

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA
DI MAN CIREBON 1 KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh :
SA'ADAH
NIM: 14111410065

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2015 M / 1436 H**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA
DI MAN CIREBON 1 KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

Oleh :

SA'ADAH
NIM: 14111410065

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH
NURJATI CIREBON
2015 M / 1436 H**

ABSTRAK

SA'ADAH : Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon

Era globalisasi merupakan pintu atas semua perubahan, menyebabkan berbagai perkembangan dalam hal teknologi. Melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat, memunculkan berbagai akibat yang bisa ditimbulkan oleh pemakainya. Salah satu hasil perkembangan teknologi tersebut adalah munculnya teknologi informasi gadget.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon terhadap perkembangan teknologi informasi gadget, bagaimana penggunaannya dan bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh pengguna teknologi informasi gadget aktif ini, khususnya terhadap perilaku sosialnya.

Teknologi informasi *gadget* adalah kemampuan yang digunakan dalam pembentukan, penyimpanan, dan penyebaran informasi yang berukuran mini. 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 diminati 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, iPad dan Tablet.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Dalam pengumpulan datanya menggunakan tiga cara yakni wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

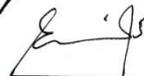
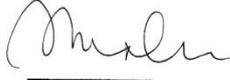
Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* sudah terlihat dari pemahaman terhadap perkembangan teknologi *gadget*, perkembangan teknologi di lingkungan MAN Cirebon 1, dan keberadaan teknologi *gadget* di lingkungan MAN Cirebon 1. 2) Penggunaan teknologi informasi *gadget* dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaannya ketika pembelajaran, waktu istirahat dan pulang sekolah. Bentuk *gadget* yang digunakan oleh siswa di lingkungan MAN Cirebon 1 adalah tablet, laptop dan Hp. Penggunaan teknologi *gadget* juga didukung oleh penyediaan fasilitas hotspot serta aturan yang diberikan oleh sekolah dalam penggunaan teknologi *gadget*. 3) Dampak positif, memperbanyak teman dan memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh. Sedangkan dampak negatif, kehilangan makna interaksi secara *face to face*, tidak terjalinnya kerjasama antar teman, hidup secara individualis, dan hidup dengan dunia maya.

Kata kunci : Pengguna gadget, siswa, perilaku sosial

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon* oleh SA'ADAH, NIM 14111410065 telah di Munaqasahkan pada hari Jum'at, 10 Juli 2015 di hadapan Dewan Penguji dan dinyatakan **Lulus**.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan		
Dr. Ratna Puspitasari, M.Pd NIP. 19721215 200501 2 004	<u>06-08-2015</u>	
Sekretaris Jurusan		
Euis Puspitasari, S.E., M.Pd NIP. 19810313 201101 2 008	<u>07-08-2015</u>	
Penguji I		
Dr. Aris Suherman, M.Pd NIP. 19601019 198511 1 001	<u>06-08-2015</u>	
Penguji II		
Dr. Ratna Puspitasari, M.Pd NIP. 19721215 200501 2 004	<u>06-08-2015</u>	
Pembimbing I		
Dr. Nuryana, M.Pd NIP. 19710611 199903 1 005	<u>07-08-2015</u>	
Pembimbing II		
Dra. Hj. Isnin Agustin. A, MA NIP. 19630805 198803 2 001	<u>07-08-2015</u>	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Ilman Nafi'a, M.Ag
NIP. 19721220 199803 1 004

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Fokus Kajian	7
D. Rumusan Penelitian	7
E. Tujuan penelitian	7
F. Manfaat penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Teknologi Informasi <i>Gadget</i>	9
a. Penggunaan <i>Gadget</i>	9
b. Bentuk-bentuk <i>gadget</i>	16
c. Dampak penggunaan <i>gadget</i>	19
2. Usia Remaja.....	26
3. Perilaku Sosial	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Subjek Penelitian	41
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
E. Keabsahan Data	47
F. Teknik Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah	55
B. Respon Siswa di MAN Cirebon 1 terhadap Teknologi Informasi <i>Gadget</i> yang Berkembang Saat ini	68
C. Penggunaan <i>Gadget</i> dikalangan Siswa MAN Cirebon 1.....	81
D. Dampak Penggunaan Teknologi Informasi <i>Gadget</i> dikalangan Siswa terhadap Perilaku Sosial di MAN Cirebon 1	100
E. Pembahasan	114

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	121
B. Saran	122

DAFTAR PUSTAKA	123
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	126
--------------------------------	------------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan dalam bidang teknologi berlangsung amat pesat sehingga tidak memungkinkan seseorang untuk mengikuti seluruh proses perkembangannya. Perkembangan teknologi ini tidak terlepas dari adanya perkembangan dalam bidang sains yang juga telah berlangsung dengan pesat sekali terutama sejak abad ke 19 hingga sekarang. Penciptaan teknologi dilatarbelakangi oleh meningkatnya kebutuhan, tugas dan pekerjaan manusia. Dalam hal ini perkembangan teknologi bertujuan untuk semakin mempermudah segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia.

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.

Efektivitas pemanfaatan teknologi akan memberi kontribusi agar tugas-tugas dapat dilaksanakan dengan baik. Hal itu dapat diperoleh dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk menurunkan *human error*, seperti lupa, turunnya presisi karena kelelahan dan lain-lain.

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, 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 ipade*.

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.

Salah satu media teknologi informasi adalah *Gadget*. Penggunaan *Gadget* 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. Hal ini menjadikan *Gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Nurudin, 2005).

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. (Brotosiswoyo, 2002).

Dalam perkembangannya, *Gadget* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borju karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *Gadget* mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (siswa) sudah terbiasa dengan *Gadgetnya*.

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 ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

Kecenderungan penyalahgunaan terhadap *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 yang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang berbaur update bahkan yang mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses hanya melalui smartphone atau tablet, sehingga sangat riskan untuk disalahgunakan. Seperti misalnya tablet atau laptop yang diperbolehkan pada saat perkuliahan yang memang untuk keperluan sekolah, namun terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa untuk online keperluan pribadi.

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 berkutat pada buku-buku yang didapatkan melalui e-book saja.

Selain itu 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.

Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan oleh bentuk-bentuk *Gadget*, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Budyatna (2005:90) mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Disini Budyatna (2005:101) melihat bahwa dengan munculnya penggunaan *Gadget* mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Berbeda dengan tujuan dari teknologi informasi, mulcullah 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.

Hassan (1999) mengemukakan teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*).

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.

Menurut Parsons, tindakan individu dipengaruhi oleh dua macam orientasi, yaitu orientasi motivasional yang bersifat pribadi dan orientasi nilai yang bersifat sosial (Johnson, 1981). Hal ini mengantarkan pemahaman bahwa tindakan seseorang dipengaruhi oleh kehendak dirinya dan dikontrol oleh nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Sering kita mendengar 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 negative 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 SMA, 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.

Menurut beberapa ahli, dampak yang sangat dirasakan dengan adanya kemajuan dan pembaharuan teknologi ini adalah dalam bidang sosial yang menunjukkan terhadap perilaku sosial, dimana perilaku sosial ini adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001)

Berdasarkan *Survey Siemens Mobile Lifestyle III*, menyebutkan bahwa 60% dari respondennya lebih senang menggunakan *Gadget* dalam hal ini ponsel untuk mengirim dan membaca SMS atau memainkan *games* ditengah pembelajaran yang dianggap membosankan (Nurudin, 2005).

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 MAN Cirebon 1 terlihat bahwa penggunaan *gadget* di lingkungan siswa sangat ditunjang dengan penyediaan fasilitas hotspot 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 tindakan-tindakan sosial yang anarkis.

Dengan adanya hal tersebut, untuk mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* disekolah, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian guna mengetahui **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI MAN CIREBON 1”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan pada bagian terdahulu, sesuai dengan judul skripsi yang penulis kemukakan maka masalah-masalah yang dapat penulis identifikasi adalah sebagai berikut :

1. Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* pada masa sekarang menyebabkan hidup individual.
2. Penggunaan teknologi informasi *gadget* oleh siswa di MAN Cirebon 1 yang tidak mengenal ruang dan waktu.
3. Dampak penggunaan teknologi informasi *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di MAN Cirebon 1 menimbulkan tindakan antisosial.

C. Fokus Kajian

Untuk menghindari kerancuan dalam penulisan skripsi ini, maka permasalahan difokuskan kepada :

1. *Gadget* yang dimaksud adalah menggunakan media teknologi informasi berupa laptop, hp dan tablet.
2. Penggunaan *Gadget* yang dimaksud adalah ketergantungan siswa terhadap internet dan media sosial sehingga mempengaruhi perilaku sosial siswa.
3. Perilaku sosial siswa yang dimaksud adalah sifat dan sikap yang ditunjukkan siswa saat berada dalam lingkungan sekolah baik saat pembelajaran berlangsung maupun saat interaksi dengan guru dan siswa yang lainnya.

D. Rumusan Masalah

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

E. Tujuan Penelitian

1. Menganalisa respon siswa di MAN Cirebon 1 terhadap teknologi informasi *gadget* yang berkembang saat ini.
2. Menganalisa penggunaan *gadget* dikalangan siswa MAN Cirebon 1.

3. Mengkaji dampak penggunaan teknologi informasi *gadget* dikalangan siswa terhadap perilaku sosial di MAN Cirebon 1.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi pengembangan kajian ilmu sosiologi pendidikan yang mencakup tentang perilaku kehidupan individu dan masyarakat.

2. Praktis

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

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa :

1. Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* sudah terlihat dari pemahaman terhadap perkembangan teknologi *gadget*, perkembangan teknologi di lingkungan MAN Cirebon 1, dan keberadaan teknologi *gadget* di lingkungan MAN Cirebon 1.
2. Penggunaan teknologi informasi *gadget* dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaannya ketika pembelajaran, waktu istirahat dan pulang sekolah. Bentuk *gadget* yang digunakan oleh siswa di lingkungan MAN Cirebon 1 adalah tablet, laptop dan Hp. Penggunaan teknologi *gadget* juga didukung oleh penyediaan fasilitas hotspot serta aturan yang diberikan oleh sekolah dalam penggunaan teknologi *gadget*.
3. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial memang benar adanya. Dengan adanya penggunaan yang intens menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri siswa khususnya dalam hal perilaku sosial. Dampak yang ditimbulkan dalam bentuk positif dan negative.
 - a. Dampak positif
 - 1) Memperbanyak teman
 - 2) Memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh
 - b. Dampak negatif
 - 1) Kehilangan makna interaksi secara *face to face*
 - 2) Tidak terjalinnya kerjasama antar teman
 - 3) Hidup secara individualis, dan
 - 4) Hidup dengan dunia maya

B. Saran

Gadget sangatlah penting digunakan dalam lingkungan pendidikan, khususnya dalam lingkungan MAN Cirebon 1. Namun alangkah lebih baiknya jika penggunaan teknologi dalam lingkungan pendidikan bisa membawa kearah perubahan positif. Agar hal tersebut terwujud, peneliti menyarankan kepada :

1. Sekolah

Dalam penyediaan fasilitas untuk mendukung terhadap perkembangan teknologi harus diimbangi dengan pengawasan yang ketat atau adanya control kepada siswanya. Sekolah juga bisa membuat aturan untuk pembatasan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah jika memang itu tidak perlu untuk digunakan.

2. Guru

Guru berperan sebagai orang tua di lingkungan sekolah. Guru hendaknya meningkatkan kembali ketegasan terhadap siswanya berkaitan dengan penggunaan *gadget* yang sangat intens. Guru diharapkan dapat memberikan bimbingan, arahan dan perhatian kepada siswa khususnya dalam penggunaan *gadget* secara tepat.

3. Siswa

Siswa sebagai pengguna *gadget* aktif sebaiknya bisa lebih memilih dalam menggunakan *gadget*. Siswa harus bisa memfilter terhadap perkembangan teknologi. Teknologi harus bisa dikuasai oleh siswa, namun siswa jangan sampai dikuasai oleh teknologi. Siswa diharapkan dapat mendayagunakan *gadget* sesuai dengan porsinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Biagi, Shirley. 2010. *Media / Impact*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Boettcher, Judith V. 1999. *Faculty Guide For Moving Teaching and Learning to the web, league For Innovation in the Community College*. USA.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2008. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Chatib, Munif. 2013. *orang tuanya manusia*. Bandung : Kaifa.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Goulet, Denis. 1997. *The Uncertain Promise*. New York : IDOC.
- Gunarsa, S. D. 1989. *Psikologi Perkembangan: Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Hamzah, dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Salemba Humanika: Jakarta
- Hurlock, E.B. 1991. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta : Erlangga.
- Kartini Kartono. 1999. *Patologi Sosial*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- M. Ngalim Purwanto. 1992. *Psikologi Sosial*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

- Matthew, Miles, Huberman Michael. 1984. *Qualitative Data Analysis; A Sourcebook of New Methods*. London : Sage Publications, Beverly Hills
- McQuail, Dennis. 1992. *Media Performance*. London, Newbury Park, New Delhi : Sage Publications.
- Moleong. 1994. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Karya.
- Multahada, Erna. (2010). *Merpsy : pengguna internet dan perkembangan anak*. Jakarta : fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana
- Mulyana, Deddy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mursidin. 2011. *Moral, Sumber Pendidikan*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Pasiak, Taufik. 2007. *Brain Management For Self Improvement*. Bandung : Mizan Pustaka.
- Saebani, Ahmad. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Iphone dan Ipad*. Brebes : Kunci Komunikasi
- Salma, Dewi Prawiradilaga. 2014. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sanjaya, Ridwan, dan Christine Wibhowo. 2011. *Menyiasati Tren Digital pada Anak & Remaja*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Solomon, Robert. 1987. *Etika Suatu Pengantar*. Jakarta : Erlangga.
- Sudarma, Momon. 2014. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Mitra Wacana Media
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sumadiria, Haris. 2014. *Sosiologi Komunikasi Massa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, Hadi. 1993. *Metode Rsearch*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syamsu Yusuf. 2004. *Psikologi perkembangan anak*. Bandung : Rosdakarya.
- Uchjana, Onong Effendy. 2005. *Ilmu Komunikasi teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

- Uno, Hamzah & Lamatenggo, Nina. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Zakiah Daradjat. 1985. *Membina nilai-nilai moral di Indonesia*. Jakarta : bulan bintang.
- _____. 1995. *Remaja Harapan dan tantangan*. Jakarta : Ruhana.

Sumber Internet

- [Darmansyah. 2013. Gadget kini sudah jadi wabah pengganggu. Diunduh pada hari selasa tanggal 10 september 2014 pukul 19.30 wib. \[http://www.nuga.co/nuga-
http://www.academia.edu/5903485/Melly_Latifah.2010/ciri\]\(http://www.nuga.co/nuga-http://www.academia.edu/5903485/Melly_Latifah.2010/ciri\) dan karakteristik anak remaja dewasa.](#)
- Isna, Nadhila. 2012. *Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modern*. (<http://komunikasi.us/index.php/mata-kuliah/kmm/12-response-paper-ptk-2013/375-mempermudah-hidup-manusia-dengan-teknologi-modern>, diakses tanggal 15 Februari 2014)
- Mubarak, Sulthonul. 2013. *Gadget Menjadi Gaya Hidup dan Kebutuhan..*(<http://sulthonulmubarak.com/Gadget-menjadi-gaya-hidup-dan-kebutuhan/>, diakses tanggal 13 Februari 2014)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Dampak_smartphone_terhadap_kehidupan_manusia yang di akses pada tanggal 3 agustus pukul 20.00 WIB
- <http://atikachann.blogspot.com/2013/04/karya-tulis-ilmiah.html> yang diakses pada tanggal 3 agustus pukul 20.00 WIB