



**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA DI MTS. UMDATUR RASIKHIEN JAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Studi Strata Satu (S1)
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disusun Oleh :

Nama : Diniyah Amalia

NPM : 2019516002

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
1441 H/2020 M**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diniyah Amalia
NPM : 2019516002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Judul : Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs.
Umdatur Rasikhien Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi berjudul di atas secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang menjadi sumber rujukan. Apabila ternyata di kemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan ketentuan undang-undang dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Jakarta ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan.

Jakarta, 11 Dzulhijjah 1441 H
1 Agustus 2020 M

Yang menyatakan,



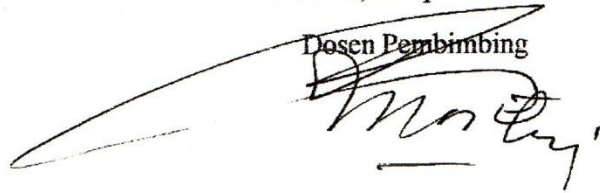
Diniyah Amalia

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta*" ditulis oleh **Diniyah Amalia**, Nomor **Pokok Mahasiswa: 2019516002**, telah disetujui untuk diajukan ke dalam Sidang Skripsi (Munaqosyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Jakarta, 1 September 2019

Dosen Pembimbing



Dr. Sudirman Tamin, M.Ag.

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA SKRIPSI






Skripsi yang berjudul: Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta. Disusun oleh: Diniyah Amalia. Nomor Pokok Mahasiswa: 2019516002. Telah diujikan pada hari/tanggal: Rabu, 29 Juli 2020 telah diterima dan disahkan dalam siding Skripsi (munaqasyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam.

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Dekan,



Dr. Sopa, M.Ag

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Sopa, M.Ag</u> Ketua		31/8 2020
<u>Drs. Tajudin, MA</u> Sekretaris		27/8 2020
<u>Dr. Sudirman Tamin, MA</u> Dosen Pembimbing		27/8 2020
<u>Busahdiar, MA</u> Anggota Penguji I		27/08/2020
<u>Siti Rohmah, M.Pd</u> Anggota Penguji II		27/08/2020

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Skripsi 1 September 2019

Diniyah Amalia

2019516002

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di
MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta

V+64 halaman+12 lampiran

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon terhadap perkembangan *gadget*, bagaimana penggunaannya dan bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh pengguna *gadget* aktif ini, khususnya terhadap perilaku sosial siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dalam pengumpulan datanya yaitu dengan wawancara dan observasi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap perkembangan *gadget* sudah terlihat dari pemahaman terhadap perkembangan *gadget*, perkembangan teknologi di lingkungan MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta, dan keberadaan teknologi *gadget* di lingkungan MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta. Penggunaan *gadget* dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaannya ketika pulang sekolah. Bentuk *gadget* yang digunakan oleh siswa di lingkungan MTS. Umdatur Raskhien Jakarta adalah *tablet*, *laptop* dan *handphone*. Teknologi *gadget* yang hadir pada saat ini sangat cocok dengan kepribadian manusia khususnya remaja dimana *gadget* adalah suatu istilah yang asal-muasalnya dari bahasa Inggris yang mempunyai arti alat elektronik atau digital berukuran mini yang mempunyai kegunaan khusus. Teknologi informasi gadget sangat di minati oleh semua kalangan tanpa mengenal status sosial, usia dan jenis kelamin. Kecanggihan dan keunikan dari bentuk gadget menjadi salah satu pendorong meningkatnya tingkat konsumsi gadget. Bentuk dan varian dari teknologi ini sangat beragam, seperti *Laptop*, *Notebook*, *Smartphone*, *I Pad* dan *Tablet*.

Kata Kunci: Dampak, *Gadget*, Perilaku Sosial, Siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Penulis persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua, Ayahanda H. Guntur Arifuddin bin H. Marzuki yang sudah dipanggil oleh Allah terlebih dahulu (ananda selalu berdoa semoga ayah ditempatkan oleh Allah di sebaik-baik tempat (*syurga*) dan dikumpulkan bersama orang-orang yang sholeh, maafkan ananda belum bisa membalas semua jasa dan pengorbanan yang sudah ayah berikan kepada ananda) dan Hj. Nurzaemah binti H. Safri Ibunda tercinta yang telah merawat dan mendidik dengan penuh kasih sayang secara tulus, mencintai tanpa mengharap balasan, do'a yang tak pernah terputus dipanjatkan, mencukupi moril dan materil kepada ananda sejak kecil sampai sekarang dan seterusnya (kasih sayang mereka tidak pernah terputus sepanjang hayat dan tak akan pernah terbalas dengan apapun). Ibu do'akan anak mu ini agar bisa menjadi anak yang sholehah, bermanfaat, sukses dunia dan akhirat yang akan dapat membahagiakan kalian. Tak lupa suamiku tercinta Sopian Hadi yang selalu membantu, mendukung dalam pembuatan skripsi ini dengan penuh cinta dan kasih sayang (*I Love You*, suamiku).

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak sekali kesulitan dan hambatan yang didapati baik dari segi moril

maupun materil, namun berkat pertolongan ALLAH SWT dan kesungguhan, bantuan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih yang teramat sangat kepada:

1. Ayahanda (Alm) H. Guntur Arifuddin dan Ibunda Hj. Nurzaemah
2. Suamiku Sopian Hadi, S.Kom
3. Kakak-kakak saya Asep Zaenuddin, Bahjatun Novita, Citra Kamila, Dian Nun Syara, Ahmad Khoirul, dan Ikhsan yang telah memberikan bantuan berupa support mereka hingga selesainya skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat dan teman-temanku yang juga telah turut membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih *guys*.
5. Bapak Dr. Sudirman Tamin, M.A. selaku Dosen Pembimbing
6. Bapak Busahdiar, M.A selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta
7. Bapak Sofa, M.A. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta
8. Bapak Prof. Dr. Syaiful Bakhri, SH., M.H. selaku Rektor Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangannya, baik bentuk, isi, maupun teknik penyajiannya, oleh sebab itu kritikan yang bersifat membangun dari berbagai pihak penulis terima dengan tangan

terbuka. Semoga kehadiran Skripsi ini memenuhi sarannya.

Jakarta, 27 Agustus 2019

Diniyah Amalia

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN (ORISINALITAS)	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian.....	9
C. Perumusan Masalah.....	10
D. Kegunaan Penelitian.....	10
E. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian.....	13
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	22
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Tujuan Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
C. Latar Penelitian.....	25
D. Metode dan Prosedur Penelitian.....	25
E. Data dan Sumber Data.....	27
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	28
G. Teknis Analisis Data.....	29
H. Validitas Data.....	31
1. Kredibilitas.....	31
2. Transferabilitas.....	34
3. Dependabilitas.....	35
4. Konfirmabilitas.....	35

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Gambaran Umum tentang Latar Penelitian	37
B. Temuan Penelitian.....	43
C. Pembahasan Temuan Penelitian.....	52
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60
RIWAYAT HIDUP	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kemajuan teknologi sangat pesat sehingga tidak menutup kemungkinan seseorang untuk mengikuti seluruh proses perkembangannya. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang modern seperti ini, seseorang dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan e

fisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu melancarkan dan meringankan beban pekerjaan seseorang, salah satunya adalah *gadget*.

Teknologi terdiri dari berbagai macam jenis, yakni teknologi komunikasi, informasi, industri dan sebagainya. Semua teknologi ini memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing yang akan dicari manusia sesuai dengan keinginannya.

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi

Dalam hidup bermasyarakat, orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain akan terisolasi dari masyarakatnya. Pengaruh terisolasi ini akan menimbulkan depresi mental yang pada akhirnya membawa orang kehilangan keseimbangan jiwa. Oleh sebab itu menurut Dr. Everett Kleinjan dari East West Center Hawaii, komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia ingin hidup maka ia perlu berkomunikasi. Oleh karena itu banyak pakar menilai bahwa komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam kehidupan bermasyarakat.¹

Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat bukan hanya setiap bulan teknologi berkembang, akan tetapi setiap hari teknologi mengalami perkembangan. Saat ini perkembangan akan kebutuhan gadget sangatlah banyak dan beragam. Maka tak heran jika banyak orang berbondong-bondong untuk membeli *gadget*. Setiap harinya *gadget* dan perangkat lainnya habis terjual untuk digunakan oleh banyak pengguna.

Pada abad ke 21, perkembangan teknologi yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, sangat riskan untuk disalahkan. Seperti *tablet* atau

¹ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007)

laptop yang diperbolehkan pada saat perkuliahan memang untuk keperluan sekolah, namun terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa untuk *online* sosial media.

Penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada.

Dalam perkembangannya, *gadget* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh orang kaya karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *gadget* mulai beragam, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu *laptop* atau *notebook* atau *netbook* dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop* dan *ipad*.

Teknologi informasi berfungsi untuk membantu memaksimalkan cakupan pasar untuk penjualan dan jasa, serta memberi respon yang tepat kepada pelanggan karena teknologi informasi dapat mendukung dalam penyimpanan data pelanggan, dan menjadi sumber informasi untuk dapat melayani pelanggan.

Penggunaan teknologi informasi yang dapat memberikan dampak yang bersifat positif terhadap para siswa dalam proses pembelajaran terutama *gadget*, sehingga menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi

kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Dan sisi lain ada dampak negatif dalam penggunaan gadget akan terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari *gadget* mereka terlebih seperti *smartphone* dan atau *tablet/ipad*. Sangat lazim kita temui siswa yang selalu membawa *tablet* atau *smartphone* di tangan mereka, bahkan pada saat pembelajaran. Karena memang teknologi jaman sekarang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal terkini yang mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses melalui *gadget*, sehingga sangat riskan untuk disalahgunakan. Seperti tablet atau laptop yang diperbolehkan pada saat perkuliahan memang untuk keperluan sekolah, namun terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa untuk *online* sosial media.

Penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada.

Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, *ipad*, *laptop* atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu

mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dll. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka.

Karena adanya *gadget* yang disalahgunakan justru akan semakin memanjakan siswa untuk melakukan tugas perkuliahan mereka dan juga akan cenderung membatasi kreativitas yang mereka lakukan. Penulis menganggap siswa saat ini sangat dimanjakan oleh teknologi jaman sekarang yang begitu canggihnya seperti adanya fasilitas *e-book* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan *tablet* atau *ipad* yang membuat siswa semakin malas untuk datang ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku, padahal banyak sekali buku lama yang tidak kita temukan di *e-book* yang mungkin dapat menjadi bahan referensi yang baik dan lebih berkualitas bagi mereka, sehingga mereka tidak hanya berkulat pada bukubuku yang didapatkan melalui *e-book* saja.

Dampak negatif berikut adalah penyalahgunaan terhadap *gadget* juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk *games* atau *online* saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Siswa yang seperti itu akan cenderung untuk memilih *game* atau *online* daripada mengikuti kuliah dan akhirnya nilai mereka tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Gadget akan sangat berpengaruh karena *gadget* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan *games* atau *online* mereka yang kurang mendatangkan manfaat. Sikap pemalas juga akan muncul pada siswa yang menggunakan kesenangan-kesenangan dari bentuk-bentuk *gadget* lain seperti *ipod*, *mp4*, *mp3* secara berlebihan. *Gadget* tersebut akan dirasa bagi beberapa siswa dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.

Dengan maraknya konsumsi *gadget* bahkan sampai muncul istilah *gadgetmania* (pecandu *gadget*), penggunaan *gadget* sudah semakin beragam. *Gadget* ini bisa dimanfaatkan dalam hal pemenuhan kebutuhan tiap manusia, baik dalam bidang sosial, ekonomi maupun budaya.

Berbeda dengan tujuan dari teknologi informasi, muncullah permasalahan terbesar dari masyarakat yang mencoba teknologi internet adalah untuk menggapai seluruh yang tersedia. Terkadang pengguna musiman akan terkejut ketika ia mendapatkan suatu bentuk layanan baru dari jaringan. Internet bagaikan rimba belantara informasi sehingga harus dikenal jenis- jenis *service* agar dapat dimanfaatkan dengan efisien dan efektif.

Hal demikian dilatar belakangi oleh pemanfaatan *gadget* yang tidak tepat sasaran. *Gadget* lebih sering digunakan untuk terjun dalam dunia sosial media. Dunia sosial media merupakan dunia yang memiliki berbagai macam dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana pelajar menggunakannya. Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar.

Sering didengar berita mengenai pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan sekolah dan dilakukan oleh pelajar. Ini merupakan berita yang sangat menarik perhatian bagi dunia pendidikan. Kondisi demikian harus menjadi topik utama agar dapat terselesaikan guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Kasus lainnya yang merupakan dampak negatif dari penyalahgunaan internet adalah gaya hidup westernisasi, seperti munculnya bahasa-bahasa yang seharusnya tidak digunakan dan diucapkan dalam lingkungan sekolah.

Dengan kondisi yang demikian *gadget* dapat berpengaruh besar terhadap kehidupan para remaja khususnya pelajar usia MTS, terlebih dalam hal berperilaku. *Gadget* sangat digemari pada saat ini oleh semua kalangan, yang menyebabkan pihak pembuat *gadget* semakin memiliki inovasi terhadap tampilan, aplikasi maupun bentuknya agar lebih menarik konsumen khususnya untuk para pelajar.

Dengan adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan- perubahan yang terjadi pada diri pelajar yang menggunakan *gadget*. Khususnya pada perilaku sosial siswa, karena pada dasarnya siswa itu makhluk sosial. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak ia dilahirkan ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain untuk memenuhi kebutuhan- kebutuhan biologisnya, makanan, minuman dan lain-lainnya.

Jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interaksi antar siswa, guru maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta terlihat bahwa penggunaan *gadget* di lingkungan siswa sangat ditunjang dengan penyediaan fasilitas *hostspot* oleh pihak sekolah yang dapat mempermudah siswa untuk bisa terhubung ke internet. Dengan adanya kondisi seperti ini, siswa akan lebih leluasa untuk melakukan kegiatan yang intens dengan dunia maya, baik itu *facebook*, *twitter*, *bbm*, maupun yang lainnya. Kondisi ini bisa mendorong siswa untuk acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya dan bisa menyebabkan tindakantindakan sosial yang anarkis.

Kemampuan berkonsentrasi dalam belajar mutlak diperlukan. Kalau diperhatikan, keluhan tidak bisa konsentrasi merupakan keluhan

yang paling umum dikalangan pelajar dan mahasiswa. Di dalam setiap langkah belajar, apakah itu di dalam kelas atau di rumah, apabila kita belajar sendiri, diperlukan konsentrasi yang tinggi. Dalam hal itu gangguan konsentrasi dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu gangguan dari dalam (*internal*) dan gangguan dari luar (*eksternal*).²

Sebab siswa tidak siap dalam menerima pelajaran, tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar dapat disebabkan siswa mengobrol atau bercanda dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan, dan bisa juga disebabkan karena siswa asyik memainkan *handphone* yang mereka miliki ketika guru sedang menjelaskan pelajaran. Dengan adanya hal tersebut, untuk mengkaji lebih dalam yang berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan gadget di Madrasah, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian guna mengetahui “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di Mts.Umdatur Rasikhien Jakarta.”

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan pada bagian terdahulu, dan sesuai dengan judul skripsi yang penulis kemukakan maka fokus ini dibagi menjadi tiga subfokus penelitian:

1. Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* pada masa sekarang menyebabkan hidup bersifat individual.

² Hasbullah Thabrany, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1995)

2. Penggunaan teknologi informasi *gadget* oleh siswa di MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta yang tidak mengenal ruang dan waktu.
3. Dampak penggunaan teknologi informasi *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta menimbulkan kehidupan sosial yang menyimpang.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus dan subfokus penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa di MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta terhadap teknologi informasi gadget yang berkembang saat ini?
2. Bagaimana penggunaan gadget di kalangan siswa MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta?
3. Apa saja dampak penggunaan teknologi informasi *gadget* dikalangan siswa terhadap perilaku sosial di MTS. Umdatur Rasikhien Jakarta?

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat penelitian ini diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi pengembangan kajian ilmu

sosiologi pendidikan dan pendidikan agama yang mencakup tentang perilaku kehidupan individu dan masyarakat.

2. Manfaat Praktis

Praktis Penelitian ini berguna bagi peneliti dalam rangka mengembangkan studi dan memperluas wawasan mengenai perilaku kehidupan siswa di sekolah akibat perkembangan teknologi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing menampakkan titik berat yang berbeda, namun dalam satu kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi.

Bab I berisi pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola berpikir dan dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Atas dasar itu deskripsi skripsi diawali dengan latar belakang masalah yang terangkum di dalamnya tentang apa yang menjadi alasan memilih judul, dan bagaimana pokok permasalahannya. Dengan penggambaran secara sekilas sudah dapat ditangkap substansi skripsi, fokus dan subfokus penelitian, perumusan masalah, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan. Selanjutnya untuk lebih memperjelas maka dikemukakan pula kegunaan penelitian baik ditinjau secara teoritis maupun praktis.

Bab II berisi tentang tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang deskripsi konseptual fokus dan subfokus penelitian, serta hasil penelitian

yang relevan.

Bab III berisi tentang metodologi penelitian yang menjelaskan tujuan penelitian, tempat dan waktu penelitian, latar penelitian, metode dan prosedur penelitian, data dan sumber data, teknik dan prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, serta validitas data.

Bab IV berisi tentang gambaran umum tentang latar penelitian dan pembahasannya, sejarah berdirinya MTs. Umdatur Rasikhien, visi dan misi, dan motto MTs. Umdatur Rasikhien, target dan program MTs. Umdatur Rasikhien, kemudian menjelaskan tentang temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian.

Bab V berisi tentang penjelasan kesimpulan dari dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa di MTs. Umdatur Rasikhien dan saran-saran penulis kepada semua pihak seperti guru, orang tua dan siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian

1. Pengertian *Gadget*

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Manumpil dkk³, *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *i phone*, dan *blackberry*. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka. Widiawati dan Sugiman, *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati⁴, *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Pengertian *gadget* adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih.

³ Manumpil Beauty, *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado* (Jakarta: ejournal Keperawatan Vol.3 Nomor 2. April 2015)

⁴ Jati Lucia Tri Ediana Pamungkas, Herawati F. Anita *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogya Karta dalam Menggunakan Gadget* (Yogyakarta:ejournal.uajy.ac.id. September 2014)

Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* diantaranya adalah:

Laptop, MP3 Player, Netbook, E-Reader, Kamera, Xboox, Smartphone, Tablet dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda. *Gadget* yang sedang marak pada era sekarang ini adalah *ponsel* atau *handphone* atau bisa juga disebut *smartphone*. *Ponsel* pada awalnya diciptakan untuk membatu berkomunikasi jarak jauh tanpa kabel yang bisa dengan mudah dibawa kemana saja. Seiring perkembangan teknologi dan meningkatnya kebutuhan setiap individu maka terciptalah *ponsel* yang memiliki fungsi lebih dari sekedar perangkat komunikasi, belakang *ponsel* jenis ini diberinama *Smartphone*. *Smartphone* memiliki kegunaan yang lebih bervariasi, selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi juga bisa digunakan untuk membaca artikel di *website*, membuka dokumen, bermain *game*, menonton video, dan masih banyak kegunaan lainnya yang bisa dilakukan oleh perangkat *smartphone*.

Kemajuan zaman yang sangat pesat saat ini memunculkan berbagai macam fenomena-fenomena perkembangan teknologi yang ditujukan untuk memberi kemudahan bagi penggunanya. Contohnya adalah ketika zaman dahulu kita hanya bisa mendengarkan musik melalui radio dimana lagu yang diputar tidak selalu yang kita inginkan, tapi saat ini sudah ada *Mp3 Player* dengan berbagai macam lagu koleksi kita dan dapat dimainkan kapanpun. Lalu ada juga perangkat komputer yang hampir selalu kita temui dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Beberapa contoh diatas adalah wujud dari penggunaan *gadget*. Definisi dari *gadget* sendiri adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para pengguna-penggunanya. Salah satu gadget yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah *handphone* atau yang biasa dikenal dengan *smartphone*

Pada awalnya *handphone* atau *ponsel* digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara namun dengan berbagai macam pengembangan suatu *smartphone* juga dapat digunakan untuk keperluan *internet*, mendengarkan *audio video*, *game*, sebagai komponen media sosial, untuk memfoto dan masih banyak lagi. Hal ini juga merupakan wujud dari peran vital *gadget* bagi masyarakat luas.

2. Sejarah *Gadget*

Untuk mengetahui pengertian *gadget*, dapat ditelusuri kembali pada abad 19 di mana asal-usul dari kata "*gadget*" pertama kali muncul. Menurut Kamus Inggris Oxford, ada bukti anekdotal untuk penggunaan *gadget* sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya, hal ini berlangsung sejak tahun 1850-an. Contoh, pada buku Robert Brown, Spun yarn and Spindrift pada tahun 1886 menyebutkan seorang pelaut pulang dengan membawa

clipper teh Cina yang pertama kali dibuat dan digunakan lalu menyebutnya *gadget*.⁵

Etimologi dari kata *gadget* telah lama diperdebatkan. Sebuah cerita beredar luas menyatakan bahwa kata *gadget* diciptakan ketika *Gadget*, Gauthier & Cie, perusahaan di balik penundaan dari pembangunan Patung Liberty (1886), membuat versi kecil dari monumen tersebut dan menamakannya setelah perusahaan mereka, namun hal ini bertentangan dengan bukti bahwa kata itu sudah digunakan sebelumnya di kalangan kelautan, dan fakta bahwa kata itu belum populer setidaknya di Amerika Serikat, sampai setelah Perang Dunia I.

Sumber lain menyebutkan bahwa kata *gadget* merupakan penurunan dari *gchette* bahasa Perancis dari alat pemicu yang diterapkan pada berbagai mekanisme alat tembak, atau *gadgete* yang dalam bahasa Perancis berarti alat kecil atau aksesoris.

Penggunaan istilah *gadget* dalam bahasa militer melampaui pengertian *gadget* pada bidang kelautan. Dalam buku *Above the Battle* tulisan Vivian Drake, yang diterbitkan pada tahun 1918 oleh D. Appleton & Co, New York dan London yang menjadi memoar seorang pilot di *British Royal Flying Corps* terdapat kutipan sebagai berikut: "*perasaan bosan kami kadangkadang hilang dengan gadget baru "gadget" adalah*

⁵ *Irvan2058, Thread: Tahukah Anda Apa Itu Pengertian Gadget?*

*istilah slang Flying Corps untuk penemuan baru! beberapa gadget baik, beberapa menghibur, dan beberapa sangat luar biasa*⁶.

Pada paruh kedua abad 20, istilah gadget diambil sebagai konotasi dari *compactness and mobility*. Dalam esai 1965 *The Great Gizmo* (istilah yang digunakan bergantian dengan *gadget* di seluruh esai), kritikus arsitektur dan desain Reyner Banham mendefinisikan pengertian gadget sebagai berikut:

Kelas karakteristik produk AS mungkin yang paling berkarakteristik adalah unit berukuran kecil dengan kinerja tinggi, dalam kaitannya dengan ukuran dan biaya, yang berfungsi untuk mengubah keadaan yang sebelumnya tidak bisa dibedakan menjadi kondisi yang lebih dekat dengan keinginan manusia. Minimum keterampilan diperlukan dalam instalasi dan penggunaannya, dan ia tidak bergantung pada infrastruktur fisik atau sosial di luar dirinya, dan ia dapat dipesan dari katalog dan dikirimkan ke pengguna. Sebuah pelayan atas kebutuhan manusia, perangkat clip-on, gadget portabel, telah mewarnai pemikiran Amerika dan tindakan yang jauh lebih dalam.

3. Jenis-jenis Gadget

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan.⁷

Jenis-jenis *gadget* diantaranya:

⁶ Anonim <http://pastigadget.blogspot.com/2013/09/pengertian-dan-definisi-gadget.html> (2013)

⁷ Irawan Jaka, Armayati Leni, Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja (Pekanbaru: An-Nafs, Vol 8, No.2, 2013)

a. *Iphone*

Merupakan sebuah *telephone* yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *Aple* dan memiliki koneksi internet dan multimedia (Irawan, 2013).

b. *Ipad*

Merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer *tablet* yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi (Irawan, 2013).

c. *Blackberry*

Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler (Irawan, 2013).

d. *Netbook*

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan *notebook* dan internet (Irawan, 2013).

e. *Handphone*

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana- mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan, 2013).

4. Kegunaan *Gadget*

Kegunaan *gadget* di kehidupan sehari-hari sebenarnya relatif karena, penggunaan *gadget* sendiri tergantung kepada orang yang memakainya. Kegunaan *gadget* secara pandangan umum dan penggunaan yang semestinya dapat di bagi dalam beberapa segi pandangan yaitu:

a. Segi Komunikasi

Kalau zaman dahulu manusia biasa berkomunikasi lewat batin atau kelebihan yang dikaruniai oleh Tuhan kepada orang yang dikehendaki. Seiring dengan berkembangnya pengetahuan manusia memilih berkomunikasi lewat tulisan yang dikirimkan lewat pos dan di era milinium ini, manusia pun memilih berkomunikasi menggunakan *Handphone*, karena dengan cara ini dinilai lebih praktis daripada alat-alat komunikasi yang ada sebelumnya.

Dengan adanya *gadget*, komunikasi semakin lancar. Kita bisa tepat berkomunikasi tanpa harus memperhitungkan jarak dan tempat yang kita tinggal. Kita bisa berkomunikasi tanpa terikat tempat karena jika kita berkomunikasi menggunakan *gadget*, kita lebih praktis dan efisien, baik dari segi pemakaian ataupun dari cara kita membawa alat komunikasi tersebut.

b. Segi Sosial

Kita bisa memperbanyak teman lewat *gadget* dengan cepat dan mudah. Kita bisa berbagi kabar dengan teman dan kerabat kita yang berada dalam negeri maupun luar negeri tanpa harus menunggu waktu terlalu lama. Dengan adanya *gadget*, kita tidak perlu menggunakan

jasa pos yang dinilai sangat lamban mengirimkan kabar daripada *gadget*.

c. Segi Pendidikan

Bagi kita yang kebetulan berada dalam ruang lingkup pendidikan, kita tidak perlu pusing untuk menambah ilmu pengetahuan. Dengan *gadget*, kita bisa menambah ilmu pengetahuan dengan mudah tanpa harus menemui guru pembimbing. Caranya sangat mudah, kita tekan tombol-tombol tertentu yang ada di *gadget*, maka dengan mudah *gadget* tersebut akan menghubungi nomer yang dituju. Kita bisa berbicara dengan dosen atau guru tentang masalah pendidikan. Masalah politik, masalah keluarga, ataupun berbagai masalah yang kita inginkan. Tidak hanya itu, kita bisa mengakses berbagai ilmu pengetahuan lewat fitur GPRS yang berada di *gadget*. Kita bisa bertukar gambar dengan teman melalui fitur MMS dan kita pun dapat saling bertukar lagu dengan teman melalui fitur *Bluetooth* dengan catatan *gadget* yang kita punya menyediakan fitur tersebut.

5. Dampak *Gadget*

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan.⁸ Diantaranya adalah:

- 1) Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk

⁸ Chusna Puji Amaul, *Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak* (Vol. 17 NO.2, November 2017)

aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

- 2) Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.
- 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- 4) Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- 5) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola di lapangan.

Dan berikut beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget*, diantaranya adalah:

- 1) Mempermudah komunikasi

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

2) Menambah pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita Contoh aplikasi: Detik. Kompas.com. dll.

3) Menambah Teman

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

4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelumnya penulis mencari judul yang hampir sama sebagai perbandingan atau referensi dalam penulisan skripsi ini. Berikut ini adalah salah satu judul dari skripsi yang lebih dahulu melakukan penelitian mengenai dampak gadget bagi siswa:

1. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta” yang ditulis oleh Chusna Oktia Rohmah pada tahun 2017 ini menjelaskan hasil penelitiannya bahwa:
 - a. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{xy} sebesar 0,483, terbukti

signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ dan penggunaan gadget berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%;

- b. Pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{xy} sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,013 < 0,05$ dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%;
- c. Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai $R_y (1,2)$ sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%

2. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Santri ALUqmaniyyah Yogyakarta ditulis oleh Muhamad Ihsan Hakikin menerangkan hasil penelitiannya bahwa perilaku santri dalam penggunaan *gadget* dalam beraktifitas kesehariannya yang tidak lepas dari gadget saat berkumpul dengan teman ataupun saat keluar pondok pesantren, santri ketika berinteraksi dengan teman tidak memandang temannya pada saat berbicara karena disibukan dengan menggunakan gadget, aktifitas santri lebih bermain gadgetnya dari pada mengulang kembali pembelajaran kitab.

Sedangkan hasil penelitian saya sebagai penulis dengan metode penelitian menggunakan teknik pengumpulan data, teknik analisa, studi pustaka, instrument angket sebagai metode utama, dan didukung dengan

metode obeservasi. Dengan populasi penelitian sebanyak 120 siswa di MTs. Umdatur Rasikhien, dengan penelitian kualitatif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta, hasilnya banyak digunakan untuk hal positif sebagai pendukung sarana pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menemukan, dan menguji kebenaran dari dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta Timur.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari 2019.

C. Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs. Umdatur Rasikhien Cakung Barat, Jakarta Timur. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII-5, VII-6, dan VII-8 di MTs. Umdatur Rasikhien. Dari 120 populasi, penulis hanya mengambil 10 responden dari masing-masing kelas. Dan jumlah responden ada 30 siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2019.

D. Metode dan Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor mendefinisikan *metodologi kualitatif* sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif

berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁹

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu observasi, wawancara dan menyebar angket. Metode observasi, secara umum dapat diartikan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dengan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang di jadikan sasaran pengamatan.¹⁰ Wawancara yaitu suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan bertanya sepihak dan dari jawaban yang diberikan responden kepada pewawancara untuk dijadikan informasi melalui pedoman wawancara.¹¹ Wawancara dilakukan kepada siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta. Angket atau kuesioner yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dan hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Penyebaran angket diberikan pada sampel yang telah ditentukan yaitu siswa kelas VII.

Penelitian kualitatif dari sisi definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk

⁹ Prof. Dr. Lexy J. Moloeng, M.A., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017),h4

¹⁰ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006)

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*

menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang.¹²

Penelitian kualitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang diteliti yang rinci, di bentuk dengan kata-kata, gambaran holistic dan rumit.

E. Data dan Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini didsesuaikan dengan jenis data yang disimpulkan. Maka berdasarkan hal tersebut maka sumber data pada penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang akan diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara dengan narasumber atau yang akan diteliti.¹³ Pada penelitian ini penulis akan meneliti siswa kelas VII di MTs. Umdatur Rasikhien. Yang menjadi sample adalah tiga kelas yaitu kelas VII-5, VII-6, dan VII-8. Jumlah dari masing-masing kelas sebanyak 40 siswa. Tetapi di sini penulis hanya mengambil sample untuk penelitian hanya 10 orang dari tiap-tiap kelas. Jadi jumlah yang akan diteliti untuk pengambilan angket sebanyak 30 siswa.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang tidak langsung, biasanya berupa data dokumentasi dan arsip-arsip penting. Adapun data

¹² Prof. Dr. Lexy J. Moloeng, M.A., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017),h5

¹³ Adi Mandala Putra, Bahtiar, dan Ambo, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*

skunder dalam penelitian ini adalah: (1) Buku-buku yang relevan dengan judul penelitian. (2) Dokumen-dokumen resmi secara tertulis tentang visi dan misi Sekolah MTs. Umdatur Rasikhien.

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi, secara umum dapat diartikan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dengan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang di jadikan sasaran pengamatan.¹⁴ Dalam hal ini penulis mengamati kondisi umum sekolah MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta.
- b. Interview (wawancara) yaitu suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan bertanya sepihak dan dari jawaban yang diberikan responden kepada pewawancara untuk dijadikan informasi melalui pedoman wawancara.¹⁵ Wawancara dilakukan kepada siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta.
- c. Angket atau kuesioner yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dan hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Penyebaran angket diberikan pada sampel yang telah ditentukan yaitu siswa kelas VII.

¹⁴ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006)

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*

G. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif model *Miles dan Huberman*. Pada dasarnya model analisis data ini didasarkan pada pandangan paradigmanya yang positif. Analisis data ini dilakukan dengan mendasarkan diri pada penelitian lapangan apakah satu atau lebih dari satu situs. Jadi seorang analis sewaktu hendak mengadakan analisis data harus menelaah terlebih dahulu apakah pengumpulan data yang telah dilakukannya satau situs, atau dua situs, atau lebih dari dua situs.¹⁶

Miles and Huberman dalam Sugiyono, megemukakan aktivitas dalam analisis data kualitatif harus dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.¹⁷ Sehingga peneliti benar-benar mendapat hasil yang sesuai dengan fakta lapangan tanpa adanya rekayasa. Aktivitas dalam analisis data yaitu menggunakan data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis yaitu:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya nanti bila diperlukan. Berdasarkan keterangan

¹⁶ Prof. Dr. Lexy J. Moloeng, M.A., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017),h308

¹⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014),h90

di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga mempermudah untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Berdasarkan keterangan di atas, maka penelitian akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Kesimpulan)

Tahapan ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan. Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta banyak dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya. Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini penelitian menggunakan *concluding drawing/verification* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-

bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.¹⁸

H. Validitas Data

Validitas data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan proses dan teknik yang digunakan untuk keabsahan data yang mencakup kredibilitas, dependabilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas.

1. Kredibilitas (derajat kepercayaan)

Dikemukakan oleh Sugiyono, bahwa uji kredibilitas dilakukan melalui uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*.¹⁹

Berikut merupakan rangkaian aktivitas uji kredibilitas data yang dilakukan penulis:

a. Perpanjangan Pengamatan

Penulis melakukan perpanjangan pengamatan agar memperoleh data yang valid dan sesuai dengan fakta yang ada dari beragam sumber yang menjadi subjek penelitian. Perpanjangan pengamatan ini dilakukan dengan cara menyiapkan instrument yang tepat serta dalam pelaksanaan penelitiannya dilakukan dengan benar-benar teliti dan dilakukan dalam kondisi yang tepat.

¹⁸ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h91

¹⁹ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h121

b. Peningkatan Ketekunan dalam Penelitian

Menurut Sugiyono “meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan.”²⁰ Sugiyono mengatakan “sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti.”²¹ Meningkatkan ketekunan akan membantu penulis dalam hal pengecekan terhadap data-data yang telah ditemukan. Sehingga keabsahan data yang diperoleh dapat diketahui oleh penulis.

c. Triangulasi

Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi data yaitu teknik yang lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian.²²

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata, hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami. Maka penulis perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber dan triangulasi waktu.

²⁰ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h124

²¹ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h125

²² Musfiqon, Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Prestasi Pustaka Raya).h169

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Berdasarkan pada keterangan di atas maka penulis bermaksud menggali data tentang Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta. Adapun untuk mencapai kepercayaan tersebut, setelah menyebar angket atau kuisioner kepada siswa, penulis juga mewawancarai salah satu guru mata pelajaran di sekolah tersebut

2) Triangulasi Waktu

Waktu juga dapat mempengaruhi kredibilitas data. Jadi pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.²³

d. Menggunakan Bahan Referensi

Menurut Sugiyono, “Bahan referensi disini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti.”²⁴ Supaya data yang diperoleh valid dan dipercaya maka peneliti harus mentertakan bukti kuat yang mendukung keabsahan data-data yang diperoleh seperti dokumen dan foto.

²³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016),h274.

²⁴ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h128.

e. Analisis Kasus Negatif

Menurut Sugiyono, “Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan.”²⁵ Karena itu jika masih ada data yang bertentangan dengan temuan maka data yang didapat masih diragukan, akan tetapi jika tidak ada lagi data yang berbeda dengan dengan data yang diperoleh dapat dikatakan data tersebut bisa dipercaya.

f. Menggunakan *Member Check*

Menurut Sugiyono, “*Member check* adalah, proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data.”²⁶ Jadi *member check* dilakukan untuk menyesuaikan data yang diperoleh dengan apa yang diberikan oleh narasumber. *Member check* dilakukan pada semua data yang didapat dari semua narasumber yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

2. Tranferabilitas (Keteralihan)

Menurut Sugiyono, “*Transferability* ini merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil.”²⁷ Jadi, agar hasil penelitian yang dilakukan penulis dapat dipahami oleh orang lain dan kemudian hasil penelitian ini mampu diterapkan oleh orang lain, maka penulisan laporan

²⁵ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h128.

²⁶ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h129.

²⁷ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h130.

haris dilakukan dengan memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya.

3. Dependabilitas (Kebergantungan)

Dalam bukunya Sugiyono, mengemukakan mengenai *dependability* sebagai berikut:

Dalam penelitian kuantitatif, *dependability* disebut reliabilitas. Suatu penelitian yang reliabel adalah apabila orang lain dapat mengulangi/mereplikasi proses penelitian tersebut. dalam penelitian kualitatif, uji *dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.²⁸

Dalam hal pengujian *dependability*, perlu adanya kerja sama antara penulis dan pembimbing dalam melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Kegiatan audit ini dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan bahwasanya dalam penelitian ini penulis melakukan aktivitas lapangan dan penulis juga mampu bertanggung jawab atas seluruh rangkaian penelitian yang dilakukannya.

4. Konfirmabilitas (Kepastian)

Menurut Sugiyono, menjelaskan mengenai *confirmability*, yakni :

Dalam penelitian kualitatif, uji *confirmability* mirip dengan uji *dependability*, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses

²⁸ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h131.

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

Sesuai dengan pernyataan kutipan tersebut pengujian hasil penelitian dilakukan oleh peneliti melalui ada tidaknya keterkaitan antara hasil penelitian dengan proses penelitian. Kemudian peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil penelitian untuk mengetahui hubungannya dengan fungsi penelitian. Sugiyono mengemukakan, “Jangan sampai proses tidak ada, tetapi hasilnya ada.”²⁹

²⁹ Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014),h131.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum tentang Latar Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTs. Umdatur Rasikhien

MTs. Umdatur Rasikhien berdiri pada tanggal 17 Juli 1984 atas desakan orang tua murid yang anaknya telah lulus dari 23 siswa-siswi yang terdiri dari 7 siswa dan 16 siswi. Sampai saat ini alumni MTs. Umdatur Rasikhien berjumlah kurang lebih 10.000 siswa/i dan 29 angkatan. Pendiri MTs. Umdatur Rasikhien adalah H.M. Ahyad, H. Abdul Jawad, H. Ahmad Hilmi, H. Ahmad Hilmani, H, Mashuri H. Hifnie, H. Abdul Muiz, Mastur, dan Junaidi. Komposisi pelajaran di MTs. Umdatur Rasikhien adalah 70% pelajaran umum dan 30% pelajaran agama. MTs. Umdatur Rasikhien memiliki visi menjadi lembaga pendidikan yang berlandaskan kepada ketaqwaan pada Allah SWT` dan ilmu pengetahuan. Tujuan utama MTs. Umdatur Raskhien adalah memperbaiki akhlak dan mencetak manusia-manusia yang berilmu dan bertaqwa kepada Allah SWT.³⁰

Sejak berdiri MTs. Umdatur Rasikhien telah 6 kali mengalami pergantian Kepala Sekolah yaitu:

- Periode 1984 - 1991 : H. Ahmad Haromain

³⁰ Year Book XXIX Umdah Junior High School

- Periode 1991 – 1995 : H. Abdul Jawad Abdullah
- Periode 1995 – 1997 : Sujaelani
- Periode 1997 – 1999 : Alm. Yahya Muhajir
- Periode 1999 – 2005 : H. Abdul Jawad Abdullah
- Periode 2005 – Sekarang : Hj. Siti Huliyah Masunah

2. Visi, Misi dan Motto

a. Visi Madrasah

Pengembangan pendidikan di MTs. Umdatur Rasikhien berpijak pada satu landasan yang menjadi keinginan besar para pendiri lembaga pendidikan Umdatur Rasikhien bahwa suatu saat kelak peserta didik yang pernah mengikuti pendidikan di MTs. Umdatur Rasikhien akan menjadi orang-orang yang memiliki kedalaman ilmu (Rosikhun) dan menjadi orang-orang yang beriman kepada Allah SWT. Landasan tersebut adalah firman Allah dalam Al-Quran ;

و الرا سخون في العلم يقولون آمنابه

(ال عمران : V)

Artinya; Dan orang-orang yang mendalam ilmunya berkata,, kami beriman kepada ayat-ayat yang mutasyabihat (QS. Ali Imran ayat 7). Kurikulum yang disusun oleh MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta adalah untuk menyesuaikan program pendidikan dengan potensi yang ada di madrasah. Sebagai unit terkecil penyelenggara pendidikan. Madrasah harus memprhatikan perkembangan peserta didik dan tantangan masa

depan. Perkembangan dan tantangan itu antara lain meliputi: (1) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, (2) Globalisasi yang memungkinkan sangat cepatnya arus perubahan dan informasi serta pengaruhnya terhadap pola hidup manusia, (3) pengaruh globalisasi terhadap perubahan pola perilaku dan moral manusia, (4) perubahan kesadaran orang tua dan masyarakat terhadap pendidikan, (5) kesiapan sumber daya pendidikan dalam menjawab persaingan global. Untuk itu MTs Umdatur Rasikhien Jakarta merumuskan visi sebagai berikut:

Berilmu Amaliah, Beramal Ilmiah, Berakhlakul Karimah.³¹

b. Misi Madrasah

Misi MTs Umdatur Rasikhien Jakarta secara umum adalah:

- 1) Menanamkan dasar-dasar ilmu pengetahuan agama dan umum sebagai landasan pengembangan diri dan berperilaku.
- 2) Mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, berbudaya dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat dan lingkungan.
- 3) Mewujudkan manusia yang berkepribadian kuat dan berakhlakul karimah serta mampu bersaing dalam era globalisasi.

Misi umum tersebut dilaksanakan melalui beberapa upaya:

³¹ <https://www.mtsumdah.sch.id/visi-misi-dan-motto-madrasah/>

- 1) Meningkatkan kualitas dan kuantitas pengajaran dan pembelajaran dalam ilmu pengetahuan agama dan umum.
- 2) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia warga madrasah.
- 3) Meningkatkan penyerapan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi menuju era globalisasi.
- 4) Meningkatkan ketrampilan melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- 5) Meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab dan taat peraturan.
- 6) Menciptakan lingkungan sekolah yang tertib, bersih, indah, nyaman, dan kondusif.³²

c. Motto Sekolah

<p>T: Terampil E: Edukatif G: Gembira U: Unggul H: Harmonis</p>	<p>Terampil dalam berbagai bidang merupakan sasaran dari kegiatan edukasi yang menggembarakan, dan keunggulan adalah buah dari suasana pembinaan yang penuh dengan keharmonisan</p>
<p>Motto ini menggambarkan suatu keinginan dan harapan bahwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Seluruh warga madrasah merupakan orang-orang yang terampil dalam berbagai bidang. b. Seluruh kegiatan yang dilaksanakan di MTs. Umdatur Rasikhien bersifat edukatif. c. Kegiatan Pendidikan di MTs. Umdatur Rasikhien dilaksanakan dengan gembira dan kegembiraan. d. Proses Pendidikan di MTs. Umdatur Rasikhien diharapkan menjadi kegiatan unggul yang menghasilkan <i>output</i> yang unggul. e. Seluruh proses pembinaan dilakukan dengan harmonis dan keharmonisan,³³ 	

3. Program Kerja

Pada tahun pelajaran 2019/2020 diharapkan :

³² <https://www.mtsumdah.sch.id/visi-misi-dan-motto-madrasah/>

³³ <https://www.mtsumdah.sch.id/visi-misi-dan-motto-madrasah/>

- a) Terlaksananya kegiatan imtaq secara rutin dan penuh kesadaran.
- b) erwujudnya warga madrasah yang berbudi pekerti dan berakhlak mulia.
- c) Terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
- d) Tercapainya nilai rata-rata UN minimal 6.0.
- e) Tercapainya nilai rata-rata UAM/UAMBN minimal 6,8
- f) Bertambahnya peserta didik yang diterima di MA/SMA/SMK negeri dan unggulan.
- g) Memperoleh prestasi tertinggi dalam bidang ekstrakurikuler yang diikuti.
- h) Terciptanya lingkungan yang tertib, bersih, indah, nyaman dan kondusif.
- i) Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik.
- j) Terwujudnya peserta didik yang dapat menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Target dan Program

1. Target.

- a) Meningkatnya prosentase jumlah peserta didik yang memiliki nilai rata-rata UN > 70 sebanyak 10 %.
- b) Meningkatnya prosentase jumlah peserta didik yang memiliki rata-rata nilai ulangan semester dan ulangan kenaikan kelas > 70 sebanyak 10 %.

- c) Meningkatnya prosentase jumlah siswa yang mampu membaca Al-Quran dengan baik dan benar hingga mencapai 90 %.
- d) Terlaksananya kegiatan tadarrus Al-Quran.
- e) Terlaksananya kegiatan bimbingan BTQ
- f) Meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap kewajiban sholat dan pelaksanaannya secara berjama'ah terutama sholat Zhuhur.
- g) Meningkatnya pengamalan peserta didik terhadap sholat sunnah Dhuha.
- h) Terlaksananya kegiatan peringatan hari besar Islam.
- i) Terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler yang meliputi kegiatan olahraga dan seni.
- j) Terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler Paskibra.
- k) Terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler Pramuka.
- l) Terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler Qosidah
- m) Terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR)
- n) Terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler Futsal
- o) Terlaksananya kegiatan ekstrakurikuler KIR
- p) Terlaksananya kegiatan Math Club
- q) Meningkatnya budaya salam antar warga madrasah.
- r) Meningkatnya kerapihan dan ketertiban berbusana muslim/muslimah.

- s) Peningkatan prestasi pada ajang Cerdas Cermat matematika tingkat kota Jakarta Timur maupun tingkat wilayah DKI Jakarta.
- t) Peningkatan prestasi cabang olahraga dan seni pada porsema tingkat kota Jakarta Timur.
- u) Terlaksananya perluasan dan perbaikan sarana belajar peserta didik
- v) Tersedianya perangkat komputer beserta jaringan internet yang memadai.
- w) Meningkatnya kemampuan mengoperasikan perangkat ICT khususnya bagi para guru dan tenaga kependidikan lainnya.
- x) Bertambahnya jumlah buku-buku iptek yang menjadi koleksi perpustakaan.³⁴

B. Temuan Penelitian

Penulis telah kemukakan pada bab sebelumnya salah satu teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuisisioner yang telah disebarakan kepada para siswa.

Pada penelitian ini penulis akan meneliti siswa kelas VII di MTs. Umdatur Rasikhien. Yang menjadi sample adalah tiga kelas yaitu kelas VII-5, VII-6, dan VII-8. Jumlah dari masing-masing kelas sebanyak 40 siswa. Tetapi di sini penulis hanya mengambil sample untuk penelitian hanya 10 orang dari tiap-tiap kelas. Jadi jumlah yang akan diteliti untuk pengambilan angket sebanyak 30 siswa.

³⁴ <https://www.mtsumdah.sch.id/program-kerja/>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan menyebar angket sebanyak 30 angket kepada 10 siswa dari masing-masing 3 kelas VII di MTs. Umdatur Rasikhien ini tentang Dampak *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien ini dengan melakukan wawancara, observasi, dan menyebar angket adalah sebagai berikut:

1. Kepemilikan dan Kepentingan *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis temukan bahwa hampir 90% siswa memiliki *gadget*. Hanya ada 10% siswa yang tidak memiliki *gadget*. Kemudian penulis juga menemukan bahwa hanya ada 20% siswa yang menyatakan selalu membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa tidak semua selalu membawa *gadget*, dikarenakan aturan orangtua yang membatasi mereka menggunakan *gadget*.³⁵ Tetapi siswa tidak membawa *gadget* ke sekolah, presentasi siswa yang membawa *gadget* ke sekolah adalah 0%, dan 100% siswa tidak membawa *gadget* ke sekolah. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang tidak membawa *gadget* ke sekolah dikarenakan peraturan sekolah yang melarang siswa membawa *gadget* ke sekolah.³⁶

Dari hasil penelitian selanjutnya, penulis menemukan bahwa presentasi siswa yang mengoperasikan *gadget* setiap hari hanya 60%, dan sisanya 40% tidak setiap hari mengoperasikan *gadget*. Kemudian presentasi

³⁵ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 14:00 WIB.

³⁶ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 14:20 WIB.

siswa yang menyukai *gadget* yang berfitur lengkap adalah hampir 90% siswa menyukai *gadget* yang berfitur lengkap, dan 10% tidak menyukainya. Dari hasil penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa menyukai *gadget* yang berfitur lengkap.

2. Pemanfaatan *Gadget* Secara Positif

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, bahwa siswa yang menyatakan *gadget* bermanfaat bagi kehidupannya dapat dipresentasikan sebanyak 80% siswa, dan sisanya 20% siswa menyatakan bahwa *gadget* tidak bermanfaat bagi kehidupannya. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan, bahwa *gadget* bermanfaat bagi kehidupan siswa.³⁷

Kemudian penulis menemukan hasil penelitian siswa yang selalu menggunakan *gadget* untuk kepentingan belajar dapat dipresentasikan sebanyak 70%, sisanya 30% siswa tidak selalu menggunakan *gadget* untuk kepentingan belajar. Dapat diambil kesimpulan bahwa siswa selalu menggunakan *gadget* untuk kepentingan belajar.³⁸

Hasil penelitian selanjutnya penulis menemukan 70% yang menyatakan bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk menelepon seseorang, sedangkan 30% siswa tidak menggunakannya untuk menelepon. Dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa siswa

³⁷ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 14:40 WIB.

³⁸ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 14:45 WIB.

menggunakan *gadget* untuk menelepon atau berkomunikasi dengan orang lain.³⁹

Kemudian penulis juga menemukan 90% yang menyatakan bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk mengirim pesan kepada seseorang, dan sisanya 10% siswa tidak menggunakan *gadget* untuk mengirim pesan kepada seseorang. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa banyak siswa menggunakan *gadget* untuk mengirim pesan kepada seseorang.⁴⁰

Hasil penelitian selanjutnya penulis menemukan 80% siswa merasa nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *gadget*, sedangkan 20% siswa merasa tidak nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *gadget*. Dapat diambil kesimpulan bahwa siswa lebih nyaman berinteraksi dengan teman ketika menggunakan *gadget*.⁴¹

Penelitian selanjutnya penulis menemukan 60% siswa merasa mudah bergaul ketika menggunakan *gadget*, sedangkan 40% siswa merasa tidak mudah bergaul ketika menggunakan *gadget*. Dapat diambil kesimpulan bahwa lebih banyak siswa yang merasa mudah bergaul Ketika menggunakan *gadget*.⁴²

Kemudian sebanyak 60% siswa yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan keluarga menggunakan

³⁹ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 14:50 WIB.

⁴⁰ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 14:55 WIB.

⁴¹ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:00 WIB.

⁴² Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:05 WIB.

gadget, sedangkan sisanya 40% siswa yang menyatakan bahwa siswa tidak merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan keluarga menggunakan gadget. Dapat diambil kesimpulan bahwa siswa merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan keluarga menggunakan gadget.⁴³ Kemudian sebanyak 80% siswa yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan sahabat menggunakan gadget, sedangkan sisanya 20% siswa yang menyatakan bahwa siswa tidak merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan sahabat menggunakan gadget. Dapat diambil kesimpulan bahwa siswa merasa lebih efektif menjalin komunikasi dengan sahabat menggunakan gadget.⁴⁴

Penelitian selanjutnya penulis menemukan 30% siswa menjadi percaya diri ketika menggunakan *gadget*, sedangkan 70% siswa menjadi tidak percaya diri ketika menggunakan *gadget*. Dapat diambil kesimpulan bahwa siswa menjadi tidak percaya diri ketika menggunakan *gadget*.⁴⁵ Kemudian penulis menemukan bahwa 60% yang menyatakan siswa menggunakan *gadget* untuk menghitung dengan kalkulator, sedangkan 40% yang menyatakan siswa tidak menggunakan *gadget* untuk menghitung dengan kalkulator. Dapat diambil kesimpulan bahwa siswa menggunakan

⁴³ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:10 WIB.

⁴⁴ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:15 WIB.

⁴⁵ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:20 WIB.

gadget untuk menghitung dengan kalkulator.⁴⁶ Kemudian penulis menemukan bahwa 80% yang menyatakan siswa menggunakan gadget untuk mengartikan bahasa dengan kamus, sedangkan 20% yang menyatakan siswa tidak menggunakan gadget untuk mengartikan bahasa dengan kamus. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa lebih banyak siswa menggunakan gadget untuk mengartikan bahasa dengan kamus.⁴⁷

Dari hasil penelitian selanjutnya, penulis juga menemukan bahwa 70% siswa menggunakan gadget untuk pengingat alarm, sementara sisanya 30% siswa tidak menggunakan gadget untuk pengingat alarm. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk pengingat alarm.⁴⁸ Kemudian 80% siswa menggunakan gadget untuk bantuan penerangan senter, dan sisanya 20% siswa tidak menggunakan gadget untuk bantuan penerangan senter. Dapat diambil kesimpulan bahwa lebih banyak siswa menggunakan gadget untuk bantuan penerangan senter,⁴⁹

Siswa tidak hanya menggunakan gadget untuk penerangan senter, tetapi siswa juga menggunakan gadget untuk mengetahui hari dengan kalender. Sebanyak 70% siswa yang menggunakan gadget untuk mengetahui hari dengan kalender, sedangkan 30% siswa tidak

⁴⁶ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:25 WIB.

⁴⁷ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:30 WIB.

⁴⁸ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:35 WIB.

⁴⁹ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:40 WIB.

menggunakan *gadget* untuk mengetahui hari dengan kalender. Dapat diambil kesimpulan bahwa siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk mengetahui hari dengan kalender.⁵⁰

Kemudian penulis menemukan hasil penelitian bahwa 0% *gadget* dapat meningkatkan kualitas hidup siswa, dan 100% *gadget* tidak dapat meningkatkan kualitas hidup siswa. Dapat diambil kesimpulan bahwa banyak siswa yang merasa jika *gadget* tidak dapat meningkatkan kualitas hidup siswa.⁵¹

Kemudian hasil penelitian selanjutnya, penulis menemukan bahwa 80% *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan siswa, dan 20% *gadget* tidak dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan siswa. Dapat diambil kesimpulan bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan siswa.⁵² Bagi siswa 90% *gadget* dapat menambah pengetahuan teknologi, sedangkan ada 10% siswa yang merasa bahwa *gadget* tidak dapat menambah pengetahuan teknologi. Dapat diambil kesimpulan bahwa *gadget* dapat menambah pengetahuan teknologi bagi siswa.⁵³

Hasil penelitian selanjutnya, penulis juga menemukan bahwa 100% siswa merasa bahwa *gadget* mempermudah berkomunikasi dengan orang

⁵⁰ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:45 WIB.

⁵¹ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:50 WIB.

⁵² Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 15:55 WIB.

⁵³ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:00 WIB.

lain, dan 0% siswa yang menyatakan bahwa *gadget* tidak mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa banyak siswa yang menyatakan *gadget* mempermudah berkomunikasi dengan orang lain.⁵⁴ Siswa juga menyatakan bahwa 60% *gadget* memperluas jaringan persahabatan melalui internet, dan 40% siswa menyatakan *gadget* tidak memperluas jaringan persahabatan melalui internet. Jadi, kesimpulannya bahwa siswa menyatakan *gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan melalui internet.⁵⁵

3. Pemanfaatan *Gadget* Secara Negatif

Penelitian selanjutnya, penulis menemukan bahwa 70% siswa yang menyatakan bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk bersenang-senang atau sebagai hiburan, sedangkan 30% siswa yang menyatakan bahwa siswa tidak menggunakan *gadget* untuk bersenang-senang atau sebagai hiburan. Jadi, kesimpulannya adalah banyak siswa yang menggunakan *gadget* untuk bersenang-senang atau sebagai hiburan.⁵⁶ Kemudian penulis menemukan hasil penelitian yang menyatakan bahwa 0% siswa yang mengoperasikan *gadget* di sela-sela jam pelajaran, dan 100% siswa tidak mengoperasikan *gadget* di sela-sela jam pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa siswa tidak mengoperasikan *gadget* di sela-sela jam pelajaran berlangsung, karena

⁵⁴ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:05 WIB.

⁵⁵ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:10 WIB.

⁵⁶ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:15 WIB.

memang peraturan sekolah yang menyatakan bahwa siswa tidak diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah.⁵⁷

Kemudian dari hasil penelitian selanjutnya, penulis menemukan bahwa 60% siswa yang menyatakan lupa waktu ketika bermain *gadget*, dan 40% siswa yang menyatakan bahwa tidak lupa waktu saat bermain *gadget*. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa lebih banyak yang menyatakan lupa waktu ketika bermain *gadget*.⁵⁸ Penulis juga menemukan 20% siswa yang menyatakan bahwa siswa lebih mengutamakan *gadget* daripada mengerjakan tugas, sedangkan 80% siswa yang mengutamakan tugas daripada *gadget*, dapat diambil kesimpulan bahwa banyak siswa yang lebih mengutamakan tugas sekolah daripada bermain *gadget*.⁵⁹

Kemudian hasil penelitian selanjutnya, penulis menemukan bahwa ada 40% siswa yang merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika bermain *gadget*, sedangkan sisanya 60% menyatakan bahwa siswa tidak merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika bermain *gadget*. Jadi, kesimpulannya adalah siswa menyatakan bahwa tidak merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika bermain *gadget*.⁶⁰

C. Pembahasan Temuan Penelitian

⁵⁷ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:20 WIB.

⁵⁸ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:25 WIB.

⁵⁹ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:30 WIB.

⁶⁰ Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bernama Ibu Hj. Nihlah pada bulan Januari 2019 pukul 16:35 WIB.

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta, penulis menemukan bahwa banyak dampak positif yang dilakukan siswa MTs. Umdatur Rasikhien tersebut yang menggunakan *gadget* untuk melakukan hal-hal yang positif. Misalnya menggunakan *gadget* untuk sumber pembelajaran, baik ilmu pengetahuan maupun teknologi. Siswa juga dapat menggunakan *gadget* untuk mengartikan Bahasa dengan kamus. Siswa juga lebih mudah untuk berkomunikasi dengan keluarga, ataupun teman, dan sahabatnya. Selain sebagai sumber pembelajaran dan alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari misalnya menggunakan senter sebagai penerangan jika listrik sedang padam, menggunakan *gadget* untuk mengetahui hari dan tanggal. *Gadget* juga dapat memluas jaringan persahabatan melalui internet, misalnya Sahabat atau teman yang sudah lama tidak bertemu, dengan adanya *gadget* siswa mampu berkomunikasi menggunakan *gadget*. Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta juga mampu membatasi diri agar tidak ketergantungan terhadap *gadget*, siswa tetap mengutamakan mengerjakan tugas sekolah daripada bermain *gadget*.

Selain dampak positif dari *gadget*, ada dampak negatifnya juga ada siswa yang ketergantungan *gadget*. Seperti lupa waktu saat bermain *gadget*. Ada beberapa siswa yang kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang bermain *gadget*.

Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien dapat membatasi diri untuk tidak ketergantungan *gadget*. Mereka hanya menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang penting saja. Misalnya untuk sumber pembelajaran, senter *gadget* untuk

alat penerangan, mengetahui hari dan tanggal, dan banyak hal positif yang dapat diambil dari *gadget*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan, yaitu yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta. Akhirnya penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa banyak dampak positif yang dilakukan siswa MTs. Umdatur Rasikhien tersebut yang menggunakan *gadget* untuk melakukan hal-hal yang positif. Misalnya menggunakan *gadget* untuk sumber pembelajaran, baik ilmu pengetahuan maupun teknologi. Siswa juga dapat menggunakan *gadget* untuk mengartikan Bahasa dengan kamus. Siswa juga lebih mudah untuk berkomunikasi dengan keluarga, ataupun teman, dan sahabatnya. Selain sebagai sumber pembelajaran dan alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari misalnya menggunakan senter sebagai penerangan jika listrik sedang padam, menggunakan *gadget* untuk mengetahui hari dan tanggal. *Gadget* juga dapat memluas jaringan persahabatan melalui internet, misalnya Sahabat atau teman yang sudah lama tidak bertemu, dengan adanya *gadget* siswa mampu berkomunikasi menggunakan *gadget*. Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien Jakarta juga mampu membatasi diri agar tidak ketergantungan terhadap *gadget*, siswa tetap mengutamakan mengerjakan tugas sekolah daripada bermain *gadget*.

Selain dampak positif dari *gadget*, ada dampak negatifnya juga ada siswa yang ketergantungan *gadget*. Seperti lupa waktu saat bermain *gadget*.

Ada beberapa siswa yang kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang bermain *gadget*.

Siswa di MTs. Umdatur Rasikhien dapat membatasi diri untuk tidak ketergantungan *gadget*. Mereka hanya menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang penting saja. Misalnya untuk sumber pembelajaran, senter *gadget* untuk alat penerangan, mengetahui hari dan tanggal, dan banyak hal positif yang dapat diambil dari *gadget*.

B. Saran

Sebagaimana yang penulis telah ungkapkan pada bagian awal penelitian bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa baik di sekolah maupun di rumah dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis mengajukan saran, sebagai berikut:

1. Dengan dibuktikannya bahwa penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh yang negatif terhadap aktivitas belajar siswa, berarti penggunaan *gadget* dikalangan pelajar harus mendapatkan perhatian yang lebih dari semua pihak.
2. Kepada para guru agar lebih memperhatikan para siswa yang membawa *gadget* atau perangkat lainnya dalam lingkungan sekolah terlebih lagi di dalam kelas jangan sampai siswa menyalahgunakan fungsi *gadget* kepada fungsi negatif seperti memainkan *gadget* atau *handphone* saat pelajaran berlangsung yang dapat dipastikan hal tersebut akan mempengaruhi

aktivitas belajar siswa yang dapat menyebabkan tidak berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Di samping itu untuk para guru agar memberi peringatan keras pada siswa yang ketahuan memainkan *gadget* di dalam kelas saat pelajar berlangsung.

3. Kepada pihak sekolah agar senantiasa memberikan arahan dan bimbingan bisa berupa sosialisasi kepada siswa tentang pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone baik itu pengaruh positif terlebih lagi pengaruh negatifnya. Sebagai salah satu cara meminimalisir penyalahgunaan *gadget* tersebut, dan kepada pihak sekolah agar selalu menciptakan situasi belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar demi terwujudnya tujuan pendidikan yang diharapkan.
4. Kepada orang tua agar tidak terlalu memanjakan anaknya dengan membelikan *gadget* yang berlebihan seperti *handphone* yang begitu lengkap fiturnya dan mahal harganya. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan anak dan aktivitas belajar siswa. Apabila anak sudah mempunyai *gadget* agar lebih diperhatikan dan dikontrol dalam menggunakan *gadget* tersebut. Jangan sampai keseharian anak tersebut hanya sibuk memainkan *gadget* hingga lupa akan tugas dan kewajibannya yaitu untuk belajar. Selain itu kiranya orang tua mendampingi anak-anaknya ketika belajar di rumah karena hal tersebut sangat penting agar tercipta hubungan yang harmonis.
5. Bagi siswa seluruhnya agar dapat lebih bijaksana menyikapi kemajuan teknologi seperti perkembangan *gadget* dengan memanfaatkan

sebagaimana fungsinya, jangan sampai kemajuan teknologi tersebut
mambawa dampak negatif bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Thabrany, Hasbullah. 1995. *Rahasia Sukses Belajar*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Suryabrata, Sumadi. 1995. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarta.
- Sudjiono, Anis. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wasito, Herman. 1992. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjiono, Anis. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
- Kountur, Ronny. 2003. *Metode Untuk Penulisan Skripsi & Tesis*, Jakarta: CV.Taruna Grafika.
- Prof. Dr. Lexy J. Moloeng, M.A. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Year Book XXIX Umdah Junior High School
<https://www.mtsumdah.sch.id> (Rasikhien, 2009)/visi-misi-dan-motto-madrasah/

<https://www.mtsumdah.sch.id/program-kerja/>



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : 173/F.6-UMJ/IX/2018
Lamp : 1 (satu) bundel
Hal : *Bimbingan Skripsi Mahasiswa*

Jakarta, 11 Muharram 1440 H
21 September 2018 M

Yth.
Bapak Dr. Sudirman Tamin, M.A.
Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Agama Islam UMJ
di
tempat

Assalamu'alaikum W.W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan skripsi bagi mahasiswa :

Nama : DINIYAH AMALIA
Nomor Pokok : 2012510076
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul : *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs Umdatur Rasikhien Jakarta.*

Bersama ini dilampirkan proposal penulisan skripsi yang masih bersifat sementara dan perlu penyempurnaan. Kami mengharapkan agar proses bimbingan dapat diselesaikan paling lama 6 (enam) bulan.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik Bapak kami ucapkan termakasih.

Wabillahittaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum W.W.



Tembusan:

1. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)
2. Yth. Ketua Program Studi PAI
3. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : 07/F.6.I-UMJ/IX/2019
Hal : Permohonan Riset/Penelitian

Jakarta 4 Muharram 1441 H
4 September 2019 M

Kepada Yth.
Kepala MTs Umdatur Rasikhien Jakarta
Jl. Tipar Cakung, Jakarta Timur
di
tempat

Assalamu'alaikum W. W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu agar mahasiswa kami:

Nama : DINIYAH AMALIA
Nomor Pokok : 2012510076
Tempat Tgl/Lahir : Jakarta, 22 Nopember 1993
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (SI)
No. HP : 085711127914

diperkenankan untuk melaksanakan riset/penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Penelitian/riset tersebut untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

*"Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prilaku Sosial Siswa
di MTs Umdatur Rasikhien Jakarta"*

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami mengucapkan terimakasih.

*Wabillahittaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum W. W.*



Tembusan:

1. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Kampus UMJ Jl. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telp. (021) 7441887, Fax. : (021) 74709269 Kode Pos 15419

LEMBAR KONSULTASI PENULISAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : DINIYAH AMALIA
No. Pokok : 2012510076
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di MTs Umdatir Rasikhien Jakarta.
Pembimbing : Bapak Dr. Sudirman Tamin, M.A.
Tgl. Berakhir : 21 September 2018 s.d. 21 Maret 2019

No.	Tanggal	Topik Permasalahan	Saran-saran	Paraf Pembimbing
1.	20/2/2019	Konsultasi pertama (tentang outline bab I & II)	Reporter dulu	
2.	30/8/2019	Sampul & bab kerangka	Reporter dulu	
3.	2/9/2019	kerangka bab	Boleh di lanjutkan ke bab berikutnya	

Dokumentasi

Pengisian Angket atau Kuisisioner oleh Siswa Kelas VII-5



Pengisian Angket atau Kuisisioner oleh Siswa Kelas VII-6



Pengisian Angket atau Kuisisioner oleh Siswa Kelas VII-8



Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Ibu Hj. Nihlah, S.Pd.



RIWAYAT HIDUP



Nama : **Diniyah Amalia**
NPM : **2019516002**
TTL : **Jakarta, 22 Nopember 1993**
Alamat : **Jl. Manunggal Juang II**
Rt.02 Rw.04 No.442
Kel. Sukapura, Kec. Cilincing
Jakarta Utara
Fakultas : **Fakultas Agama Islam**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Alamat Email : **diniyahag@gmail.com**

Jakarta, 1 Agustus 2020

Penulis

Diniyah Amalia