalam pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah Pembahasan	72
C. Pembahasan	75
1. Dampak Penggunaan gadget Terhadap perkembangan Sosial Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.....	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sumber Data, Data dan Instrumen	55
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Lembar Wawancara Pendidik Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.....	58
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Lembar Wawancara Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.....	59
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Lembar Wawancara Mengenai Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.....	60
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi yang dilakukan Peneliti Mengenai Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah	61
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Dokumentasi Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah	62
Tabel 4.1 Sarana dan prasarana Sarana dan prasarana SMP Negeri 1 Sritejo Kencono.....	72
Tabel 4.2 Keadaan Guru SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Model Analisis data Interaktif Miles dan Huberman.....	65
Gambar 4.1 Denah Lokasi Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah	74

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Prasurvey	93
Surat Balasan Prasurvey.....	94
Surat Tugas	95
Surat Balasan Research.....	96
Outline	97
Alat Pengumpulan Data (APD).....	100
Surat Bimbingan Skripsi	106
Kartu Konsultasi Bimbingan.....	107
Surat bebas plagiat	108
Surat bebas pustaka.....	111
Dokumentasi Penelitian	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, teknologi telepon seluler generasi pertama (1G), masuk sekitar era 1985 dan terus berkembang sampai sekitar 1992. Kala itu teknologi yang dimanfaatkan bernama *Nordic Mobile Telephone* (NMT). Namun, perangkat NMT-450 dan NMT-470 yang banyak beredar kala itu masih berukuran besar, dengan berat 430 gram. Tentu tidak bisa dikategorikan sebagai telepon genggam. Selain itu teknologinya hanya memungkinkan melakukan panggilan 35 menit dan harganya terhitung mahal, sekitar sepuluh juta rupiah.

Masuk pada 1993, teknologi generasi kedua (2G) mulai banyak dimanfaatkan sebagai sarana berkomunikasi jarak jauh yang mudah di genggam tangan. Pada 2014, jaringan seluler generasi keempat (4G) dengan teknologi LTE hadir dan mulai beroperasi di Indonesia. Jaringan 4G semakin mendukung performa layanan *mobile internet* yang diperkenalkan saat era 3G. Di sinilah kemudian layanan *game mobile* populer, termasuk HD TV, *Video Conference*, 3D TV, dan fitur lainnya yang bisa diakses di *smartphone* dengan internet super cepat.¹

Gadget atau gawai selalu dirancang dengan kecanggihan teknologi tinggi dan melebihi benda yang sudah lebih dulu diciptakan. Jenis *gadget* yang

¹ Santrock, J. W, *Perkembangan Anak Edisi 11*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 21.

paling umum diketahui oleh masyarakat adalah *handphone*. Kehadiran *gadget* terutama dalam bentuk *smartphone* telah populer ditengah masyarakat dulu untuk memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, *gadget* sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara *online*.²

Dalam *gadget* terdapat berbagai aplikasi untuk sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi. Fungsi dari alat teknologi ini adalah mempermudah seseorang untuk berbagai aktivitas. Melalui aplikasi dan terhubung koneksi internet, sekarang ini *gadget* membantu kebutuhan manusia. Contohnya saja penjualan barang, membeli, mencari teman dan bekerja. Pada zaman sekarang banyak aplikasi-aplikasi yang tersedia di *gadget*, contohnya adalah *WhatsApp messenger*, *Facebook*, *Tiktok*, *Instagram* dan lain-lain.³

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 191,4 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah *Facebook* dan *Twitter*. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India. Selain itu layanan internet paling populer 2022 jatuh kepada *Google*, menduduki posisi pertama. Lalu

² Stephen W Littlejohn, *Theories Of Human Communication* (Thompson: Wardsworth, 2004), 279.

³ Alia, T., & Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital," *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol. 14. No. 1/Juni 2018, 65.

untuk posisi kedua yakni *Facebook*. *TikTok* yang pada 2021 menduduki posisi puncak, justru di tahun 2022 turun ke peringkat tiga bersama *Apple*. Artinya aplikasi *Facebook* adalah media sosial terpopuler 2022.⁴

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. *Gadget* dapat memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi tanpa kenal jarak. Anak pun perlu dikenalkan pada manfaat *gadget* sebagai media komunikasi yang efektif. Sebagai contoh, ketika sedang tidak ada di rumah, orang tua tetap bisa berkomunikasi dengan si kecil lewat video *call* atau pesan suara.⁵

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti *handphone*, laptop, kamera digital, *music player*, jam digital canggih dan lain-lain.⁶

⁴ *Ibid.*, 67.

⁵ Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet* (Yogyakarta: A Plus Books, 2010), 13.

⁶ *Ibid.*, 14.

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran *gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Akhir-akhir ini atau sejak diberlakukannya pembelajaran jarak jauh banyak orang tua yang membelikan *gadget* untuk anaknya sebagai media pembelajaran di sekolah maupun di rumah.⁷

Penggunaan *gadget* dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Di antaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi. Tetapi sekarang kebanyakan masyarakat yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan *gadget* itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka. Dalam berbagai situasi *gadget* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, namun dalam situasi yang lain penggunaan *gadget* menyebabkan pemborosan, menjadi pemalas, lupa waktu dan mengganggu kesehatan.⁸

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Di masa remaja banyak siswa yang hanya asyik berada di depan layar *handphone*, kemungkinan

⁷ Garini, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern* (Jakarta: Penamadani, 2013), 17.

⁸ Warsita dalam Afif Fatimatuz Zahro “*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga*”(Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Salatiga: Cirebon, 2015), 19.

perkembangan sosial di usia remaja akan kurang optimal. Padahal masa remaja adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia.

Perkembangan sosial pada anak remaja yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangannya sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak.⁹

Ketika siswa berada pada usia remaja tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih pintar dari yang kita pikirkan dan lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh siswa pada usia tersebut. Jika siswa tersebut sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa, tingkah laku, serta minat dalam belajar. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi siswa.¹⁰

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari orang tuanya tidak pernah mengajak anak berbicara dan hanya membiarkan anaknya asyik dengan *gadget*. Penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan berdampak

⁹ Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak* (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), 29

¹⁰ Achmad, Juantika, dan Mubiar Agustin, *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), 56.

buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar, berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.¹¹

Dari sisi usia, anak yang rentan mengalami kecanduan *gadget* berada di rentang usia 13-18 tahun. Pada usia anak, bagian otak, yaitu *dorsolateral prefrontal cortex* yang berfungsi untuk mencegah seseorang bersikap impulsif sehingga seseorang bisa merencanakan dan mengontrol perilaku dengan baik, belum matang. *World Health Organization (WHO) and American Academy of Pediatrics (AAP)* menyarankan untuk tidak mengenalkan *gadget* pada anak di bawah usia 2 tahun. Para ahli sepakat bahwa orang tua sebaiknya menunggu sampai anak berusia prasekolah (sekitar usia 3 tahun ke atas) untuk mengenalkannya dengan media elektronik. Menurut Catherine dan Glenn de Padua, banyak peneliti menyarankan usia 3 - 4 tahun sebagai usia terbaik untuk memulai pelajaran komputer pada anak. Di usia ini, anak sudah menguasai keterampilan hidup dasar, seperti berjalan dan berbicara. Akan tetapi pemberian *gadget* harus diawasi dan tidak boleh terlalu lama atau pemberian *gadget* hanya boleh maksimal 35 menit dalam sehari.¹²

¹¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 76.

¹² Asif, A. R. and Rahmadi, F. A, "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun," *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Vol. 6. No. 1/Januari 2017, 7.

Hal ini sangat mengkhawatirkan sebab pada masa anak-anak yang beranjak dewasa emosional mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak remaja perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *gadget* ini sering sekali menimpa anak-anak remaja mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Dampak penggunaan *gadget* sangat berpengaruh bagi perkembangan anak baik dirumah maupun di sekolah. Orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan mereka. Waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat, anak bisa belajar lewat waktu bermain ataupun bercerita tentang keseharian dengan orang tua. Selama waktu itu juga anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya.¹³

Pada masa pandemi begitu banyak siswa menggunakan *gadget* dalam dunia pendidikan. Diantaranya adalah untuk menunjang proses pembelajaran. Meski demikian penggunaan *gadget* ini bisa berdampak positif dan bisa juga berdampak negatif jika salah digunakan. Dalam dunia pendidikan ,penggunaan *gadget* sangat membantu khususnya dalam menemukan informasi, sehingga para siswa selalu melibatkan *gadget* dalam proses belajar. Salah satu manfaatnya dalam pembelajaran adalah dapat memperlancar

¹³ *Ibid.*, 8.

interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.¹⁴

Kondisi pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran setelah pandemi di lingkungan sekolah yaitu mempermudah kegiatan belajar mengajar, menambah wawasan tentang perkembangan teknologi, mempermudah interaksi peserta didik dengan guru, misalnya peserta didik bertanya tentang pelajaran yang kurang mengerti ketika belajar dalam kelas. *Gadget* bisa digunakan dalam belajar sambil mendengarkan musik sehingga siswa bisa lebih rileks.

Dari sisi negatif penggunaan *gadget* setelah pandemi yaitu mengganggu perkembangan anak. Dengan modernnya perangkat yang ada di *gadget* seperti kamera, permainan akan mempengaruhi konsentrasi peserta didik dalam belajar di sekolah. Bermain *Handphone* saat guru menjelaskan pelajaran, kalau hal tersebut dibiarkan, maka kalangan anak muda yang diharapkan akan menjadi budak teknologi. Selain itu prestasi akademik menurun dan dapat menyebabkan kecanduan. *Gadget* yang secara terus menerus digunakan akan sangat mempengaruhi karakter siswa seperti menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat.¹⁵

Pembelajaran di SMP Negeri 1 Seritejo Kencono Kecamatan Kotagajah sudah menggunakan media pembelajaran berupa *handphone* dan media lainnya. Siswa/siswi diperbolehkan membawa *handphone* dalam proses

¹⁴ Sari Rahayu, *Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak* (STKIP : PGRI Sumatera Barat, 2015). 8.

¹⁵ *Ibid.*, 9.

pembelajaran ketika guru menyuruh membawa pada saat pelajaran tertentu. Terdapat sebagian besar kasus di kelas VII dengan penyebab kegagalan belajar disebabkan karena *handphone* yang dapat mengganggu belajar siswa di kelas. Di lain sisi, penggunaan *handphone* bagi siswa sangat berpengaruh terhadap prestasi siswa di kelas VII.

Berdasarkan pra survey yang peneliti lakukan melalui hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Seritejo Kencono Kecamatan Kotagajah pada tanggal 21 November 2022 terdapat 30 peserta didik di kelas VII . Peneliti melakukan wawancara mengenai penggunaan *gadget* untuk siswa di sekolah kepada para narasumber yakni pendidik. Narasumber yang pertama yaitu ibu Rofi'atun S.Pd selaku wali kelas VII, beliau mengatakan bahwa “saat pembelajaran di kelas, siswa menggunakan *gadget* pada pelajaran tertentu contohnya mata pelajaran IPS, SBK dan Proyek. Manfaat *gadget* mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas contohnya untuk mengerjakan tugas di kelas.”

Selanjutnya narasumber yang kedua yaitu ibu Sriwahyunigati S.Pd, beliau mengatakan bahwa “terdapat dampak yang terjadi akibat penggunaan *gadget* di sekolah bagi siswa contohnya meningkatkan prestasi siswa”. Kemudian narasumber yang ketiga yaitu ibu Katrina S.Pd, beliau mengatakan bahwa “terdapat sekitar 60% siswa yang membawa *gadget* ke sekolah mengalami perkembangan sosial yang buruk. Contoh perkembangan sosial yang buruk di SMP Negeri 1 Seritejo Kencono Kecamatan Kotagajah adalah mengikuti tren pakaian sekolah yang ada di media sosial seperti memakai rok

span dan menggunakan *make up* terlalu berlebihan bagi siswi. Kemudian penggunaan bahasa gaul yang terkesan tidak pantas atau buruk.” Beliau juga mengatakan bahwa “berbagai kontrol dari pihak sekolah terkait penggunaan *gadget* siswa yaitu razia *handphone* untuk mengecek apa saja yang dilakukan oleh siswa ketika pembelajaran di kelas.”

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul “**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah**”.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana bentuk dampak positif penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah?
2. Bagaimana bentuk dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Seritejo Kencono Kecamatan Kotagajah?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat pada pertanyaan penelitian tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bentuk dampak positif penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.
- b. Untuk mengetahui bentuk dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Seritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran mengenai perkembangan sosial siswa bagi pembaharuan kurikulum di SMP/ sederajat yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat, kebutuhan anak didik dan perkembangan teknologi.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bisa menjadi motivasi dalam meningkatkan proses belajar mengajar di SMP/ sederajat, sehingga para pendidik bisa meningkatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran supaya anak didik dapat terus aktif dan berkembang.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

4) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa di sekolah.

b. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi siswa mengenai bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang guru lakukan khususnya dalam penggunaan *gadget* siswa di sekolah.

c. Bagi Orang tua

Dengan penelitian ini diharapkan orang tua lebih memperhatikan belajar anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan bagi pihak sekolah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa.

e. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan pada dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP. Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada

peneliti sebagai calon pendidik tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa.

D. Penelitian Relevan

Setelah melakukan pengkajian pustaka, peneliti tidak menemukan judul yang serupa dengan penelitian, namun ada penelitian yang hampir sama dan relevan yaitu sebagai tabel berikut.

Tabel 1.1

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
1.	Skripsi yang ditulis oleh Sa'adah mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang berjudul "Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon tahun 2020". Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi <i>gadget</i> sudah terlihat dari pemahamannya menggunakannya yang dilakukan secara intens tanpa mengenal ruang dan waktu.	Jenis penelitian yang di gunakan sama yaitu kualitatif. Kemudian persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sa'adah yaitu dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. Sedangkan peneliti mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	Kebaruan pada penelitian ini yaitu mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.
2.	Skripsi yang ditulis oleh Jessica Citra	Jenis penelitian yang di	Perbedaan dengan	Kebaruan pada penelitian ini

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
	Jutersfan Wau mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan yang berjudul “Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak berkategori cukup banyak (54.15%).	gunakan sama yaitu kualitatif. Kemudian persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	penelitian yang dilakukan oleh Jessica Citra Jutersfan Wau mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan yaitu dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku siswa di SD Swasta Assisi Medan Selayang tahun 2019. Sedangkan peneliti mengkaji dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	yaitu mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.
3.	Skripsi yang ditulis oleh Nelli mahasiswa IAIN Palopo yang berjudul “Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Tingkah Laku Siswa Di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo tahun 2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan akademik siswa	Jenis penelitian yang di gunakan sama yaitu kualitatif. Kemudian persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nelli mahasiswa IAIN Palopo yaitu dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap tingkah laku siswa di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Sedangkan peneliti mengkaji	Kebaruan pada penelitian ini yaitu mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
	sangat berpengaruh terhadap penggunaan <i>gadget</i> dikarenakan siswa yang benar- benar mengfungsikan <i>gadget</i> akan mengalami peningkatan prestasi belajar.		dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teknologi Informasi Dan Komunikasi

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti 'keahlian' dan *logia* yang berarti 'pengetahuan'. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras.¹ Dalam pengertian yang lebih luas, teknologi dapat meliputi: pengertian sistem, organisasi, juga teknik. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, pengertian teknologi menjadi semakin meluas, sehingga saat ini teknologi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan jenis penggunaan dan pengetahuan tentang alat dan keahlian, dan bagaimana ia dapat memberi pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya.

Jadi teknologi adalah semacam perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekelilingnya secara lebih maksimal. Dengan demikian, secara sederhana teknologi bertujuan untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan manusia.

¹ Rusman dkk, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi . (Jakarta : Grfindo persada, 2012), 78

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.²

Teknologi adalah semacam perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekelilingnya secara lebih maksimal. Dengan demikian, secara sederhana teknologi bertujuan untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan manusia.

Informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau bisa juga berupa putusan-putusan yang dibuat.³ Tidak mudah untuk mendefinisikan konsep informasi karena istilah satu ini mempunyai bermacam aspek, ciri, dan manfaat yang satu dengan lainnya terkadang sangat berbeda. Informasi bisa jadi hanya berupa kesan pikiran seseorang atau mungkin juga berupa data yang tersusun rapi dan telah terolah.⁴

Istilah teknologi informasi mulai populer di akhir dekade 70-an. Pada masa sebelumnya istilah teknologi informasi dikenal dengan teknologi komputer atau pengolahan data elektronik atau EDP (Electronic Data Processing). Menurut kamus Oxford, teknologi informasi adalah studi atau penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer untuk

² Ibid., 79

³ Pawit M. Yusup. Pedoman Praktis Mencari Informasi. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya), 9

⁴ Pawit M. Yusup. Teori dan Praktik Penelusuran Informasi. (Jakarta : Kencana Predana Media Group), 1

menyimpan, menganalisa, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan dan gambar.

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan yang merupakan aspek strategis untuk pengambilan keputusan.

Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi secara umum bertujuan agar peserta didik memahami, mengenal, serta dapat menggunakan alat daripada teknologi informasi. Di samping itu, peserta didik dapat memahami bagaimana, di mana informasi dapat diperoleh, dan bagaimana cara mengemas atau mengolah informasi yang sudah didapat.

Teknologi Informasi menurut Richard Weiner dalam Websters New Word Dictinonary and Communication disebutkan bahwa Teknologi Informasi adalah pemrosesan, pengolahan, dan penyebaran sata oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi.⁵

Teknologi Informasi menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data

⁵ Udin Saefudin Sa'ud, Inovasi Pendidikan (Bandung: AlfaBeta, 2008), cet ke-1, 183. 10

dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.⁶

Dari definisi di atas, bisa diambil suatu pengertian bahwa teknologi informasi merupakan serangkaian tahapan penanganan informasi, yang meliputi penciptaan sumber-sumber informasi, pemeliharaan saluran informasi, seleksi dan transmisi informasi, penerimaan informasi secara selektif, penyimpanan dan penelusuran informasi, serta penggunaan informasi.

Komunikasi berasal dari bahasa Latin, yaitu “ *Communicare*” artinya memberitahukan atau menjadi milik bersama. Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna. Komunikasi mengandung makna menyebarkan informasi, pesan, berita, pengetahuan, dan norma/nilai-nilai dengan tujuan untuk menggugah partisipasi, agar yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama (sama makna) antara komunikator dan komunikan.⁷

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), cet 1, 157.

⁷ *Ibid.*, 80

(bahasa) badan, menunjukkan sikap tertentu, seperti tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu dan mengangguk.

2. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Seiring bertambahnya tahun, semakin berkembang juga segala aspek dalam kehidupan baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, seni, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan di bidang TIK adalah perkembangan yang paling pesat di era saat ini. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Sehingga, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan atau biasa disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Jadi TIK mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media.

Perkembangan TIK ini sudah merambah di bidang pendidikan. Dimulai dari data peserta didik yang harus diinput melalui website sampai saat ini yaitu adanya e-rapot. Guru sebagai pendidik dituntut untuk melekat terhadap perkembangan TIK. Karena penggunaan TIK dapat membantu

guru dalam administrasi dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik saat ini yang sudah disebut Generasi Z. Generasi Z merupakan generasi setelah Generasi Y, yang didefinisikan sebagai orang-orang yang lahir dalam rentang tahun kelahiran 1995 sampai 2010. Yang artinya anak yang menjadi peserta didik pada generasi tersebut, sudah terbiasa dengan penggunaan TIK. Apalagi peserta didik sekolah dasar, yang memiliki karakteristik senang bermain. Tentunya banyak sekali buah hasil perkembangan TIK yang dapat dimainkan oleh peserta didik. Namun, perkembangan TIK bukan hanya berdampak positif, tetapi ada juga dampak negatifnya terhadap berlangsungnya proses pembelajaran. Terkadang bisa membuat peserta didik malas dan ingin segera pulang dan kembali memainkan gawainya.⁸

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat membuat proses pembelajaran di sekolah dasar berkualitas. Guru perlu memanfaatkan TIK dalam mempersiapkan proses pembelajaran mulai dari memilih bahan ajar dan metode pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru dapat memanfaatkan TIK menjadi media pembelajaran dalam bentuk

⁸ Huda, Irkham Abdaul. "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar" 2 (2020).

aplikasi atau penayangan materi secara audio, visual, dan audio-visual. Dengan adanya TIK guru tidak perlu tatap muka secara langsung dengan siswanya dalam menyampaikan materi. Guru dapat memanfaatkan e-learning dan siswa dapat belajar secara mandiri dengan waktu yang fleksibel. Kreativitas dan inovatif guru dituntut agar penggunaan TIK dapat maksimal dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswanya.

B. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau di desain secara pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. *Gadget* menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Definisi *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.⁹

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini. Mulai dari bertelepon, berkirip pesan, *email*, foto atau memfoto sebuah

⁹ Badwilan Rayan Ahmad, *Rahasia Dibalik Handphone* (Jakarta: Darul Falah, 2014), 56.

objek, jam, bermain *game*, menonton video ataupun membuat video dan masih banyak yang lainnya.¹⁰

2. Bentuk Penggunaan *Gadget*

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *yotutube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada siswa biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, serta menonton *youtube*. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam, serta fungsi pemakaiannya pada orang dewasa dan siswa sekolah.¹¹

Siswa pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan siswa dikhawatirkan akan menjadi ketagihan yang berlebihan. Memang siswa sekolah menengah pertama masih dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka di sekolah. Tetapi dalam hal pendidikan, sekolah memerankan *handphone* sebagai media untuk pembelajaran di kelas.

¹⁰ Pebriana, Putri Hana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* No. 1/Januari 2017, 3.

¹¹ Novitasari, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial anak Usia 5-6 tahun", *Jurnal PAUD Teratai* No. 5/Maret 2016, 182.

Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada siswa sekolah khususnya SMP/ sederajat, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada siswa sekolah khususnya SMP/ sederajat yaitu berupa kecanduan yang sulit dihilangkan.¹²

Ada beberapa macam jenis *gadget* yaitu *smarthphone*, *tablet*, *e-reader*, *laptop* dan *play station* (PS) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*OperatingSystem*), seperti *android*, *iphone* dan masih banyak lagi.

Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* sangatlah berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk

¹² Chusna, P. A., *Pengaruh Gadget dengan Perkembangan Karakter Anak* (Makassar : UIN Alauddin Makassar, 2017), 315.

penggunaan *gadget* pada anak hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadgetnya* untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, adapun yang masih bermain *game*. Penggunaan *gadget* pada siswa kebanyakan dilakukan pada saat di sekolah dan di rumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur.¹³

Siswa dan siswi SMP/ sederajat dikategorikan sebagai kelompok pengguna yang beresiko kecanduan internet. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel cerdas terbukti menjadi faktor resiko yang mematikan bagi siswa dibandingkan dengan penggunaan komputer. Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video *game*.¹⁴

Pada kenyataannya, siswa akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain dengan teman-teman seusianya. Aplikasi atau perangkat lunak adalah salah satu program siap pakai yang dibuat untuk melakukan sebuah tugas atau instruksi-instruksi tertentu yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu. Aplikasi yang ada di *gadget* seperti *youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar siswa dapat memaksimalkan teknologi yang sudah

¹³ Lutfiana, L., *Pengaruh Intensitas Penggunaan Alat Komunikasi HP Terhadap Akhlak Sosial* (Semarang: UIN Walisongo, 2018), 24.

¹⁴ Zulgitria, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD* No. 1/April 2017, 97.

ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan. Dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget*, siswa tidak bosan dan dapat melatih kreativitasnya. Siswa lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan fitur yang lengkap. Di sisi lain penggunaan *gadget* yang secara terus menerus hingga kecanduan *gadget* memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis siswa usia remaja.¹⁵

Berikut adalah aplikasi yang mampu dioperasionalkan dengan gadget:

a. Aplikasi Tiktok

Tiktok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya.¹⁶ Aplikasi tiktok adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada september 2016.¹⁷

¹⁵ *Ibid.*, 98.

¹⁶ <https://www.mastekno.com/id/apa-itu-tik-tok/>, diakses (17 Februari 2023), pukul 10.30 WIB

¹⁷ Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, ISBN: 978-602-6779-21-2

b. Aplikasi Facebook

Facebook adalah salah satu media sosial yang berbasis web, yang memiliki banyak keunggulan, seperti mengupload foto, mengirim pesan, mendapatkan informasi, mendapat teman baru, berkomunikasi secara aktif tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dan lain sebagainya. Facebook juga jejaring sosial yang banyak diminati semua kalangan terutama generasi muda yang lebih dominan peminatnya. Mark Zuckerberg menciptakan Facemash, pendahulu Facebook, tanggal 28 Oktober 2003 ketika berada di Harvard sebagai mahasiswa tahun kedua. Mark Zuckerberg membantu menciptakan Facebook di kamar asramanya di Harvard. Untuk menyelesaikannya, Zuckerberg meretas ke bagian jaringan komputer Harvard yang dilindungi dan menyalin gambar-gambar ID pribadi asrama. Harvard pada waktu itu tidak memiliki "buku wajah" (direktori berisi foto dan informasi dasar) mahasiswa.¹⁸

c. Aplikasi Instagram

Salah satu jenis dari media sosial yang banyak digunakan pada saat ini adalah Instagram. Instagram adalah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial lainnya, termasuk pemilik Instagram sendiri. Nama

¹⁸ Lisensi Atribusi-Berbagiserupa Creative Commons, Sejarah Facebook :Wikipedia, 3 April 2016.

Instagram berasal dari kata “instan”, sedangkan “gram” berasal dari kata “telegram”, dimana cara kerja telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain secepat mungkin.¹⁹

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat untuk digunakan dengan cara yang benar dan semestinya orang tua mengenalkan *gadget* pada anak tetapi harus ingat dampak positif dan dampak negatif. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari. Namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan *gadget*.²⁰

Namun untuk siswa di sekolah yang menggunakan *gadget* ditemukan banyak dampak negatif. Hal itu tergantung bagaimana guru mendidik dan mengawasi siswa pada saat menggunakan *gadget* di kelas. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap siswa yaitu:

¹⁹ Nurudin, Media Sosial Baru Dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi, (Yogyakarta: DPPM DIKTI, 2012), 54

²⁰ Widiawati, I., Sugiman, H., & Edi, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak* (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), 3.

- a. Mendapatkan pengetahuan luas
- b. Mempermudah dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang mengasyikan
- c. Melatih kreativitas siswa.
- d. Meningkatkan prestasi belajar siswa²¹

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap siswa di sekolah yaitu:

- a. Mengganggu kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan siswa karena efek radiasi layar yang berbahaya bagi kesehatan, terutama pada siswa yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.

- b. Mengurangi minat belajar siswa

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, *games* dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran siswa di sekolah.²²

- c. Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat atau pemikiran yang berbeda. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya terutama siswa yang mudah sekali di bohongi. Seseorang tidak ada niatan bahkan bisa melakukannya ketika ada kesempatan.

²¹ Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2011), 86.

²² *Ibid.*, 87.

d. Mempengaruhi perilaku siswa di sekolah

Kemajuan teknologi berpotensi membuat siswa cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir sedikit.²³

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak, yaitu dilihat dari tahapan perkembangan usia anak. Pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia 12-15 tahun sebaiknya jangan membiarkannya menyimpan *gadgetnya* sendiri dan sesekali sering dicek apa saja yang dilakukan anak dengan *gadgetnya* tersebut. Terlebih di usia ini yang utama bukan *gadgetnya*, tetapi fungsi orang tua. Palsanya *gadget* hanya sebagai salah satu saran untuk mengedukasi anak.²⁴

C. Perkembangan Psikologi Siswa

1. Pengertian Psikologi

Sebelum mempelajari psikologi, sudah sepatutnya mencari tahu memahami dan menyamakan persepsi terlebih dahulu tentang definisi dari ilmu yang kita pelajari. Berikut definisinya menurut beberapa ahli :

²³ *Ibid.*, 88.

²⁴ Manumpil, "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMAN 9 Manado", *Ejournal Keperawatan* No. 3/Agustus 2015, 5.

1. Ernest Hilgert (1957) dalam bukunya, psikologi ialah ilmu yang mempelajari tentang tingkah manusia dan hewan lainnya.
2. George A. Miller (1974: 4) dalam bukunya, psikologi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan dan mengandalkan peristiwa mental dan tingkah laku.
3. Robert S. Woodworth dan Marquis DG (1957:7) dalam bukunya psikologi, psikologi ialah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari aktivitas atau tingkah laku individu dalam hubungannya dengan alam sekitarnya.

Maka dapat di simpulkan, bahwa pengertian psikologi ialah ilmu pengetahuan tentang proses mental dan perilaku seseorang yang merupakan manifestasi atau penjelmaan dari jiwa itu sendiri. Psikologi merupakan pemahaman tentang peserta didik yang berkaitan dengan aspek kejiwaan karena merupakan salah satu kunci bagi keberhasilan pendidikan bagi seorang pendidik. Oleh karena itu hasil penemuan dan kajian psikologis sangat di perlukan penerapannya dalam bidang pendidikan.²⁵

2. Pengertian Psikologi Perkembangan

Psikologi perkembangan ialah bagian dari psikologi yang mempelajari perkembangan manusia, sejak manusia diciptakan atau konsepsi sampai meninggal dunia. Hal ini di kemukakan oleh Elizabeth R. Hurlock.

²⁵ Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah. Psikologi Belajar dan Mengajar Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 9-10

Dalam hal ini lebih di tekankan terhadap perubahan-perubahan yang terjadi sesuai dengan umur. Yang di maksud dengan perubahan-perubahan disini adalah perubahan-perubahan yang berhubungan dengan tampang, tingkah laku, minat, tujuan, dan lain-lain dalam berbagai masa perkembangan, kapan perubahan-perubahan itu timbul dan apakah yang menyebabkannya.²⁶

3. Tujuan Mempelajari Psikologi

Tujuan mempelajari psikologi sendiri itu adalah agar lebih mengenal diri sendiri, mengenal siapa “aku”, dan dengan pengenalan ini seseorang bisa menyesuaikan dirinya dengan orang lain. Dari sinilah kemudian muncul bergaul dengan orang lain, tahu mengapa orang harus berpikir, berperasaan, berbuat menurut caranya sendiri.²⁷

4. Tujuan Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik

Sebagai sebuah disiplin ilmu, maka tujuan psikologi perkembangan peserta didik adalah :

- a. Memberikan, mengukur dan menerangkan perubahan dalam tingkah laku serta kemampuan yang sedang berkembang sesuai dengan tingkat usia dan yang mempunyai ciri-ciri universal, dalam artian yang berlaku bagi anak-anak di mana saja dan dalam lingkungan sosial-budaya mana saja.

²⁶ Soesilowindradini, Psikologi Perkembangan, (Surabaya : Usaha Nasional), 13.

²⁷ Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah.Psikologi Belajar dan Mengajar Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 2-3

- b. Mempelajari karakteristik umum perkembangan peserta didik, baik secara fisik, kognitif, maupun psikososial.
- c. Mempelajari perbedaan-perbedaan yang bersifat pribadi pada tahapan atau masa perkembangan tertentu.
- d. Mempelajari tingkah laku anak pada lingkungan tertentu yang menimbulkan reaksi yang berbeda.
- e. Mempelajari penyimpangan tingkah laku yang di alami seseorang, seperti kenakalan-kenakalan, kelainan-kelainan dalam fungsionalitas inteletknya, dan lain-lain.²⁸

5. Manfaat Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik

Psikologi perkembangan peserta didik yaitu sebuah disiplin ilmu yang secara khusus mempelajari tentang perkembangan tingkah peserta didik dalam interaksinya dengan lingkungan. Oleh sebab itu, banyak manfaat yang akan di peroleh guru atau calon guru dalam mempelajari perkembangan peserta didik ini, di antaranya :

- a. Pengetahuan tentang perkembangan bisa membantu kita dalam memberikan respon yang tepat terhadap perilaku tertentu seorang anak, Psikologi perkembangan bisa membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan arti dan sumber pola berpikir, perasaan, dan tingkah laku anak.

²⁸ Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Bandung : PT. REMAJA ROSDAKARYA. 2011), 5

- b. Dengan mengetahui pola normal perkembangan, memungkinkan para guru untuk sebelumnya mempersiapkan anak menghadapi perubahan yang akan terjadi pada tubuh, perhatian dan perilakunya.
- c. Pengetahuan tentang perkembangan memungkinkan para guru memberikan bimbingan belajar yang tepat kepada anak.

Dengan demikian, maka telah jelas betapa besar kegunaan mempelajari psikologi perkembangan peserta didik bagi guru. Dengan psikologi perkembangan peserta didik memungkinkan guru memberikan bantuan dan pendidikan yang tepat sesuai dengan pola-pola dan tingkat-tingkat perkembangan anak. Lebih dari itu, pengetahuan mengenai psikologi perkembangan peserta didik akan dapat menimbulkan kesadaran terhadap diri sendiri, sehingga bisa melaksanakan tugas-tugas perkembangan dengan baik.²⁹

D. Perkembangan Sosial

1. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-

²⁹ Ibid., 5-7

lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas.³⁰

Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan yaitu serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.³¹ Perkembangan adalah perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah kedalam bagian-bagian fungsional, kedewasaan atau kemunculan pola-pola dari tingkah laku yang dipelajari.

Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. Perkembangan ini ditentukan oleh proses pematangan organ-organ tubuh dan terjadi pada setiap manusia normal sehingga kita dapat memperhitungkan sebelumnya. Dengan demikian, kita dapat memperkirakan pada umur berapa seseorang akan mulai berbicara dan pada umur berapa seseorang akan mulai berhenti bertumbuh.³²

³⁰ Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 16.

³¹ Juantika Achmad dan Mubiar Agustin, *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), 1.

³² Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 4.

2. Perkembangan Sosial Siswa

Dalam psikologi perkembangan anak remaja dikatakan sebagai anak yang berumur 12-15 tahun. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia pra sekolah atau pendidikan sekolah di kelas-kelas yang diawali Sekolah Dasar (SD). Sedangkan hakikat anak remaja adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi khususnya yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.³³

Masa remaja merupakan peralihan dari masa anak-anak ke remaja dan pada masa ini anak mengalami perubahan yang sangat pesat pada emosi dan keingintahuan yang tinggi. Perkembangan sosial pada remaja tidak lepas dari pengaruh sosial, seperti lingkungan, tempat tinggal, keluarga, sekolah, serta teman-temannya. Secara sederhana individu yang dapat berintraksi dengan baik pada lingkungannya akan menjadikan individu tersebut memiliki perkembangan sosial yang baik, tergantung anak menyikapi lingkungan sosialnya.³⁴

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak remaja adalah anak yang berusia kurang dari 21 tahun. Dimana pada masa

³³ Fitrica Syafitri, "Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini," *Journal Early Childhood Islamic Education* Vol. 2 /Juni 2018, 242.

³⁴ Roslenny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: Pustaka Setia, 2016), 45.

itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental, untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, PAUD, SD, SMP, SMA.

3. Ciri-ciri Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode remaja. Anak dituntut untuk belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ada empat tingkatan perkembangan sosial anak yaitu:

- a. Tingkatan pertama, sejak dimulai umur 12 tahun, anak mulai lebih senang menyendiri ataupun senang bermain di luar bersama teman-teman sebayanya. Kemudian sudah mengetahui bagaimana cara memilih teman yang baik atau buruk.
- b. Tingkatan kedua, adanya rasa emosional yang sering berubah-ubah karena sudah memasuki masa pubertas yang pertama.³⁵
- c. Tingkatan ketiga, siswa dapat memahami hal-hal abstrak yang ada di sekelilingnya. Meski mereka sudah mampu memahami hal abstrak, tetapi mereka berfikir secara hitam dan putih. Mereka hanya memilih salah satu dan belum bisa memilih keduanya.

³⁵ Ahmadi, Abu, dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 59.

- d. Tingkatan keempat, pada masa remaja anak menjadi ingin lingkungannya menerimanya dan selalu ingin di perhatikan oleh lingkungannya. Keingintahuan yang tinggi tentang sesuatu hal, maka ia mulai memiliki pemikiran yang kritis dalam segala hal yang ia ingin lakukan, tapi sayangnya mereka tidak memiliki rasa sabar apa yang ia ingin lakukan saat itu juga di lakukan.³⁶

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Siswa

Sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui bersama dengan orang tua terutama pada ibu yang tidak bekerja di luar rumah. Faktor-faktor yang paling dominan dalam proses perkembangan antara lain yaitu:

- a. Faktor bawaan dan bimbingan

Manusia dilahirkan dalam keadaan baik dan sumber kebaikan dalam diri manusia tidak diperoleh dari luar, melainkan dari dalam diri yang secara alami telah diberikan Tuhan kepada manusia. Perbuatan moral berakar pada kebebasan manusia dalam berbuat dan perbuatan itu terjadi secara otomatis sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang rasional.³⁷

Sedangkan faktor bimbingan ditentukan oleh lingkungan. Setiap individu mempunyai karakter yang berbeda, namun secara keseluruhan lingkunganlah yang membentuk jiwa seseorang. Pada saat

³⁶ *Ibid.*, 60.

³⁷ Chamidah, Atien Nur. "Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak", *Jurnal Pendidikan Khusus*, No. 5/Mei 2009, 18.

jiwa dalam kondisi lunak yaitu pada usia dini, anak-anak mudah dididik menurut kemauan pendidikannya. Lingkungan membentuk jiwa anak-anak melalui proses asosiasi (dua gagasan selalu muncul bersama), repetisi (melakukan sesuatu berkali-kali), imitasi (peniruan), dan punishment (penghargaan dan hukuman).³⁸

b. Berkesinambungan

Perkembangan terkadang terjadi secara berkesinambungan, tetapi juga kadang-kadang terjadi tidak berkesinambungan. Anak-anak yang telah mampu berjalan dan mendapatkan kesempatan belajar berjalan tentu akan mampu berlari sebagai konsekuensi dari kemampuan berjalan yang telah dimilikinya. Perkembangan terjadi secara kualitatif terus bertambah dan berkembang.

c. Pengalaman masa dini dan masa lanjut

Pengalaman pada anak usia dini sangat menentukan perkembangan pada usia selanjutnya. Usia dini memiliki pengaruh pada usia selanjutnya tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada usia dini sama pentingnya dengan pengalaman pada usia-usia selanjutnya.³⁹

Didalam ajaran agama Islam diyakini bahwa anak-anak usia 7 tahun harus diajarkan shalat dan pada usia 10 tahun dipukul jika meninggalkan shalat. Ini merupakan contoh yang menunjukkan bahwa

³⁸ *Ibid.*, 19.

³⁹ *Ibid.*, 20.

anak-anak baru diajarkan agama setelah mereka menyelesaikan usia 0-6 tahun atau dengan kata lain setelah mereka memiliki kesiapan belajar agama dengan baik.⁴⁰

5. Indikator Perkembangan Sosial

Salah satu tugas perkembangan selama menjadi siswa di sekolah adalah menyelesaikan krisis identitas, sehingga diharapkan terbentuk suatu identitas diri yang stabil pada akhir masa siswa. Siswa yang berhasil mencapai suatu identitas diri yang stabil akan memperoleh suatu pandangan yang jelas tentang dirinya, memahami perbedaan dan persamaannya dengan orang lain, menyadari kelebihan dan kekurangan diri sendiri, penuh percaya diri, tanggap terhadap berbagai situasi, mampu mengambil keputusan penting, mampu mengantisipasi tantangan masa depan, serta mengenal perannya dalam masyarakat. Jika siswa mengalami kegagalan maka akan membahayakan masa depan siswa. Sebab, seluruh masa depan siswa sangat ditentukan oleh penyelesaian krisis tersebut.⁴¹

Sebelum memasuki masa remaja, individu sudah ada keterkaitan hubungan yang lebih erat antara anak-anak yang sebaya. Sering juga timbul kelompok-kelompok anak, perkumpulan-perkumpulan untuk bermain bersama atau membuat rencana bersama, misalnya untuk berkemah atau saling tukar pengalaman, merencanakan aktivitas bersama

⁴⁰ *Ibid.*, 20.

⁴¹ Masgantisit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2015), 18.

misalnya aktivitas terhadap suatu kelompok lain. Aktivitas tersebut juga bisa bersifat agresif, kadang-kadang kriminal seperti mencuri, penganiayaan dan lain-lain, dalam hal ini dapat dilakukan kelompok anak nakal.⁴²

Berdasarkan uraian tersebut, beberapa indikator yang membahas tentang perkembangan sosial yang penting selama menjadi siswa di sekolah adalah:

a. Perkembangan individu dan identitas

Dalam psikologi, konsep identitas pada umumnya merujuk kepada suatu kesadaran akan kesatuan dan kesinambungan pribadi, serta keyakinan yang relatif stabil sepanjang rentang kehidupan, sekalipun terjadi berbagai perubahan. Orang yang sedang mencari identitas adalah orang yang ingin menentukan “siapakah” atau “apakah” yang di inginkannya pada masa mendatang. Bila mereka telah memperoleh identitas seperti kesukaan atau ketidak sukaannya, aspirasi, tujuan masa depan yang diantisipasi, perasaan bahwa ia dapat dan harus mengatur orientasi hidupnya.⁴³

Dalam konteks psikologi perkembangan, pembentukan identitas merupakan tugas utama dalam perkembangan kepribadian yang diharapkan tercapai pada masa akhir siswa. Meskipun tugas

⁴² Putro, K. Z., “Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja”, *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* N0. 1/November 2017, 8.

⁴³ Santrock, J. W., *Adolescence Perkembangan Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2004), 67.

pembentukan identitas ini telah mempunyai akar-akarnya pada masa anak-anak, namun pada masa remaja ia menerima dimensi-dimensi baru karena berhadapan dengan perubahan-perubahan fisik, kognitif dan relasional.

Selama menjadi siswa ini kesadaran akan identitas menjadi lebih kuat, karena itu ia berusaha mencari identitas dan mendefinisikan kembali “siapakah” ia saat ini dan akan menjadi “siapakah” atau menjadi “apakah” ia pada masa yang akan datang. Perkembangan identitas selama masa remaja ini juga sangat penting karena ia memberikan suatu landasan bagi perkembangan relasi interpersonal pada masa dewasa.⁴⁴

Proses pencarian identitas adalah proses dimana seseorang siswa mengembangkan suatu identitas, personal, atau *sense of self* yang unik, berbeda dan terpisah dari orang lain, dan hal ini disebut dengan individuasi (*individuation*). Proses ini terdiri dari empat sub tahap yang berbeda, tetapi saling melengkapi, yaitu diferensiasi, praktis dan eksperimentasi, penyesuaian, serta konsolidasi diri. Namun yang termasuk dalam sub tahap remaja awal yaitu diferensiasi dan praktis dengan karakteristiknya remaja menyadari bahwa ia berbeda secara psikologis dari orang tuanya dan remaja percaya bahwa ia mengetahui segalanya dan dapat melakukan sesuatu tanpa salah.

⁴⁴ *Ibid.*, 68.

Kesadaran ini sering membuatnya mempertanyakan dan menolak nilai-nilai dan nasehat-nasehat orang tuanya, sekalipun nilai-nilai dan nasehat tersebut masuk akal. Ia juga menyangkal kebutuhan akan peringatan atau nasehat dan menantang orang tuanya pada setiap kesempatan. Ia mempunyai komitmen yang kuat kepada teman sebayanya.⁴⁵

b. Perkembangan hubungan dengan guru

Salah satu ciri yang menonjol dari siswa yang mempengaruhi relasinya dengan guru di sekolah adalah perjuangan untuk memperoleh otonomi, baik secara fisik maupun psikologis. Mereka meluangkan waktu lebih banyak ke teman sebaya sekolah daripada ke guru. Namun peran guru yang positif dan *support* akan menimbulkan pengungkapan perasaan positif dan negatif pada siswa yang membantu perkembangan kompetensi sosial dan otonomi mereka menjadi lebih bertanggung jawab.

c. Perkembangan hubungan dengan teman sebaya di sekolah

Hubungan siswa dengan teman sebaya di sekolah mempunyai arti yang sangat penting. Ditekankan bahwa hubungan teman sebaya siswa dan remaja belajar tentang hubungan timbal balik yang simetris. Mereka juga mempelajari secara aktif kepentingan-kepentingan dan

⁴⁵ *Ibid.*, 69.

perspektif teman sebaya dalam rangka memuluskan integritas dirinya dalam aktivitas teman sebaya yang berkelanjutan.⁴⁶

Berikut ini adalah enam fungsi positif dari teman sebaya:

a. Mengontrol impuls-impuls agresif siswa

Siswa belajar bagaimana memecahkan pertentangan-pertentangan dengan cara tindakan agresi langsung di sekolah.

b. Memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih independen

Dorongan yang diperoleh siswa dari teman-teman sebaya akan menyebabkan berkurangnya ketergantungan siswa pada dorongan keluarga mereka.

c. Meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial siswa

Melalui percakapan dan perdebatan dengan teman sebaya di sekolah, siswa belajar mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan serta mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah terkait pembelajaran.⁴⁷

d. Mengembangkan sikap siswa terhadap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin

Siswa belajar mengenai tingkah laku di sekolah dan sikap-sikap yang mereka asosiasikan dengan menjadi laki-laki dan perempuan muda.

⁴⁶ *Ibid.*, 70.

⁴⁷ Soetijiningsih, *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya* (Jakarta:Salemba Humanika, 2009), 40.

e. Memperkuat penyesuaian moral siswa dan nilai-nilai di sekolah

Dalam kelompok teman sebaya, siswa mencoba mengambil keputusan sendiri. Remaja mengevaluasi nilai-nilai yang dimilikinya dan yang dimiliki oleh teman sebayanya serta memutuskan mana yang benar.

f. Meningkatkan harga diri

Menjadi orang yang disukai oleh sejumlah besar teman-teman sebayanya di sekolah membuat siswa merasa senang tentang dirinya.⁴⁸

g. Hubungan siswa dengan guru di sekolah

Guru menempati tempat yang istimewa bagi sebagian besar siswa di sekolah. Guru adalah orang dewasa yang berhubungan erat dengannya. Siswa percaya bahwa guru merupakan gambaran sosial yang diharapkan akan sampai kepadanya dan mereka menjadikan guru sebagai contoh dari masyarakat secara keseluruhan.

h. Sikap siswa terhadap orang yang lebih dewasa

Siswa atau remaja pada umumnya suka kepada orang terpandang, pemimpin masyarakat, pejabat pemerintah dan pemuka agama yang mau memahami kebutuhan dan keadaan mereka yang sedang mencari identitas diri dan berusaha mendapatkan perhatian dan penerimaan orang-orang tersebut.

Bisa jadi mereka menjadikan suri tauladan atau idola dalam hidupnya. Namun, remaja akan menjadi kecewa jika orang yang telah

⁴⁸ *Ibid.*, 41.

mereka jadikan teladan mempunyai kekurangan bahkan menjadi gunjingan banyak orang. Berawal dari hal tersebut muncul kegoncangan emosi, bahkan menjadi goncangan jiwa, patah hati, dan sebagainya dengan melakukan hal-hal yang kurang layak seperti tawuran, mengganggu di jalanan, dan lain-lain.⁴⁹

6. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Menjauhkan siswa dari *gadget* dimasa sekarang ini sungguh hal yang mustahil dan sulit, persoalannya adalah orang tua tidak bisa terlepas dari *gadget*. Ketika orang tua sedang bekerja pasti berhubungan dengan *gadget*, menghubungi saudara-saudara dengan *gadget* dan menyelesaikan banyak urusan dengan *gadget*. Pada sisi lain, anak-anak tentu saja ada di dekat kita. Sehingga menjauhkan siswa di rumah dari *gadget* adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi.⁵⁰

Perilaku siswa dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* diantaranya memudahkan siswa dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Siswa tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku kertas. Penggunaan

⁴⁹ *Ibid.*, 42.

⁵⁰ Yusuf, S., *Psikologi Perkembangan Anak & Remajam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 32.

gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari siswa tersebut termasuk membuat pola hidup yang lebih sering duduk dan makan makanan yang cepat saji yang berdampak meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi.⁵¹

Dampak negatif lainnya dari penggunaan *gadget* yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang siswa tersebut. Siswa tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan siswa lain yang sepaham dengan penggunaan *gadget*, serta menjadi kecanduan dalam bermain *game* dan tidak ingin bermain dengan teman seusianya.

Hal-hal tersebut tentu perlu ditangani oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan *gadget* serta enggan untuk berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, agama dan moral.

Dengan demikian penggunaan *gadget* pada siswa sekolah SMP harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh

⁵¹ *Ibid.*, 33.

guru di sekolah maupun orang tua di rumah. Peran orang tua sangat penting sebagai seseorang untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak. Pada akhirnya pemakaian *gadget* akan mempengaruhi perilaku kehidupan anak ketika sudah dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak ketika sudah dewasa serta bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar siswa.⁵²

⁵² Batubara, J., “Adolescence Development (Perkembangan Remaja)”, *Jurnal Sari Pediatri* No. 1/ April 2016, 25.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan.¹ Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau proses menjarang data/informasi yang bersifat sewajarnya.

Sedangkan sifat penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu (objek penelitian) kemudian menjelaskan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu.² Laporan ini berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan. Data diperoleh dari naskah wawancara, catatan

¹ Lexy j Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 26.

² Morrisian, Andy Corry W, dan Farid Hamid, *Metode Penelitian* (Jakarta: PERNADA MEDIA GRUB, 2012), 37.

lapangan, foto, video, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.³

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan atau melukiskan realita yang ada dimasyarakat. Melalui jenis dan sifat penelitian deskriptif kualitatif tersebut, maka peneliti berupaya menjelaskan data-data secara menyeluruh dan mendalam. Sehingga dapat menghasilkan suatu wacana yang utuh terhadap dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

B. Sumber Data

Sumber data adalah semua keterangan yang diperoleh dari responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya guna keperluan penelitian tersebut.⁴ Penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VII dan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah. Peneliti akan memperoleh data melalui objek penelitian di lokasi tersebut dan menggunakan beberapa alat pengumpul data. Sumber data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian*, Revisi (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 45.

⁴ Joko Subagyo, *Metode Penelitian (Dalam Teori Praktek)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 40.

1. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁵ Sumber data pada penelitian ini diterima secara langsung dari informan yang berupa ucapan-ucapan, ungkapan-ungkapan, kesaksian-kesaksian serta tindakan-tindakan dari subjek diteliti.

Sedangkan pada teknik snowball sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena dari jumlah data yang sedikit itu tersebut belum mampu memberikan data yang memuaskan, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel sumber data akan semakin besar, seperti bola salju yang menggelinding, lama-lama menjadi besar. Teknik snowball sampling ini digunakan untuk memilih siswa sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih teknik ini karena data yang diambil mampu memberikan data yang memuaskan. Jadi ketika dari satu sumber datanya masih kurang lengkap, kita bisa mengambil data dari informan yang lain.

Penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah pendidik kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah dan 30 peserta didik. Adapun data primer dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Catatan hasil wawancara
- b. Hasil observasi lapangan

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen* (Bandung: Alfabeta, 2013), 376.

Tabel 3.1
Sumber Data, Data dan Instrumen

No	Sumber Data	Data	Instrument
1	Guru kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	a. Bentuk dampak positif penggunaan <i>gadget</i> pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah. b. Bentuk dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi.
2	Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	a. Seberapa penting penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah? b. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial dalam pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah?	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁶ Informasi sekunder atau *secondary information* adalah informasi yang diperoleh pihak lain, tidak diperoleh secara langsung dari

⁶ *Ibid.*, 376.

penelitian.⁷ Data sekunder dapat berupa dokumentasi atau berupa catatan yang diperoleh. Dari paparan penjelasan mengenai sumber data sekunder tersebut dapat penulis simpulkan bahwa data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti melalui buku-buku pustaka, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu dan sebagainya. Sumber data sekunder pada penelitian ini meliputi profil sekolah, sejarah sekolah, keadaan guru, dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan beberapa metode yang sesuai dengan data yang akan dihimpun. Metode pengumpulan data yang utama digunakan adalah wawancara, sedangkan metode pengumpulan data observasi dan dokumentasi adalah sebagai metode pengumpulan data penunjang. Akan tetapi semua metode pengumpulan data tersebut bersifat saling melengkapi antara metode satu dengan metode yang lain. Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang sejauh mana peranan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Wawancara/Interview adalah “pertemuan dua orang untuk bertukar

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 309.

informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”.⁸

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁹

Ditinjau dari pelaksanaannya wawancara dibedakan menjadi tiga bagian adalah sebagai berikut:

- a. Wawancara terstruktur (*structure Interview*)
Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.
- b. Wawancara semiterstruktur (*Semiterstructure Interview*)
Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-dept interview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka.
- c. Wawancara tak berstruktur (*Unstructured Interview*)
Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.¹⁰

Berdasarkan jenis interview diatas, peneliti menggunakan interview semiterstruktur (*Semiterstructure Interview*), agar mendapatkan data yang valid dan terfokus pada pokok permasalahan yang akan diteliti. Subjek yang akan diwawancarai dalam penelitian ini adalah guru dan siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan

⁸ *Ibid.*, 384.

⁹ *Ibid.*, 385.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), 39.

Kotagajah, Serta pihak-pihak yang dapat memberikan informasi terkait tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa.

Tabel 3.2
Kisi- Kisi Lembar Wawancara Pendidik Kelas VII SMP Negeri 1
Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

No.	Indikator dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa	Pertanyaan
1.	Perkembangan hubungan siswa dengan guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa di kelas? 2. Bagaimana cara guru mengatasi penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa yang pemakaiannya secara berlebihan di kelas?
2.	Perkembangan hubungan siswa dengan teman sebaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa dengan teman sebayanya? Apakah dengan penggunaan <i>gadget</i> dapat merubah perilaku siswa yang acuh tak acuh kepada temannya? 2. Bagaimana aktivitas siswa di sekolah? Apakah siswa lebih banyak mengobrol dengan teman-temannya atau sebaliknya?
3.	Perkembangan hubungan siswa dengan prestasi belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana seorang guru dapat mengelola kelas dengan baik agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dengan penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa? 2. Bagaimana seorang guru merancang suatu perencanaan pembelajaran yang ideal menurut tuntutan kurikulum yang berlaku? 3. Bagaimana prestasi siswa pada semester lalu setelah pandemi covid-19? Apakah ada kemajuan

No.	Indikator dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa	Pertanyaan
		setelah penggunaan <i>gadget</i> pada siswa di kelas?

Tabel 3.3
Kisi- Kisi Lembar Wawancara Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1
Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

No.	Indikator dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa	Pertanyaan
1.	Perkembangan hubungan siswa dengan guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah siswa merasa tertarik dan semangat dengan pembelajaran guru di kelas dengan adanya penggunaan <i>gadget</i>? 2. Apakah siswa mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru dengan bantuan <i>gadget</i>? 3. Apakah siswa tetap hadir di kelas meskipun guru berhalangan hadir?
2.	Perkembangan hubungan siswa dengan teman sebaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah siswa lebih suka mengobrol dengan temannya atau sibuk bermain dengan <i>gadgetnya</i>? 2. Apakah siswa mengobrol dengan temannya dan sibuk bermain dengan <i>gadgetnya</i> saat guru menjelaskan materi di kelas?
3.	Perkembangan hubungan siswa dengan prestasi belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah siswa mendapat pengetahuan baru dari guru? 2. Apakah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru?

Tabel 3.4
Kisi- Kisi Lembar Wawancara Mengenai Dampak Penggunaan *Gadget*
Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo
Kencono Kecamatan Kotagajah

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Dampak positif meliputi: a. Pemanfaatan teknologi b. Perkembangan sosial yang baik c. Peningkatan kualitas guru d. Peningkatan prestasi siswa	1. Bagaimana cara guru menyikapi perkembangan teknologi yang terjadi saat ini di dalam sekolah supaya tidak disalah gunakan oleh siswa? 2. Bagaimana cara guru menumbuhkan perkembangan sosial yang positif kepada peserta didik? 3. Bagaimana pengembangan profesi guru agar dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas? 4. Bagaimana cara guru meningkatkan prestasi siswa dengan penggunaan <i>gadget</i> di sekolah?
2.	Dampak negatif meliputi: a. Mengganggu proses pembelajaran b. Pengaruh sikap dan perilaku siswa yang buruk c. Kondisi lingkungan yang kurang baik d. Penurunan prestasi siswa	1. Apa saja hal-hal yang menjadi kendala utama para guru dalam proses pembelajaran bagi siswa dengan media yang tersedia saat ini? 2. Apakah penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap sikap dan perilaku siswa yang buruk di sekolah? Dan bagaimana cara guru mengontrol emosional dengan baik sehingga tidak berdampak negatif? 3. Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> siswa di sekolah? Dan mengapa <i>gadget</i> dapat menurunkan prestasi siswa?

2. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.¹¹ Observasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.¹² Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi non partisipan, dimana penulis hanya sebagai pengamat independen, pencatat penelitian dan tidak turut serta berpartisipasi dalam kegiatan dari objek-objek yang sedang di observasi.

Peneliti dalam hal ini tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti mencatat, menganalisis dan selanjutnya dapat membuat kesimpulan.¹³ Observasi dilakukan penulis bersama guru pada waktu jam belajar berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data atau gambaran-gambaran mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dalam pembelajaran di kelas VII A SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi yang dilakukan Peneliti Mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

No.	Indikator	Item	Hasil Observasi
1.	Mengenal lingkungan sekolah	a. Mengamati lokasi keadan sekitar sekolah di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono	

¹¹ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 30.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 377.

¹³ *Ibid.*, 378.

No.	Indikator	Item	Hasil Observasi
		Kecamatan Kotagajah. b. Mengamati kondisi sekolah SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	
2.	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	1. Mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas VII. 2. Mengamati bagaimana interaksi peserta didik dan pendidik saat mengikuti pembelajaran di kelas.	

c. Dokumentasi

Dokumen adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk teks atau artefak.¹⁴ Studi dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden.¹⁵ Berdasarkan penjelasan di atas bahwa metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian dengan cara mencatat beberapa masalah yang sudah didokumentasikan oleh kepala sekolah, guru, dan dokumentasi dari sekolah yang berupa profil sekolah.

¹⁴ Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), 35.

¹⁵ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 80.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Lembar Dokumentasi Dampak Penggunaan *Gadget*
Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri
1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

No.	Dokumentasi Yang Dicari	Hasil Dokumentasi	
		Ada	Tidak Ada
1.	Profil SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
2.	Struktur organisasi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
3.	Visi dan misi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
4.	Sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
5.	Foto saat observasi dan wawancara		
6.	Foto penunjang penelitian		

D. Teknik Penjamin Pengabsahan Data

Teknik penjamin keabsahan data adalah cara-cara yang dilakukan penulis untuk mengatur derajat kepercayaan dalam pengumpulan data penelitian. Teknik pengecekan keabsahan data merupakan hal yang sangat menentukan kualitas hasil penelitian.

Teknik yang penulis gunakan dalam pengecekan dan keabsahan data yaitu *triangulasi* dan *member check*. "*Triangulasi* adalah sebagai pengecekan data dari berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat

triangulasi sumber, teknik, dan waktu.”¹⁶ Penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber“ Triangulasi teknik merupakan jenis triangulasi dimana peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam melakukan penelitian dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapat data dari sumber yang sama.”¹⁷ Misalnya peneliti menggunakan teknik wawancara serta observasi yang bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

Sementara triangulasi sumber adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh sebuah data dari berbagai sumber yang berbeda dengan teknik yang sama.¹⁸ Misalnya peneliti melakukan sebuah kegiatan wawancara baik dengan guru, dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah dengan menggunakan satu teknik yang sama yaitu teknik wawancara.

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *member check* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data berarti data tersebut valid, sehingga semakin kredibel atau dipercaya, tetapi apabila data yang ditemukan peneliti dengan berbagai penafsirannya tidak

¹⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R& D* (Bandung : Alfabeta , 2012), 241.

¹⁷ *Ibid.*, 242.

¹⁸ *Ibid.*, 242.

disepakati oleh pemberi data, dan apabila perbedaannya tajam, maka peneliti harus merubah temuannya, dan harus menyesuaikan dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan member check adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.¹⁹

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan ketelitian dan kritisitas dari penelitian. Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.²⁰

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan analisis mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum turun kelapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Namun, dalam penelitian kualitatif analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data.²¹

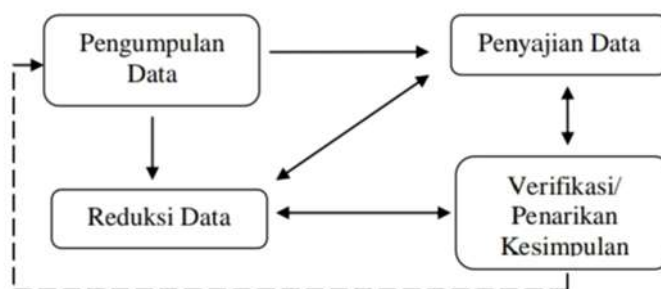
Miles dan Huberman dalam buku karangan Sugiyono mengungkapkan bahwa dalam mengelola data kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi

¹⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R& D* (Bandung : Alfabeta , 2012), 276.

²⁰ Nurul Azizah, *Metodologi Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 93.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif.*, 245.

(*reduction*), penyajian (data display) dan penarikan kesimpulan (*verification*).²² Berikut ini adalah penjelasannya:



Gambar 3.1 Bagan Model Analisis data Interaktif Miles dan Huberman

1. Reduksi data

Reduksi data adalah penyederhanaan yang dilakukan melalui pemusatan pemilihan dan keabsahan data mentah menjadi data informasi yang bermakna sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan.

2. Penyajian data

Penyajian data yang sering digunakan dalam data kualitatif adalah dalam bentuk narasi. Penyajian data berupa kumpulan informasi yang tersusun secara sistematis dan mudah dipahami.

3. Penarikan kesimpulan

Merupakan tahap akhir dalam analisis data yang dilakukan dengan melihat hasil reduksi data dengan tetap mengacu pada rumusan masalah dengan tujuan yang ingin dicapai. Data yang telah terkumpul

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 246.

dibandingkan satu sama yang lain untuk menarik kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang ada.²³

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data lapangan model Miles and Huberman. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam priode tertentu. Pada saat wawancara peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.²⁴

²³ *Ibid.*, 247.

²⁴ *Ibid.*, 248.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah SMP Negeri 1 Sritejo Kencono

UPTD Satuan Pendidikan SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah yang dibangun pada tahun 1968 di atas tanah seluas 9.690 meter persegi / Hak Guna Bangunan (SGB) Luas Bangunan 9.690 M², status sekolah sebelum terbitnya keputusan definitif adalah SMP Negeri Sritejekencono dan dikepalai oleh Bapak Dwiyono.

Kemudian tanggal 16 Mei 1997 status sekolah disahkan melalui Surat Keputusan definitif oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 107/0/1997, tentang pembukaan dan penerangan sekolah menjadi SLTP Negeri 1 Punggur. Berdasarkan Keputusan Bupati Lampung Tengah Nomor: 26/KPTS/05/2002 tentang penetapan Nomor Register dan Nomor Statistik Sekolah, maka nama sekolah berubah menjadi SLTP Negeri 1Punggur. Kemudian mulai tahun pelajaran 2003/2004 bersandarkan kebijakan dari pemerintah status sekolah berubah menjadi SMP Negeri 1 Kotagajah, sampai dengan status terakhir ini Kepala Sekolahnya Bapak Drs. Marcus Slamet Pribadi.

Pada tahun pelajaran 2018/2019 bersandarkan peraturan Daerah nomor 09 Tahun 2018 tentang Pembentukan organisasi dan tata Kerja Unit Pelaksanaan Teknis Daerah status sekolah berubah menjadi UPTD Satuan

Pendidikan SMP Negeri 1 Kotagajah. Berdasarkan Surat Keputusan Bupati Lampung Tengah nomor: 821.29/LTD.4/2006 tanggal 27 Juni 2006 tentang pengangkatan Kepala Sekolah, kepala SMP Negeri 1 Kotagajah dijabat oleh H. Subarwanto, S.Pd terhitung 31 Maret 2014. Kemudian dilanjutkan oleh Sukirno, S.Pd.,M.Pd.I, terhitung 30 Desember 2016 sampai saat ini 2020. Kategori Sekolah berpontensi.

2. Struktur organisasi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono

Struktur organisasi sekolah merupakan suatu kelompok orang yang mempunyai visi, misi dan tujuan yang sama untuk melakukan kegiatan dan aturan dalam organisasi-organisasi sekolah tersebut. Struktur organisasi sekolah berfungsi sebagai suatu upaya di dalam menjelaskan tugas dan fungsi setiap komponen penyelenggaraan pendidikan yang bersangkutan dengan sekolah tersebut. Struktur organisasi yang terdapat di SMP Negeri 1 Kotagajah mempunyai seputar informasi mengenai tugas dan fungsi masing-masing dari komponen sekolah. Hasil penelitian struktur organisasi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono dengan menggunakan metode dokumentasi sebagai berikut:

3. Visi, misi dan tujuan SMP Negeri 1 Sritejo Kencono

1) Visi

Dengan menganalisa potensi yang ada di SMP Negeri 1 Kotagajah baik dari segi input/ peserta didik baru, kompetensi tenaga pendidik, tenaga kependidikan, lingkungan sekolah, peran serta masyarakat, dan out come/ keberhasilan lulusan SMP Negeri 1 Kotagajah serta masyarakat sekitar

sekolah yang religius, serta melalui komunikasi dan koordinasi yang intensif antar sekolah dengan warga sekolah maupun dengan stakeholder, tersusunlah visi sekolah. Adapun visi SMP Negeri 1 Kotagajah adalah :
”Berbudi Pekerti Luhur, Unggul dalam Prestasi, Berjiwa Mandiri dan Berwawasan Lingkungan Berdasarkan Iman dan Taqwa (IMTAQ).”

Indikator Visi Sekolah adalah sebagai berikut :

- 1) Terwujudnya iklim suasana yang berbudaya islami bagi seluruh warga sekolah
- 2) Terciptanya lingkungan belajar yang kondusif
- 3) Terciptanya kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan yang unggul
- 4) Terwujudnya pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan kreatif
- 5) Meningkatnya pengembangan kurikulum sekolah
- 6) Terwujudnya inovasi pembelajaran
- 7) Terwujudnya kegiatan ekstrakurikuler yang unggul
- 8) Terwujudnya peningkatan kualitas lulusan dalam bidang akademik maupun non akademik dengan dilandasi Imtaq.
- 9) Terwujudnya lingkungan sekolah yang hijau, bersih dan sehat

2) Misi

Membentuk warga sekolah yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur dengan mengembangkan sikap dan perilaku religius baik didalam sekolah maupun diluar sekolah, mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi,

bekerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif, meningkatkan nilai kecerdasan, cinta ilmu dan keingintahuan peserta didik dalam bidang akademik maupun non akademik, menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis, menanamkan kepedulian sosial dan lingkungan sekolah yang nyaman melalui program kegiatan green school, melaksanakan pelayanan pendidikan secara efektif, efisien, inovatif dan kreatif sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Kemudian, melaksanakan dan meningkatkan pelayanan bimbingan dan pelatihan dalam bidang olah raga, seni budaya dan ketrampilan sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan bakat dan minatnya, melaksanakan pelayanan bimbingan dan pelatihan dalam bidang keagamaan, sehingga setiap siswa memiliki moralitas yang baik dan berakhlak mulia, melaksanakan bimbingan konseling, melaksanakan pelayanan pendidikan dan kepramukaan, meningkatkan Sumber Daya Manusia (Pendidik dan Tenaga Kependidikan) melalui program Pendidikan dan Pelatihan, pengadaan dan pengembangan sarana prasarana serta media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, melaksanakan pelayanan pembelajaran dan administrasi sekolah dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Serta mengembangkan sikap dan budaya tanggap dan cinta terhadap kebersihan lingkungan, mengembangkan sikap tertib dan disiplin sehingga tercipta suasana sekolah yang aman, nyaman dan kondusif, melaksanakan sistem administrasi sekolah yang baik, tertib, efektif dan efisien sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang optimal, meningkatkan komitmen pendidik dan tenaga kependidikan terhadap pelaksanaan tugas pokok dan fungsinya sesuai dengan bidang tugasnya masing-masing.

Dan menumbuh kembangkan semangat keunggulan dan bernalar sehat kepada peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan sehingga berkemauan kuat untuk maju, mewujudkan kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan sekolah yang hijau, bersih dan sehat sebagai upaya pelestarian fungsi lingkungan, mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup

4. Sarana dan prasarana Sarana dan prasarana SMP Negeri 1 Sritejo Kencono

Tabel 4.1

	Sarana dan Alat/Media Belajar	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
2	Ruang Guru	1 Ruang
3	Ruang Belajar Siswa	3 Ruang
4	WC	3 Ruang
5	Parkir	1 Ruang
6	Aula	1 Ruang
7	Dapur	1 Ruang
8	Papan Tulis	3
9	Lab Komputer	1

10	Kursi siswa	20
11	Meja siswa	20

Sumber: Observasi Keadaan Sarana dan Prasarana
SMP Negeri 1 Sritejo Kencono

5. Keadaan Guru SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah ada 13 mata pelajaran dan memiliki 47 guru di bidangnya masing-masing. Adapun rinciannya yang akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2

NO	MAPEL	D1	D2	D3	S1	S2	JUMLAH		JMLH SEL
							L	P	
1	AGAMA ISLAM	-	-	-	3	-	2	1	3
2	PPKN	-	-	-	3	-	1	2	3
3	BHS.INDONESIA	-	-	-	6	1	1	6	7
4	BHS.INGGRIS	-	-	1	4	-	1	4	5
5	MATEMATIKA	-	-	1	3	1	2	3	5
6	IPA	-	-	2	6	1	7	2	9
7	IPS	-	-	-	6	2	4	4	8
8	PEND,JASMANI	1	-	-	2	-	2	1	3
9	SBK	-	-	-	1	-	1		1
10	BHS.LAMPUNG	-	-	-	-	-	-	-	-
11	PRAKARYA	-	-	-	-	-	-	-	-
12	TIK	1	-	-	-	-	-	1	1
13	BK	1			1		-	2	2
JUMLAH		3	-	4	35	5	21	26	47

Sumber: Dokumentasi Keadaan Tenaga Pengajar SMP N 1 Sritejo Kencono

positif dan negatif penggunaan gadget, dampak positifnya adalah anak-anak memiliki peluang mencari informasi pembelajaran ketika di buku tidak ada, adapun mereka yang sekolah di antar orang tuanya pulang lebih mudah mengabari, dan menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan. Penggunaan gadget sewajarnya telah membantu anak anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk mengerjakan tugas sekolah maupun sebagai sarana hiburan dari fitur-fitur yang disediakan dalam gadget.

2. Bentuk dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dalam pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah Pembahasan

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak negatif. Dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya. anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. dampak negatif lainnya ada yg ketahuan brosing menggunakan handphone saat

ulangan, ketahuan bermain handphone saat guru menerangkan, memfoto atau memvidiokan guru, dan bermain game saat jam kosong.

Iswanto dan Onibala mendefenisikan, “Anak-anak yang sering menggunakan gadget, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungannya”. Dampak lainnya adalah semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Pada usia anak sekolah menengah tentu akan mengganggu proses kegiatan belajar mereka di sekolah, dimana anak membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme.¹

Menurut Diah Saputri mengatakan bahwa “Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game”. Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan gadget. Maka

¹ Warisyah, Yusmi. (2015). PENTINGNYA “PENDAMPINGAN DIALOGIS” ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. Seminar Nasional Pendidikan, 130-138.

dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak. “Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain gadget pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya”²

Menurut Fadilah “Hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka (4) Modelling yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat menaruh gadget dengan baik (7) Mengajak anak untuk belajar bersama”. Orang tua harus dapat mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak-anaknya. “Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget untuk anak-anak SD/ sederajat adalah dilakukan melalui pengawasan waktu dan pengawasan akses yang digunakan oleh anak-anak melalui gadget, tingkat SMP/sederajat adalah masih dikontrol hanya tidak seperti anak sekolah, saat di sekolah

² Diah Saputri, Adek dkk. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3.

menengah/pendidikan yang setara dengan mengawasi kegiatan anak-anak dalam menggunakan gadget yang tidak menahan”.³

Selain orang tua, di sekolah diperlukan peran guru sebagai pendidik yang dapat memberikan arahan dan bimbingan pada anak berupa ilmu maupun motivasi. Menurut Rukaiah Proklamasi Hasibuan (2017:401) mengatakan “Guru sejatinya seorang pribadi yang harus serba bisa dan serba tahu, serta mampu mentransferkan kebiasaan pengetahuan pada muridnya dengan cara yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak didik”. Pada dasarnya guru memang mengemban peran yang banyak bagi peserta didiknya, guru harus dapat memahami karakteristik pada peserta didiknya.

C. Pembahasan

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Permainan-permainan elektronik menarik yang ditawarkan gadget seperti game-game menarik, tontonan di youtube, pilihan-pilihan video singkat di aplikasi tiktok, seakan mengalihkan dunia anak dan menghipnotis mereka. Anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya bahkan saat dipanggilpun tidak mendengar karena terlalu asyik dengan

³ Frahasini dkk. (2018). The Impact of The use of Gadgets in School of School Age Towards Children’s Social Behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies* 7 (2), 161-168.

gadget. Gadget membuat anak abai dengan lingkungan sosialnya, anak lebih memilih berdiam berjam-jam dari pada harus bermain di luar bersama-sama teman-temannya. Peran orang tua sangat diperlukan untuk memberikan kontrol pada anak saat mereka memegang gadget.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas VII, Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak smp biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain sosial media, bermain game, dan menonton vidio. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan gadget pada anak smp biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak smp adalah pemakaian gadget untuk menonton tiktok dan WhatsApp. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat vidio pembelajaran.

Pemberian nasihat dan pengertian terhadap anak harus disampaikan secara perlahan dan bertahap. Karena anak usia pra remaja merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan

fundamental pada kehidupan selanjutnya. Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa dewan guru dan siswa tentang pemberian arahan-arahan kepada anak ketika menggunakan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak.

Pertama, menurut wali kelas VII A “iya, setiap kali anak menggunakan gadget atau menggunakan dengan tidak sesuai dengan pembelajaran maka saya memberikan arahan dan nasihat-nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu google”.⁴

Kedua, pendapat dari guru bk mengatakan “iya, arahan-arahan serta pelaksanaan razia untuk melihat aplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh guru bk. Aplikasi yang sering gunakan oleh anak yaitu game, tiktok, Google, dan WhatsApp”.⁵

Ketiga, pendapat dari siswa seluruh siswa kelas VII A Mengatakan bahwa penggunaan gadget biasanya dilakukan di rumah ketika pulang sekolah adapun yang membawa gadget ke sekolah dengan alasa karna bosan ketika tidak ada pelajaran, ada pun karena sekolah di antar maka membawa handphone, dan alasan berikut nya karna disuruh membawa gadget oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Aplikasi yg biasa di gunakan anak anak antara lain Game, WhatsApp, Tiktok, YouTube, dan Google.

⁴ Wawancara dengan Ibu Sri Wahyuni, Selaku Guru BK, 16 Juni 2023.

⁵ Wawancara dengan Ibu Sumingatun, Selaku Orang Tua Anak, 16 Juni 2023.

1. Dampak Penggunaan gadget Terhadap perkembangan Sosial Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fiturfitur yag ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.⁶ Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berpetilakuyang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

⁶ Jenny Gabriela, B. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Prilaku Anak Remaja Masa Kini. Jurnal Excelsis Deo : Vol 5.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Karena dengan seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata pada semua usia.⁷ Awalnya gadget hanya dapat digunakan untuk kepentingan komunikasi, namun kini gadget dapat digunakan untuk melakukan apapun yang orang inginkan. Selain untuk berkomunikasi, gadget banyak digunakan karena dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Berdasarkan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial siswa kelas VII Smp Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah tentang apakah siswa mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal gadget ?.

Pertama, berdasarkan hasil wawancara Ibu Rofi'atun, S.Pd. Selaku wali kelas VII A mengatakan “iya, anak-anak yang usianya masih 12 tahun pada umumnya aktif bermain diluar rumah bersama teman-temannya, mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru. Hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika siswa sudah mulai mengenal gadget menjadi jarang sekali keluar bermain bersama teman-temannya, lebih sering bermain

⁷ Sulistyorini, Z. B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa. Jurnal Exponential.

sendiri atau hanya mau bermain dengan teman yang bermain gadget sama dengan dia dan terkadang kurang merespon ketika guru nya memanggil”.⁸

Dampak yang sangat dirasakan dengan penggunaan gadget yang berlebihan adalah dalam bidang sosial yang menunjukkan perilaku sosial. Perilaku sosial merupakan aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat ataupun lingkungan sekitarnya. Kaitannya dengan hubungan sosial memang gadget kurang memiliki suatu sumbangan yang baik terhadap perilaku sosial siswa.⁹ Karena perilaku sosial harus dibangun dari adanya keterampilan sosial, dan keterampilan sosial berkembang atau didapat dari seringnya siswa berinteraksi secara langsung atau tatap muka sedangkan ketika menggunakan gadget unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang.

Kedua, berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. Selaku guru BK mengatakan “iya, hal ini dikarenakan penggunaan gadget yang tanpa pengawasan orang tua, banyak anak-anak yang melakukan gerakan di film dewasa, bahkan mereka banyak yang sudah tau kegiatan seperti itu, adapun anak-anak lebih suka berdiam diri dari pada bermain dengan

⁸ Wawancara dengan Ibu Rofi'atun, S.Pd, Selaku Wali Kelas VII A, 16 Juni 2023.

⁹ Zakiyuddin, Zakiyuddin, Fitrah Reynaldi, Fakhrurradhi Luthfi, Susy Sriwahyuni, and Fadhil Ilhamsyah. “Dampak Gadget Pada Anak Usia Remaja Di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar* 2, no. 1 (2020): 161.

temannya, adapun anak yang terbiasa menggunakan bahasa gaul serta meniru gaya pakaian di sosial media, serta melakukan kekerasan kepada temannya”.¹⁰

Kehadiran gadget pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap gadget tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang. Dilihat dari keadaan yang demikian gadget sangat memberikan pengaruh besar terhadap perilaku remaja terkhusus pada siswa usia SMP, terlebih dalam hal berperilaku siswa.¹¹ Gadget saat ini memang sudah menjadi kegemaran oleh semua kalangan, sehingga membuat pihak pembuat gadget semakin mempunyai dan menghadirkan inovasi baru terhadap tampilan, aplikasi maupun bentuk dari gadget yang sering mengalami perkembangan agar dapat memiliki daya tarik lebih terhadap konsumen khususnya untuk para pelajar.

Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat dari bapa ibu guru serta siswa kelas VII diatas bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia pra remaja tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja. Masih ada media-media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan anak usia pra remaja khususnya perkembangan sosial yaitu televisi. Televisi pada umumnya hanya

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Sri Wahyuni, S.Pd, Selaku Guru BK, 16 Juni 2023.

¹¹ Syahyudin, Dindin. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. Jurnal Kehumasan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (Vol:2 No:1)

sekedar media hiburan dan informasi, tidak hanya sampai disitu saja. Gadget dan televisi sama-sama mempunyai dampak positif dan negatif, jika keduanya digunakan tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan durasi yang melampaui batas maka kemungkinan besar mempunyai dampak negatif bagi penggunanya terutama anak-anak.

Tren gadget terus berkembang di Indonesia dengan kecanggihan teknologinya. Penggunaan media teknologi seperti gadget membutuhkan pengawasan dari orang tua. Penggunaan gadget pada anak usia dini hanya bermain game dan menonton youtube, jelas sangat berbeda dengan orang dewasa dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada anak usia dini sering dilakukan ketika di rumah, seperti sepulang sekolah, saat makan dan bahkan mau tidur. Gadget adalah istilah yang digunakan untuk menyebut beberapa jenis alat teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, misalnya smartphone, iphone, computer, dan tab.¹² Smartphone merupakan salah satu jenis gadget yang banyak digunakan oleh masyarakat, hampir setiap rumah memiliki smartphone. Gadget telah menjadi sesuatu yang disukai banyak orang, baik orang dewasa maupun anak-anak, karena kecanggihannya.

Beberapa kasus mengenai dampak negatif gadget, sering kali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten pornografi. Hasil pengamatan peneliti, dampak negatif bagi anak di dusun boro kecamatan

¹² Fitriana, Dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Perilaku Remaja dalam Keluarga. Jurnal Psikoislamedia. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala (Vol:5 No:2).

jabung sangatlah bermacam-macam, diantaranya adalah kurangnya interaksi dengan teman, mempengaruhi kesehatan, mengganggu perkembangan, dan mempengaruhi perilaku anak. Sedangkan dampak positif dalam penggunaan gadget bagi anak-anak salah satunya mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, melatih kreativitas anak.

Gadget memiliki banyak manfaat, terutama jika digunakan dengan cara yang benar, dan seharusnya memungkinkan orang tua untuk memperkenalkan gadget kepada anak-anak mereka, hal ini perlu, tetapi memperhitungkan efek positif dan negatifnya. Gadget digunakan untuk membuat kehidupan sehari-hari menjadi lebih mudah komunikasi kehidupan alat, namun tergantung dari kegunaan gadget tersebut, berguna atau tidaknya gadget itu sendiri membawa beberapa kelebihan dan kekurangan.¹³ Oleh karena itu, perlu dilakukan penyaringan terhadap efek penggunaan gadget. Namun, lebih banyak negatif dari pada positif bagi anak-anak yang menggunakan gadget, tergantung pada bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak-anak mereka saat menggunakan gadget.

Seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekan kepada teman-temannya dan anak menjadi sedikit lebih arogan. Disinilah tugas orang tua sebagai pembimbing serta memilah konten-konten yang sesuai dengan usianya. Orangtua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya

¹³ Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan handphone dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa smp muhammadiyah luwuk sulawesi tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.

mengenai dampak buruknya penggunaan gadget, karena apabila disalahgunakan akan membawa dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut. Sedangkan tugas guru hanya bisa memberikan pengarahan saja.

Kecanduan dalam menggunakan gadget dapat berakibat buruk bagi perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan social yang sangat dibutuhkan bagi anak. Perkembangan sosial juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma moral kelompok dan tradisi. Perkembangan sosial anak adalah perkembangan tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, dimanapun mereka berada.¹⁴ Jika perkembangan sosial anak terhambat, anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan dirinya sendiri, terutama ketika tuntutan kelompok, kemandirian berpikir dan perilaku anak.

Tujuan penggunaan gadget dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial di lingkungannya. Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak negatif terhadap pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak yang terlalu sering dalam penggunaannya akan cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari. Saat ini anak-anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini sangatlah mengkhawatirkan, dimana akan berdampak terhadap anak-anak dalam menggunakan gadget.

¹⁴ Asmaul Chusna, Puji. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17(2), 315-330.

Penggunaan Gadget secara berlebihan dapat menimbulkan gangguan pemusat perhatian. Dan membuat perkembangan perilaku sosialnya menjadi pasif. Terlepas dari hal tersebut gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Semua hal tersebut tergantung dengan pengguna gadget itu sendiri. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses perilaku sosial. Remaja juga banyak yang menghabiskan waktu untuk bermain game di gadget mereka.¹⁵ Banyak remaja sekarang kita lihat di jalan atau di tempat umum lebih mementingkan gadget mereka dibandingkan dengan lingkungan sekitar mereka. Meskipun remaja tersebut sedang bersama keluarganya atau temannya, tak luput dari tangannya itu memegang gadget yang dimilikinya.

Terkadang kita juga melihat satu keluarga yang hanya sibuk dengan gadgetnya masing - masing. Terkadang kita juga suka melihat orang yang sedang mengendarai kendaraan tapi tangannya terus memegang ponsel atau gadget lainnya, ada yang mungkin sambil menelpon ataupun chatting. Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial yang baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar.

Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja

¹⁵ Ajeng Putri Pradevi. (2020). Hubungan Pengawasan Orang tua Dalam Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Empati Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9, (1).

sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget pada anak usia pra remaja sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Dampak yang dialami siswa dalam menggunakan gadget terhadap perilaku sosial siswa menunjukkan adanya perubahan perilaku sosial siswa yang dilihat dari kurangnya sikap kerja sama, kurangnya rasa empati pada siswa, kurangnya sikap ramah antar siswa dan adanya sikap mementikan diri sendiri pada siswa. Selain itu siswa tetap memiliki rasa simpati terhadap orang lain. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan gadget atau menonton konten-konten yang bukan seusianya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan Gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas VII SMP NEGERI 1 SRITEJO KENCONO KECAMATAN KOTAGAJAH”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk penggunaan gadget pada siswa sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu 5-8 jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video, serta chatting an.
2. Penggunaan gadget pada siswa smp mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial siswa seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan.
3. Berdasarkan penelitian dilapangan bahwa pengaruh perkembangan sosial siswa tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja melainkan ada media lain yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial siswa.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, maka peneliti ingin memberikan saran kepada beberapa pihak dengan tujuan supaya proses penerapan nilai-nilai afektif dapat terlaksana dengan baik. Adapun saran tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Kepada guru Ilmu Pengetahuan Sosial, agar dapat lebih tegas untuk menerapkan nilai-nilai afektif agar peserta didik kedepannya mempunyai.
2. Kepada peserta didik agar lebih mematuhi segala penerapan nilai-nilai afektif yang diberikan oleh pendidik agar menjadi seorang pelajar yang.
3. Kepada peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan penelitian terkait dengan menggunakan metode yang tepat untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdaul, Huda Irkham. “Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar” 2 (2020).
- Abdurrahmat Fathoni. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Achmad, Juantika, dan Mubiar Agustin. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama, 2011.
- Ahmadi, Abu, dan Munawar Sholeh. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Ajeng Putri Pradevi. (2020). Hubungan Pengawasan Orng tua Dalam Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Empati Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9, (1).
- Alo, Liliweri. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta:Prenada Media Grup, 2011.
- Asmaul Chusna, Puji. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17(2), 315-330.
- Badwilan Rayan Ahmad. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta: Darul Falah, 2014.
- Batubara, J., “Adolescence Development (Perkembangan Remaja)”, *Jurnal Sari Pediatri* No. 1/ April 2016.
- Chamidah, Atien Nur. “Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkebangan Anak”, *Jurnal Pendidikan Khusus*, No. 5/Mei 2009.
- Chusna, P. A. *Pengaruh Gadget dengan Perkembangan Karakter Anak*. Makassar : UIN Alauddin Makassar, 2017.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Diah Saputri, Adek dkk. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), cet 1, 157.

- Fitriana, Dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Jurnal Psikoislamedia*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala (Vol:5 No:2).
- Fitrica Syafitri, “Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini,” *Journal Early Childhood Islamic Education* Vol. 2 /Juni 2018.
- Garini. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta:Penamadani, 2013.
- Frahasini dkk. (2018). The Impact of The use of Gadgets in School of School Age Towards Children’s Social Behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies* 7 (2), 161-168.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan handphone dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa smp muhammadiyah luwuk sulawesi tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.
- Hastuti. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012
- Idad Suhada. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Jenny Gabriela, B. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Prilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo* : Vol 5.
- Juantika Achmad dan Mubiar Agustin. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama, 2011.
- Lexy j Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian*, Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Lutfiana, L. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Alat Komunikasi HP Terhadap Akhlak Sosial*. Manumpil, “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMAN 9 Manado”, *Ejournal Keperawatan* No. 3/Agustus 2015.
- Masgantisit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Morrisan, Andy Corry W, dan Farid Hamid. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pernada Media Grub, 2012.

- Mufida. *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*. Yogyakarta: UIN Malang, 2008.
- Musfiqon. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012.
- Novitasari, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial anak Usia 5-6 tahun”, *Jurnal PAUD Teratai* No. 5/Maret 2016, 182.
- Nurul, Azizah. *Metodologi Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Pebriana, Putri Hana, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* No. 1/Januari 2017, 3.
- Putro, K. Z., “Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja”, *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* NO. 1/November 2017.
- Rosleny, Marlina. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Pustaka Setia, 2016.
- Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* . (Jakarta : Grfindo persada, 2012), 78
- Sa’ud, Udin Saefudin, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: AlfaBeta, 2008), cet ke-1, 183. 10
- Soetijiningsih, *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta:Salemba Humanika, 2009.
- Sulistyorini, Z. B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential*.
- Syahyudin, Dindin. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (Vol:2 No:1)
- Warisyah, Yusmi. (2015). “PENTINGNYA PENDAMPINGAN DIALOGIS” *ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI*. Seminar Nasional Pendidikan, 130-138.
- Warsita. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga*. Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Salatiga: Cirebon, 2015.
- Wawancara dengan Ibu Rofi’atun, S.Pd, Selaku Wali Kelas VII A, 16 Juni 2023.

- Wawancara dengan Ibu Sri Wahyuni, S.Pd, Selaku Guru BK, 16 Juni 2023.
- Wawancara dengan Ibu Sri Wahyuni, Selaku Guru BK, 16 Juni 2023.
- Wawancara dengan Ibu Sumingatun, Selaku Orang Tua Anak, 16 Juni 2023.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edi. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.
- Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak & Remajam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Yusup, Pawit M. *Pedoman Praktis Mencari Informasi*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya), 9
- Yusup, Pawit M. *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi*. (Jakarta : Kencana Predana Media Group), 1
- Zakiyuddin, Zakiyuddin, Fitrah Reynaldi, Fakhrurradhi Luthfi, Susy Sriwahyuni, and Fadhil Ilhamsyah. "Dampak Gadget Pada Anak Usia Remaja Di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar* 2, no. 1 (2020): 161.
- Zulgitria, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD* No. 1/April 2017.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2698/In.28/J/TL.01/06/2022
Lampiran :-
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SEKOLAH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : ALINGGA RANDRIWIBOWO
NPM : 1901070002
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Tadris IPS

Judul :

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 1 KOTAGAJAH , dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Juni 2022
Ketua Jurusan,



Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 KOTAGAJAH
NSS : 201120223009 NPSN : 10801936



Website : www.smpn1kotagajah.sch.id E-mail : tatausaha@smpn1kotagajah.sch.id
Jl. M. Maniyur No.02 Sritejokencono Kec. Kotagajah Kab. Lampung Tengah Telp. (0725) 7001236

No : 072 / 4144 / C.18 / D.a.VI.01 / 2023
Lam : -
Hal : Pemberian Izin Pra Survey

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Institut Agama Islam Negeri Metro
di Metro

Menanggapi surat saudara No.B-5671/In.28/J/TL.01/12/2022 tanggal 15 Desember 2022,
perihal Izin Pra Survey.

Dengan ini kami tidak keberatan / bersedia memberikan izin kepada mahasiswa :

Nama : **ALINGGA RANDRIWIBOWO**
NPM : 1901070002
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS

Untuk melaksanakan Pra Survey dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi dengan
judul : **" Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Siswa Kelas VII A SMP
Negeri 1 Kotagajah Kecamatan Kotagajah "**

Demikian surat izin ini diberikan, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Kotagajah, 21 Februari 2023





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.iainmetro.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@iainmetro.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-3237/In.28/D.1/TL.01/06/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **ALINGGA RANDRIWIBOWO**
 NPM : 1901070002
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris IPS

Untuk :

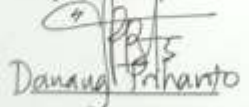
1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 1 KOTAGAJAH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KOTAGAJAH".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 14 Juni 2023

Mengetahui,
 Pejabat Setempat


 Danaug Prihanto

Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 KOTAGAJAH
NSS : 201120223009 NPSN : 10801936



Website : www.smpn1kotagajah.sch.id E-mail : tatausaha@smpn1kotagajah.sch.id
Jl. M. Mansyur No.02 Sritejokencono Kec. Kotagajah Kab. Lampung Tengah Telp. (0725) 7001236

No : 071 / 4291 / C.18 / D.a.VI.01 / 2023
Lam : -
Hal : Pemberian Izin Research

Kepada
Yth. Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Institut Agama Islam Negeri Metro
di Metro

Menanggapi surat saudara No.B-3236/In.28/D.1/TL.00/06/2023 tanggal 14 Juni 2023, perihal
Izin Research.

Dengan ini kami tidak keberatan / bersedia memberikan izin kepada mahasiswa :

Nama : **ALINGGA RANDRIWIBOWO**
NPM : 1901070002
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

Untuk melaksanakan Research dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi yang
bersangkutan dengan judul : **"DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KOTAGAJAH"**

Demikian surat izin ini diberikan, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Kotagajah, 16 Juni 2023
Kepala UPTD Satuan Pendidikan
SMP Negeri 1 Kotagajah

SUKHARNO, S.Pd.M.Pd.I
060713 199103 1 009

OUTLINE**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SRITEJO KENCONO
KECAMATAN KOTAGAJAH****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****HALAMAN KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Teknologi Informasi Dan Komunikasi
 - 1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi
 - 2. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi
- B. Penggunaan Gadget
 - 1. Pengertian Gadget
 - 2. Bentuk Pengertian Gadget
 - 3. Dampak Penggunaan Gadget

- C. Perkembangan Psikologi
 - 1. Pengertian Psikologi
 - 2. Pengertian Psikologi Perkembangan
 - 3. Tujuan Mempelajari Psikologi
 - 4. Tujuan Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik
 - 5. Manfaat Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik
- D. Perkembangan Sosial
 - 1. Pengertian Perkembangan Sosial
 - 2. Perkembangan Sosial Siswa
 - 3. Ciri-ciri Perkembangan Sosial Siswa
 - 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Siswa
 - 5. Indikator Perkembangan Sosial Siswa
 - 6. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis Dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Metode Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisi Data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Profil SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah
 - 2. Struktur organisasi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah
 - 3. Visi, misi dan tujuan SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah
 - 4. Sarana dan prasarana SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah
 - 5. Deskripsi hasil Penelitian

- a. Bentuk dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.
- b. Bentuk dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dalam pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah Pembahasan

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing



Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1007

Metro, 26 Mei 2023
Peneliti



Alingga Randriwibowo
NPM. 1901070002

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VII SMP
NEGERI 1 SRITEJO KENCONO KECAMATAN KOTAGAJAH**

Oleh:

**ALINGGA RANDRIWIBOWO
NPM. 1901070002**



**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (TIPS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUANN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
METRO LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

A. PEDOMAN WAWANCARA

1. Pengantar

- a. Wawancara ini ditujukan kepada Guru dan beberapa peserta didik kelas VII Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah dengan maksud untuk mengetahui terkait tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah. Informasi yang diberikan sangat berguna bagi peneliti untuk mengetahui upaya yang telah dilakukan.
- b. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara semata-mata untuk kepentingan penelitian.
- c. Informasi yang diberikan tidak akan mempengaruhi nama baik informan.

2. Petunjuk Wawancara

- a. Wawancara semiterstruktur .
- b. Selama wawancara peneliti mencatat hasil wawancara.
- c. Waktu pelaksanaan wawancara sewaktu-waktu dapat berubah, sesuai perkembangan situasi di lapangan sampai di peroleh data yang diinginkan.

3. Identitas Informan

Nama :
 Waktu wawancara :
 Lokasi wawancara :

Wawancara dengan Pendidik Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono
 Kecamatan

No.	Indikator dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa	Pertanyaan
1.	Perkembangan hubungan siswa dengan guru	1. Bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa di kelas?
		2. Bagaimana cara guru mengatasi penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa yang pemakaiannya secara berlebihan di kelas?
2.	Perkembangan hubungan siswa dengan teman sebaya	1. Bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa dengan teman sebayanya? Apakah dengan penggunaan

No.	Indikator dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa	Pertanyaan
		<i>gadget</i> dapat merubah perilaku siswa yang acuh tak acuh kepada temannya?
		1. Bagaimana aktivitas siswa di sekolah? Apakah siswa lebih banyak mengobrol dengan teman-temannya atau sebaliknya?
3.	Perkembangan hubungan siswa dengan prestasi belajar	2. Bagaimana seorang guru dapat mengelola kelas dengan baik agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dengan penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa?
		3. Bagaimana seorang guru merancang suatu perencanaan pembelajaran yang ideal menurut tuntutan kurikulum yang berlaku?
		4. Bagaimana prestasi siswa pada semester lalu setelah pandemi covid-19? Apakah ada kemajuan setelah penggunaan <i>gadget</i> pada siswa di kelas?

Wawancara Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Dampak positif meliputi: a. Pemanfaatan teknologi b. Perkembangan sosial yang baik c. Peningkatan kualitas guru d. Peningkatan prestasi siswa	1. Bagaimana cara guru menyikapi perkembangan teknologi yang terjadi saat ini di dalam sekolah supaya tidak disalah gunakan oleh siswa ?
		2. Bagaimana cara guru menumbuhkan perkembangan sosial yang positif kepada peserta didik?
		3. Bagaimana pengembangan profesi guru agar dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas?

		4. Bagaimana cara guru meningkatkan prestasi siswa dengan penggunaan <i>gadget</i> di sekolah?
2.	Dampak negatif meliputi: a. Mengganggu proses pembelajaran b. Pengaruh sikap dan perilaku siswa yang buruk c. Kondisi lingkungan yang kurang baik d. Penurunan prestasi siswa	1. Apa saja hal-hal yang menjadi kendala utama para guru dalam proses pembelajaran bagi siswa dengan media yang tersedia saat ini? 2. Apakah penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap sikap dan perilaku siswa yang buruk di sekolah? Dan bagaimana cara guru mengontrol emosional dengan baik sehingga tidak berdampak negatif? 3. Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> siswa di sekolah? Dan mengapa <i>gadget</i> dapat menurunkan prestasi siswa?

- d. Wawancara dengan siswa SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah

No.	Indikator dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa	Pertanyaan
1.	Perkembangan hubungan siswa dengan guru	1. Siswa merasa tertarik dan semangat dengan pembelajaran guru di kelas dengan adanya penggunaan <i>gadget</i> ? 2. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru dengan bantuan <i>gadget</i> ? 3. Siswa tetap hadir di kelas meskipun guru berhalangan hadir?
2.	Perkembangan hubungan siswa dengan teman sebaya	1. Siswa lebih suka mengobrol dengan temannya atau sibuk bermain dengan <i>gadgetnya</i> ? 2. Siswa mengobrol dengan temannya dan sibuk bermain dengan <i>gadgetnya</i> saat guru menjelaskan materi di kelas?
3.	Perkembangan hubungan siswa dengan prestasi belajar	1. Siswa mendapat pengetahuan baru dari guru? 2. Siswa memahami materi yang

No.	Indikator dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial siswa	Pertanyaan
		disampaikan oleh guru?

B. Pedoman Observasi

4. Petunjuk Observasi

- E. Observasi non partisipan, peneliti tidak menjadi bagian dari objek yang diteliti.
- F. Selama observasi peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil observasi.
- G. Waktu pelaksanaan observasi dapat berubah sesuai perkembangan situasi dan kondisi di lapangan, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

5. Objek Observasi

- d. Peneliti melihat, mengamati dan mencermati secara dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dalam pembelajaran di kelas VII A SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.
- e. Peneliti melihat, mengamati dan mencermati serta mencatat secara umum sarana maupun prasarana yang ada di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.
- f. Mengamati dan mencatat tentang SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.

6. Pedoman Observasi

No.	Indikator	Item	Hasil Observasi
1.	Mengenal lingkungan sekolah	4. Mengamati lokasi keadan sekitar sekolah di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	
		2. Mengamati kondisi sekolah SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah.	
2.	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	1. Mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas VII.	
		2. Mengamati bagaimana interaksi peserta didik dan pendidik saat mengikuti pembelajaran di kelas.	

C. Pedoman Dokumentasi

d. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data pokok yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian
- b. Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data-data penunjang yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian
- c. Waktu pelaksanaan dapat berubah sesuai perkembangan situasi dan kondisi di lapangan, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

e. Pedoman Dokumentasi

No.	Dokumentasi Yang Dicari	Hasil Dokumentasi	
		Ada	Tidak Ada
d.	Profil SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
e.	Struktur organisasi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
f.	Visi dan misi SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
g.	Sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Sritejo Kencono Kecamatan Kotagajah		
h.	Foto saat observasi dan wawancara		
i.	Foto penunjang penelitian		

Dosen Pembimbing

Metro, 26 Mei 2023

Peneliti



Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1007



Alingga Randriwibowo
NPM. 1901070002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3162/In.28.1/J/TL.00/06/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: ALINGGA RANDRIWIBOWO
NPM	: 1901070002
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Tadris IPS
Judul	: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KOTAGAJAH

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Juni 2023
Ketua Jurusan,



**Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd**

NIP 19880823 201503 1 007

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=1901070002>.
Token = 1901070002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metro.univ.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Alingga Randriwibowo
 NPM : 1901070002

Program Studi : Tadris IPS
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	20-06-23 SELASA		Bimbingan APD OUTLINE	
	31-06-23 RABU		REVISI APD OUTLINE	
	01-06-23 JAMIS		ACC APD OUTLINE	
	18-06-23 MINGGU		BIMBINGAN SKRIPSI	
	20-06-23 SELASA		REVISI SKRIPSI	
	21-06-23 RABU		ACC SKRIPSI	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris IPS

Tubagus Ach Rachman Puja Kesuma, M.Pd
 NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Tubagus Ach Rachman Puja Kesuma, M.Pd
 NIP. 19880823 201503 1 007

DAMPAK PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL PADA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1
SRITEJO KENCONO KECAMATAN
KOTAGAJAH

by Alingga Randriwibowo Npm. 1901070002

Submission date: 21-Jun-2023 07:04AM (UTC+0700)

Submission ID: 2119962370

File name: SKRIPSI_ALINGGA_RANDRIWIBOWO_-_1901070002.docx (2.88M)

Word count: 16531

Character count: 109787

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SRITEJO KENCONO KECAMATAN KOTAGAJAH

ORIGINALITY REPORT

14%	15%	3%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	5%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.umsida.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
8	katadata.co.id Internet Source	1%

ejournal.iaiskjmalang.ac.id

9	Internet Source	1%
10	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
11	etheses.iainpekalongan.ac.id Internet Source	1%
12	journal.uniga.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches: < 1%

Exclude bibliography On



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47298; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
 Nomor : P-913/ln.28/S/U.1/OT.01/06/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ALINGGA RANDRIWIBOWO
 NPM : 1901070002
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901070002

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 19 Juni 2023
 Kepala Perpustakaan



As'ad
 Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
 NIP.19750505 200112 1 002



Wawancara dengan guru bk



Suasana kelas VII A



Ruang guru



Ruang belajar

VISI DAN MISI SMP NEGERI 1 KOTA GAJAH

VISI

BERBUDI PEKERTI LUHUR, UNGGUL DALAM PRESTASI, BERJUWA MANDIRI DAN BERWAWASAN LINGKUNGAN BERDASARKAN IMAN DAN TAQW (IMTAQ)

MISI

1. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
2. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
3. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
4. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
5. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
6. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
7. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
8. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
9. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
10. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.

TUJUAN SEKOLAH

A. Tujuan Umum :

1. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.

B. Tujuan Khusus :

1. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
2. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
3. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
4. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
5. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
6. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
7. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
8. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
9. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.
10. Mengembangkan budaya keimanan dan ketakwaan yang kokoh, berkeadilan, dan berkeadilan.

Visi misi sekolah

RIWAYAT HIDUP



Penulis Alingga Randriwibowo lahir pada tanggal 30 Agustus 2001 di Kotagajah Lampung tengah. Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Anak dari Almh. ibu Adrika Satina dan bapak Asroni Triwibowo. Pendidikan awal penulis yaitu SDN 7 kotagajah pada tahun 2007 di Kabupaten Lampung tengah. kemudian, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2013, tepatnya di SMP negeri 2 kotagajah yang berada di Kotagajah. Setelah lulus dari jenjang Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2016, penulis melanjutkan sekolah ke Ma Ma'arif 9 kotagajah dan lulus pada tahun 2019, lalu melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Metro dengan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dimulai pada semester 1 tahun ajaran 2019/2020.