

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perilaku manusia ialah hasil suatu pengalaman yang pernah dilalui dengan melakukan hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan masyarakat dalam bentuk tindakan maupun pengetahuan baru.<sup>1</sup> Perilaku ini sebagai wujud dari respons individu terhadap rangsangan dari luar maupun dari dalam diri individu.<sup>2</sup> Untuk itu perilaku dapat dikatakan juga dengan reaksi psikis individu terhadap lingkungannya. Reaksi ini digolongkan menjadi dua yaitu pasif (abstrak) dan aktif (tindakan konkret). Pada dasarnya, perilaku dapat diamati melalui sikap dan tindakan.<sup>3</sup> Manusia sendiri akan melakukan tindakan jika adanya interaksi dengan individu lainnya. Dan pada hakikatnya juga manusia merupakan makhluk sosial, karena dalam menjalani keseharian akan menampilkan tingkah laku tertentu yang saling mempengaruhi satu sama lain. Sehingga, terciptalah perilaku sosial yang menghiasi setiap interaksi individu tersebut.

Menurut Ruswanto, perilaku sosial adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan memperhitungkan keberadaan orang lain.<sup>4</sup> Menurut Baron & Byrne, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.<sup>5</sup> Sedangkan menurut Rusli Ibrahim, perilaku sosial dapat diartikan sebagai suatu bentuk keadaan yang saling bergantung satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan.<sup>6</sup> Maksudnya adalah setiap individu membutuhkan bantuan dari individu lainnya untuk memenuhi kebutuhan hidup, sehingga terjalin kerjasama diantara individu tersebut. Oleh karena

---

<sup>1</sup> Wirawan Sarlito and Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), 71.

<sup>2</sup> Soekidjo Notoatmodjo, *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 33.

<sup>3</sup> Bambang Syamsul Arifin, *Bambang Psikologi Sosial, Psikologi Sosial*, vol. 1, 2015, 3.

<sup>4</sup> Ruswanto, *Sosiologi*, ed. Ayang Susatya and Sugeng Raharjo (Jakarta: Pusat Pembukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 107.

<sup>5</sup> Baron R. A. and Byrne D., *Psikologi Sosial* (Jakarta: Erlangga, 2005), 32.

<sup>6</sup> Rusli Ibrahim, *Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Pendidikan Jasmani: Prinsip Dan Metode* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2001), 60.

itu, perilaku sosial mencakup interaksi yang berupa sikap dan tindakan yang ditujukan kepada orang lain melalui perasaan, toleransi dan lain sebagainya.

Perilaku sosial banyak terjadi di lingkungan masyarakat. Apalagi pada masa remaja, yang mana di masa tersebut dinamakan masa peralihan.<sup>7</sup> Pada masa tersebut tingkat penasarannya amat sangat tinggi dan suka mencoba hal-hal baru yang bisa saja menimbulkan efek positif maupun negatif. Di masa ini juga interaksi sosial di luar rumah memiliki intensitas yang tinggi karena perilaku sosial yang sudah terlihat jelas. Dimana dalam pertemanan akan membentuk kelompok-kelompok untuk saling mempengaruhi satu sama lain.<sup>8</sup> Dalam pertemanan tersebut, orang - orang yang berada di dalamnya akan menghabiskan waktu bersama untuk bermain. Bermain ialah salah satu kebutuhan anak yang harus dieksplor dan manfaatnya bukan hanya untuk anak-anak saja, akan tetapi juga bermanfaat pada remaja hingga orang dewasa.<sup>9</sup>

Era sekarang banyak sekali anak-anak yang bermain hanya dengan menggunakan teknologi modern dan meninggalkan permainan tradisional karena sudah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman, misalnya bentuk rancangan komputer yang berteknologi rendah seperti Super Nintendo beralih ke Sony Playstation, Game Cube ,dan sejenisnya yang sudah berteknologi tinggi serta sudah menggunakan teknologi 3D (tiga dimensi) untuk menampilkan karakter dan latar belakang permainan yang menarik.<sup>10</sup> Perkembangan teknologi tersebut bukan hanya untuk bermain game saja, akan tetapi juga bisa untuk berkomunikasi jarak jauh. Dimana sekarang sudah ada teknologi modern yang disebut dengan gadget.

Gadget merupakan suatu benda yang memiliki kemampuan canggih, dilengkapi dengan aplikasi yang menarik dan juga menyajikan berbagai fasilitas seperti jejaring sosial, surat kabar

---

<sup>7</sup> Hanifa Aulia, *Perilaku Sosial Dan Gaya Hidup Remaja, Skripsi* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2017), 2, [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/37401/1/Hanifa Nur Auliya-FITK](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/37401/1/Hanifa_Nur_Auliya-FITK).

<sup>8</sup> Aulia, 3–4.

<sup>9</sup> Andreas Arianto Tedjasukmana, “Hubungan Antara Kelekatan Teman Sebaya Dan Kecerdasan Emosi Dengan Ketergantungan Game Online Papa Remaja” (Universitas Airlangga Surabaya, 2014), 56.

<sup>10</sup> Tedjasukmana, 58.

online, dan hiburan.<sup>11</sup> Menurut Indrawan yang dikutip oleh Dewanti, Widada, & Triyono memaparkan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik yang berukuran kecil dan berfungsi untuk mengunduh berbagai informasi.<sup>12</sup> Jadi gadget merupakan alat elektronik yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Gadget sendiri memiliki bentuk dan fungsi yang menarik diantaranya seperti handphone atau smartphone, tablet, laptop, ipad, komputer, televisi, netbook dan kamera.<sup>13</sup> Dari beberapa jenis gadget tersebut memiliki manfaat untuk memudahkan semua aktivitas manusia, diantaranya untuk berkomunikasi, urusan bisnis atau pekerjaan, mencari informasi maupun untuk hiburan.<sup>14</sup>

Penggunaan gadget telah menyebar luas di semua kalangan masyarakat, termasuk usia anak sekolah menengah pertama. Jenis gadget yang paling sering digunakan oleh anak-anak ialah handphone.<sup>15</sup> Handphone adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon kabel namun dapat dibawa saat berpergian dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless).<sup>16</sup> Perkembangan handphone mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga menghadirkan fitur-fitur yang lebih canggih dan praktis. Para generasi milenial khususnya usia anak-anak sekolah menengah pertama telah menggunakan handphone dalam keseharian mereka. Hal tersebut sangat rentan akan terjadinya penyalahgunaan handphone tanpa mengetahui akibat

---

<sup>11</sup> B Manumpil, Y Ismanto, and F Onlibala, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *E-Journal Keperawatan* 1 (2015): 2.

<sup>12</sup> Tania Clara Dewanti, Widada, and Triyono, "Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smarphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang," *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 1 (2016): 127.

<sup>13</sup> Puti Kusnadi Annisa, "Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Durasi Penggunaan Gadget" (Universitas Andalas Padang, 2019), 25.

<sup>14</sup> Erlizah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa Semester Iii Prodi Pai Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Uin Fas Bengkulu" (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), 40–41.

<sup>15</sup> Annisa, "Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Durasi Penggunaan Gadget," 27.

<sup>16</sup> Muhari, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap Moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang" (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018), 15.

yang akan ditimbulkannya.<sup>17</sup> Untuk itu perlu adanya komunikasi yang lebih dekat antara anak dengan orang tua, karena handphone sekarang sudah dilengkapi dengan internet, sehingga dapat menciptakan ruang kultural baru secara digital. Keberadaan handphone telah memberikan kemudahan kepada penggunanya, beragam informasi dan hiburan dapat dicari dengan mudah menggunakan handphone.<sup>18</sup> Disamping dampak positif dari adanya teknologi komunikasi tersebut, tidak menutup kemungkinan juga akan adanya dampak negatif.

Penggunaan handphone bagi para pelajar memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif dari adanya handphone ialah sebagai alat komunikasi, hiburan, media pembelajaran, informasi, dan mengakses media sosial.<sup>19</sup> Sedangkan dampak negatifnya ialah banyaknya waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain handphone, mengganggu perkembangan otak, banyaknya aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak-anak, nilai, norma, agama, mengganggu kesehatan, dan menghilangkan ketertarikan berinteraksi dengan masyarakat.<sup>20</sup> Disini peran orang tua sangatlah penting untuk memberikan arahan dan pengertian pada anak tentang dampak negatif dari handphone karena apabila digunakan secara berlebihan akan mengakibatkan anak tidak memiliki waktu yang cukup untuk belajar, tidur, dan bermain.<sup>21</sup>

Selain itu, penggunaan gadget (handphone) dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Perilaku sosial adalah sebuah istilah yang mencakup tindakan, aktivitas, respon, gerakan, reaksi dan lain sebagainya.<sup>22</sup> Pengaruh perilaku sosial ini sangat mudah terbentuk dari aktivitas yang dilakukan individu setiap harinya. Pengguna handphone banyak dari kalangan remaja dan anak-anak. Jadi, ketika mereka

---

<sup>17</sup> Lalu Meriwandi, "Penyalahgunaan Pemanfaatan Handphone Dikalangan Remaja-Remaja Di Desa Sengkerang Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah" (Universitas Islam Negeri Mataram, 2020), 1.

<sup>18</sup> Meriwandi, 3-4.

<sup>19</sup> Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD* 5 (2) (2017): 725.

<sup>20</sup> P.A. Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," *Dinamika Penelitian Media Sosial Keagamaan* 17 (2) (2017): 322-23.

<sup>21</sup> Annisa, "Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Durasi Penggunaan Gadget," 5.

<sup>22</sup> Arthur S. Reber, *The Penguin Dictionary of Psychology*, Terj. Yudi Santoso (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 110.

menggunakan handphone secara berlebihan dapat perilaku yang menunjukkan kurangnya perhatian terhadap lingkungan, baik itu dalam konteks keluarga maupun masyarakat.<sup>23</sup> Ketergantungan ini menyebabkan kesenjangan sosial antara anak yang memiliki gadget dengan anak yang tidak memiliki gadget. Kesenjangan ini dapat membentuk sikap introvert dan perilaku anti sosial pada setiap anak. Dan pada akhirnya akan membentuk kelompok-kelompok bermain yang sangat eksklusif.<sup>24</sup>

Begitu pula studi pada riset sebelumnya yang terkait tentang pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik. Seperti, menurut Putra, Wahyuni, Alucyana dan Ajriyah dalam jurnalnya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar*, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan handphone terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar Provinsi Riau dengan keterangan bahwa nilai  $t\text{-test} < t\text{-tabel}$  yaitu  $1,933 < 2$ , yang artinya  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Variabel penggunaan handphone memiliki taraf signifikan sebesar  $0,057 > 0,005$ . Artinya tidak signifikan, maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.<sup>25</sup>

Menurut Fitriana, Ahmad, dan Fitria dalam jurnalnya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa remaja di Desa Lamdom Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh telah menggunakan gadget selama 5-7 jam (300-420 menit) dalam sehari, yang berarti remaja di desa tersebut mengalami kecanduan terhadap gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan ini memberikan dampak negatif seperti mudah marah, emosi, gelisah, bahkan mengurung diri. Oleh karena itu, orang tua diharapkan mengawasi putra putrinya agar tidak terjadi perilaku menyimpang.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Syahyudin dalam jurnalnya yang berjudul *Pengaruh Gadget*

---

<sup>23</sup> Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," *Gunahumas* 2, no. 1 (2020): 272–82, <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>.

<sup>24</sup> Didin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," *Jurnal Kehumasan* 2(1), no. 2 (2019): 277.

<sup>25</sup> Ary Antony Putra et al., "Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar," *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 18, no. 1 (2021): 79–89, [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531).

<sup>26</sup> Fitriana, Ahmad, and Fitria, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga," *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 182, <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.

*Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget di kalangan siswa SMP Negeri 5 Tagorong Kidul Garut seperti malas beraktifitas, kelelahan fisik, pemborosan biaya, menurunnya konsentrasi belajar dan lain sebagainya. Persentase dampak negatif yang paling tinggi ialah malasnya siswa beraktivitas sosial sebesar 81,81% dan berkurangnya daya konsentrasi siswa mencapai 100% dari total siswa pengguna gadget.<sup>27</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada bulan Juli tahun 2023 di Desa Sokopuluhan, terungkap bahwa siswa-siswa MTs Tarbiyatul Islamiyah sering terlibat dalam perilaku menyimpang. Beberapa kegiatan menyimpang yang diamati meliputi bermain handphone selama jam pelajaran, terlibat dalam tawuran antar sekolah, merokok di lingkungan sekolah, meninggalkan sekolah saat jam pelajaran, menggunakan media sosial selama proses pembelajaran, dan kegiatan lainnya. Informasi ini diperoleh dari lingkungan sekitar, terutama dari siswa-siswa yang bersekolah di MTs Tarbiyatul Islamiyah.

Pengamatan kedua di MTs Tarbiyatul Islamiyah juga menghasilkan informasi serupa. Perilaku menyimpang seperti merokok di area sekolah, siswa sibuk dengan gadget (handphone) selama jam pelajaran, berinteraksi di media sosial, ber-selfie, melakukan chatting, dan bahkan menggunakan gadget saat guru sedang menjelaskan, merupakan temuan umum. Beberapa guru di sekolah tersebut juga terlibat dalam merazia handphone siswa untuk memastikan tidak ada konten yang tidak pantas. Peserta didik di sekolah ini juga mengonfirmasi informasi tersebut, sementara guru-guru secara terbuka mengakui praktik tersebut. Selain itu, dilakukan razia handphone seminggu sekali untuk memeriksa adanya konten yang tidak pantas di dalamnya.

Berdasarkan data tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut lagi mengenai “Pengaruh Gadget Terhadap Dampak Perilaku Sosial Peserta Didik Di Mts Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati”. Peneliti ingin mengetahui apakah di tempat tersebut terdapat penggunaan gadget secara intens yang mempengaruhi perilaku peserta didik atau tidak. Karena, era sekarang pengguna gadget rata-rata adalah anak-anak sekolah. Hasil

---

<sup>27</sup> Syahyudin, “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa,” 2020, 272.

dari penelitian ini bisa untuk mendukung riset terdahulu dan bisa juga tidak mendukung riset terdahulu.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan konteks dan perumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
  - a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian tentang pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di sekolah.
2. Secara Praktis
  - a. Manfaat bagi seorang guru dan wali murid ialah untuk selalu mengontrol dan mengawasi anak-anak saat mengoperasikan gadget baik di rumah maupun di area sekolah.
  - b. Bagi penulis ialah untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari pemakaian gadget terhadap perilaku peserta didik.
  - c. Menambah ilmu pengetahuan bagi para pembaca mengenai pengaruh pemakaian gadget oleh peserta didik.

## **E. Sistematika Penelitian**

Sistematika penulisan skripsi ini bertujuan memberikan konsep dari beberapa bagian yang saling berhubungan, sehingga diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Adapapun bagian-bagian dari sistematika penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagian Pendahuluan

Bagian ini terdiri dari halaman sampul, lembar pengesahan majelis penguji ujian munaqosah, halaman

pernyataan keaslian skripsi, abstrak, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel.

## 2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari lima bab yang saling terkait antara bab satu dengan bab lainnya. Untuk itu dari kelima bab ini merupakan satu kesatuan diantaranya sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab pertama ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penelitian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Selanjutnya pada bab kedua ini membahas tentang landasan teori yang mendasari pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di sekolah, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Sedangkan pada bab ini berkaitan dengan jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini terdiri dari gambaran umum objek penelitian, gambaran umum responden, analisis data dan pembahasan.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab terakhir ini berisi tentang simpulan dan saran-saran.

## 3. Bagian Akhir

Kemudian pada bagian akhir ini berisi tentang daftar pustaka, daftar riwayat hidup pendidikan serta lampiran-lampiran.