

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA DI MTS MIFTAHUL
ULUM KANIGORO**

SKRIPSI

**OLEH
AHMAD BUKHORI
NIM: 20862081150**



PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2024

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA DI MTS MIFTAHUL
ULUM KANIGORO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat
Malang Untuk memenuhi salah satu persyaratan Dalam
penyelesaian Program Sarjana Pendidikan Agama Islam**

Oleh

AHMAD BUKHORI

NIM : 20862081150

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA DI MTS MIFTAHUL
ULUM KANIGORO

SKRIPSI

Oleh

AHMAD BUKHORI

NIM : 20862081150

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 16 Mei 2024

Dosen Pembimbing


Dr. ARIES MUSNANDAR, M.Pd

NIDN. 0718036002

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA DI MTs MIFTAHUL ULUM KANIGORO, disusun oleh : Ahmad Bukhori, NIM: 20862081150, Program Studi Pendidikan Agama Islam, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Selasa
Tanggal : 28 Mei 2024

Ketua Penguji,



Dr. Arjes Musnandar, M. Pd.
NIDN. 2103017601

Sekretaris Penguji,



Mohammad Fadil, M. Pd.
NIDN. 0703048006

Penguji Utama,



Dr. Saifuddin, S. Ag., M. Pd.
NIDN. 2103017601

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifuddin, S. Ag., M. Pd.
NIDN. 2103017601

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S. Pd.L., M. Pd.
NIDN. 2104058501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Bukhori
NIM : 20862081150
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Keislaman
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap
Perkembangan Sosial di MTs Miftahul Ulum
Kanigoro

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 16 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Ahmad Bukhori

NIM. 20862081150

ABSTRAK

Bukhori, Ahmad. 2024. *“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa di MTs Miftahul Ulum Kanigoro”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dosen Pembimbing : **Dr. Aries Musnandar, M.Pd.**

Kata Kunci : Dampak Penggunaan Gadget, Gadget ,Perkembangan Sosial

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

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak yang dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan oleh siswa dalam penggunaan *gadget* di MTs Miftahul Ulum Kanigoro, untuk mengetahui bentuk dampak positif penggunaan *gadget* pada siswa di MTs Miftahul Ulum Kanigoro, serta untuk mengetahui bentuk dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa di MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Deskriptif*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun analisis data dalam penelitian ini dengan langkah kondensasi data dan penarikan kesimpulan. Dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi teknik dan triangulasi sumber yang merupakan teknik penggabungan data dari sumber wawancara, observasi dan dokumentasi, untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan akurat tentang suatu topik atau fenomena.

Dari hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial di MTs Miftahul Ulum Kanigoro bahwa penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak mempunyai dampak positif dan negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.

ABSTRACT

Bukhori, Ahmad. 2024. *"The Impact of Using Gadgets on the Social Development of Students at MTs Miftahul Ulum Kanigoro"*. Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor : **Dr. Aries Musnandar, M.Pd.**

Keywords : *Impact of Using Gadgets, Gadgets, Social Development*

Gadgets are always interpreted as more unusual or cleverly designed compared to the normal technology of their invention. Gadgets are a technology that plays a very important role in this era of globalization. Gadget according to the Big Indonesian Dictionary means a small electronic device that has a special function. Gadgets are defined as objects with unique characteristics, having units with high performance and related to size and cost.

Social development is a condition of a person's ability to behave in accordance with social demands. Social development in children is intended as the development of children's behavior in adapting to the rules that apply in the community where they live. Development takes place slowly over time. Sometimes a person experiences a period of crisis in childhood and puberty.

The aims of this research are: to find out what applications are used by students in using gadgets at MTs Miftahul Ulum Kanigoro, to find out the positive impact of using gadgets on students at MTs Miftahul Ulum Kanigoro, and to find out the negative impact of using gadgets on development. social studies among students at MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

The research method used is descriptive qualitative research with a phenomenological approach. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. The data analysis in this research involves data condensation steps and drawing conclusions. In testing the validity of the data, researchers use technical triangulation and source triangulation techniques, which are techniques for combining data from interview, observation and documentation sources, to get a more complete and accurate picture of a topic or phenomenon.

From the research results, the author can conclude regarding the impact of gadget use on social development at MTs Miftahul Ulum Kanigoro that the use of gadgets by children has positive and negative impacts depending on the intensity and supervision of parents. The high intensity and duration of use of gadgets and frequently used applications should be limited in their use because they are not suitable or not suitable for their age.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang mana senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan inayahnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Di MTs Miftahul Ulum Kanigoro“ Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak untuk kontribusi, manfaat serta wawasan berpikir dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

Selanjutnya ucapan terimakasih seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung khususnya kepada orang tua yang telah memberi dukungan sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan. Mudah-mudahan amal baiknya di terima disisi Allah SWT, sebagai amalan solihan, Amiiin.

Secara khusus peneliti sampaikan terima kasih kepada :

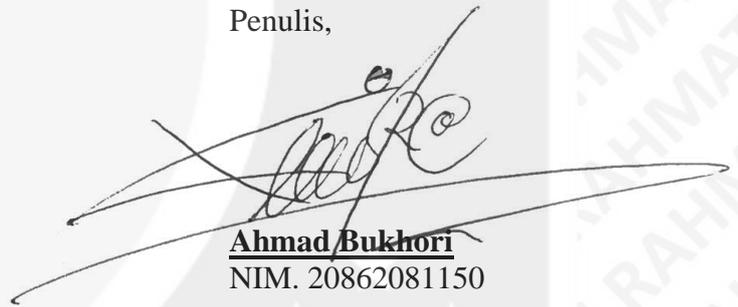
1. Bapak Prof. Dr. Imron selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang sekaligus pembimbing yang telah menyediakan fasilitas, motivasi dan dorongan moril selama perkuliahan.
2. Bapak Dr. Saifuddin, S. Ag., M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat beserta segenap para staf-stafnya yang telah membantu penulis dalam menjalani program S1.
3. Ibu Dr. Siti Muawwanatul Hasanah, M.Pd selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Agama Islam
4. Bapak Dr. Aries Musnandar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang penuh dengan kesabaran dan keikhlasan ditengah kesibukannya meluangkan waktu memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik
5. Bapak Sugiono, S.Pd selaku Kepala Sekolah MTs Miftahul Ulum Kanigoro yang telah memberi kesempatan kepada peneliti di lembaga yang dipimpinnya yang selalu membantu banyak hal selama proses penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

6. Para dosen dan juga staff fakultas ilmu keislaman khususnya Prodi PAI. Yang senantiasa membantu melayani atas berjalannya masa perkuliahan berlangsung.

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

Malang, 16 Mei 2024

Penulis,



Ahmad Bukhori
NIM. 20862081150



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

MOTTO

**“ WHAT TIME IS IT ? “
ITS SERIOUS TIME !**

(Fnatic Onic id)



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim.....

Tulisan ini tidak akan selesai tanpa bantuan sang ilahi rabbi Alah SWT serta saya persembahkan kepada Cinta dan baktiku untuk dua orang yang sangat berarti di kehidupanku, Ayahanda “Ghufro”, Ibunda tercinta “Siti Aisyah Wakyuningsih”, dan semua keluarga yang telah menumbuhkan jiwa-jiwa kasih sayang, yang telah rela berkorban dalam segala hal, yang telah rela telah bekerja keras dan berbesar hati untuk selalu mendukung putranya berkembang melebihi beliau. Terima kasih atas keikhlasan dan ketulusan do’a yang selalu engkau panjatkan di keheningan malam dan di kesejukan embun pagi hanya untuk mendo’akan demi kesuksesan putra putrimu selama ini.

Tak lupa pula ucapan terimakasih kepada Guru-guruku, dan yang telah mendidik dan membimbingku dengan penuh ikhlas hingga menjadi manusia dan selalu menjadi pelita dalam studiku sehingga bisa mengetahui banyak hal dan memperoleh berbagai ilmu dan pengetahuan yang tiadatara artinya.

Keluarga, sahabat, serta teman-teman seperjuangan khususnya permata kekasihku yang selalu menjadi kebanggaan dan kebahagiaan tersendiri, rasa syukur selalu mengalir karena aku bisa bertemu dengan orang-orang baik seperti kalian, yang bisa saling support, saling mengerti dan saling menyemangati satu sama lain. Terimakasih atas persaudaraan dan kenangan yang telah kalian berikan selama ini.

Terutama Kepada diriku sendiri, yang selama ini telah bekerja keras, yang sering di paksa kuat dalam banyak hal. Terimakasih juga kepada keadaan yang telah mengajari kedewasaan dalam menjalani kehidupan ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Konteks Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	13
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	14
1.6 Definisi Istilah.....	15
1.7 Penelitian Terdahulu.....	17
1.8 Sistematika Penulisan	20
BAB II.....	22
KAJIAN PUSTAKA	22
2.1 Penggunaan <i>Gadget</i>	22
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	22
2.1.2 Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i>	23
2.1.3 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	31
2.2 Psikologi Perkembangan	34
2.2.1 Definisi Psikologi Menurut Para Ahli	34

2.2.2 Pengertian Psikologi Perkembangan	35
2.2.3 Mengenal Gambaran Psikologi Perkembangan	35
2.2.4 Tujuan Mempelajari Psikologi	36
2.2.5 Manfaat Mempelajari Psikologi Perkembangan	36
2.2.6 Manfaat Mempelajari Psikologi Perkembangan bagi Pendidik	38
2.2.7 Tujuan Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik	39
2.2.8 Manfaat Psikologi Perkembangan Bagi Peserta Didik	39
2.3 Perkembangan Sosial	42
2.3.1 Pengertian Psikologi Sosial	42
2.3.2 Perkembangan Sosial Siswa	43
2.3.3 Ciri-ciri Perkembangan Sosial	44
2.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Siswa	45
2.3.5 Indikator Perkembangan Sosial	47
2.3.6 Perkembangan Sosial Terhadap Prespektif Ajaran Agama Islam	53
2.3.7 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Menengah Pertama (SMP)/ Madrasah Tsanawiyah (MTs).....	55
BAB III	58
METODE PENELITIAN	58
3.1 Desain Penelitian	58
3.2 Kehadiran Peneliti	59
3.3 Lokasi Penelitian	60
3.4 Sumber Data	61
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	62
3.6 Analisis Data	65
3.7 Pengecekan Keabsahan Temuan	67
3.8 Tahap-tahap Penelitian.....	69
BAB IV	71
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Gambaran Obyek Penelitian	71
4.1.1 Sejarah Sekolah MTs Miftahul Ulum Kanigoro	71
4.1.2 Profil Sekolah MTs Miftahul Ulum Kanigoro	72
4.1.3 Struktur Organisasi MTs Miftahul Ulum Kanigoro	73
4.1.4 Visi, Misi dan Tujuan MTs Miftahul Ulum Kanigoro	74

4.1.5 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan MTs Miftahul Ulum Kanigoro	77
4.1.6 Sarana dan Prasarana MTs Miftahul Ulum Kanigoro	77
4.2 Paparan Data dan Analisis Data	78
4.2.1 Aplikasi Yang Digunakan Siswa Dalam Penggunaan Gadget	79
4.2.2 Bentuk Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro	83
4.2.3 Upaya Guru Untuk Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Di Mts Miftahul Ulum Kanigoro	91
4.3 Pembahasan	100
4.3.1 Aplikasi Yang Digunakan Siswa Dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	101
4.3.2 Bentuk Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro	104
4.3.3 Upaya Guru Untuk Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Di Mts Miftahul Ulum Kanigoro	109
BAB V	112
PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	118

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4.1 Profil Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kanigoro	70
Tabel 4.2 Rekapitulasi pendidik dan tenaga kependidikan MTs Miftahul Ulum Kanigoro tahun ajaran 2023-2024	76
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana MTs Miftahul Ulum Kanigoro.....	76



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Teknik pengumpulan data	119
Surat Permohonan Izin Penelitian	127
Surat Persetujuan izin Tempat Penelitian	128
Rekapitulasi Bimbingan	129
Proker Kesiswaan yang berkaitan dengan larangan-larangan di sekolah	130
Dokumentasi Penelitian	131



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktivitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, dengan teknologi semua aktivitas manusia yang rumit menjadi mudah. Sebagai contoh adalah *gadget* yang pada saat ini sudah menjadi konsumsi masyarakat, dengan *gadget* jarak yang jauh menjadi dekat, mudah mengakses segala jaringan di internet, bahkan dunia pun dengan teknologi menjadi sangat kecil karena *gadget* kita dapat berkomunikasi dengan semua orang diseluruh penjuru dunia dengan mudah hanya dengan menggunakan *gadget*.¹

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

¹ Sadam S, *Gadget Mempengaruhi Perilaku Sosial*, (http://www.academia.edu/11522856/GADGET_MEMPENGARUHI_PERILAKU_SOSIAL) diakses pada tanggal; 14 Januari 2024.

melakukan panggilan 35 menit dan harganya terhitung mahal, sekitar sepuluh juta rupiah.

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

Gadget selalu dirancang dengan kecanggihan teknologi tinggi dan melebihi benda yang sudah lebih dulu diciptakan. Jenis *gadget* yang paling umum diketahui oleh semua masyarakat adalah *handphone*. Kehadiran *gadget* terutama dalam bentuk *smartphone* telah populer ditengah masyarakat dulu untuk memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, *gadget* sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara *online*.³

Dalam *gadget* terdapat berbagai aplikasi untuk sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas dan masih banyak lagi. Fungsi dari alat teknologi ini adalah mempermudah seseorang untuk berbagi aktivitas. Melalui

² Santrock, J. W, *Perkembangan Anak Edisi 11*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 21.

³ Stephen W Littlejohn, *Theories Of Human Communication* (Thompson: Wardsworth, 2004), hlm. 279.

aplikasi dan terhubung koneksi internet, sekarang ini *gadget* membantu kebutuhan manusia. Contohnya saja penjualan barang, membeli, mencari teman dan bekerja. Pada zaman sekarang banyak aplikasi-aplikasi yang tersedia di *Gadget*, contohnya adalah *WhatsApp mesenger*, *Facebook*, *Tiktok*, *Instagram* dan lain lain.⁴

Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 191,4 juta orang. Dari angka tersebut, 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah *Facebook* dan *Twitter*. Indonesia menempati peringkat 4 oengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India. Selain itu layanan internet paling populer 2022 jatuh kepada *Google*, menduduki posisi 1. Lalu untuk posisi 2 yakni *Facebook*. *Tiktok* yang pada 2021 menduduki posisi puncak, justru ditahun 2022 turun ke peringkat 3 bersama *Apple*. Artinya aplikasi *Facebook* adalah media sosial terpopuler 2022.⁵

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri dan memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. *Gadget* dapat memudahkan

⁴ Alia, T., & Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital", *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, POLYGLOT Vol. 14. No. 1/Juni 2018, hlm. 65.

⁵ *Ibid.*, hlm. 67.

setiap orang untuk berkomunikasi tanpa kenal jarak. Anak pun perlu dikenalkan pada manfaat *gadget* sebagai media komunikasi yang efektif. Sebagai contoh, ketika sedang tidak ada dirumah, orangtua tetap bisa berkomunikasi dengan si kecil lewat *Video Call*, pesan suara atau semacamnya.⁶

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *Cyberbullying*. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti *handphone, laptop, kamera digital, music player, jam digital* dan lain lain.⁷

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah elakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Akhir-akhir ini atau sejak diberlakukannya pembelajaran jarak jauh banyak orang tua yang membelikan gadget untuk anaknya sebagai media pembelajaran di sekolah maupun di rumah.⁸

⁶ Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan Internet* (Yogyakarta: A Plus Book, 2010), hlm. 13.

⁷ *Ibid.*, hlm. 14

⁸ Garini, *Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modern* (Jakarta: Penamadani, 2013), hlm. 17

Penggunaan gadget dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan gadget. Di antaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun ancanegara, dan juga sebagai media informasi. Tetapi sekarang kebanyakan masyarakat yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan gadget itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka. Dalam berbagai situasi gadget dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, namun dalam situasi yang lain penggunaan gadget menyebabkan pemborosan, menjadi pemalas, lupa waktu dan mengganggu kesehatan.⁹

Secara intrapersonal perkembangan sosial mengandung makna bahwa setiap anak/remaja harus memiliki kemampuan dalam mengelola perkembangan dalam dirinya, seperti halnya perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat. Apabila secara intrapersonal seorang anak tersebut mampu untuk mengidentifikasi dalam berinteraksi sosial yang dibutuhkan nya dalam meningkatkan kebutuhan dirinya, mereka perlu menaruh perhatian nya bahwa kebutuhan diri seseorang sangatlah penting untuk bisa menumbuh kembangkan jati dirinya, seperti menahan emosional nya, menjaga kedisiplinan nya, menghargai orang lain, sopan santun, tunduk dan patuh terhadap peraturan

⁹ Warsita dalam Afif Fatimatuz Zahro “*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga*” (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Salatiga: Cirebon, 2015), hlm. 19.

yang ada. Maka dapat diyakini bahwa anak tersebut akan baik didalam interkasi sosialnya/intrepersonalnya.

Sedangkan intrepersonal perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. Di masa remaja banyak siswa yang hanya asyik berada di depan layar hanya dengan bermain *Handphone*, sedangkan di usia remaja perkembangan sosial akan kurang optimal apabila remaja tersebut tidak menaruh perhatian dengan baik dalam perkembangannya, yang harus diperlukan seseorang dalam berinterkasi sosial yakni kesiapan dalam kemampuan intrapersonal nya tersebut, dengan kesiapan dan kemampuan intrapersonal yang sudah bagus, maka interpersonal seseorang akan lebih baik lagi.

Dari sini dapat peneliti simpulkan bahwa baik tidaknya intrepersonal seseorang itu tergantung dari intrapersonal-nya, yang artinya ketika intrapersonal dari diri seseorang sudah bagus, maka interpersonal juga dapat mengikutinya, sinergi antara intrapersonal dan interpersonal ini keduanya saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan.

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

hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi siswa.¹⁰

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari orang tua nya tidak pernah mengajak anak berbicara dan hanya membiarkan anaknya asik dengan *gadget*, penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi keguatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari hari. Tidak dapat dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar, atau bahkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.¹¹

Dampak penggunaan *gadget* sangat berpengaruh bagi perkembangan anak baik di rumah maupun di sekolah. Orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan mereka. Waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat, anak bisa belajar lewat waktu bermain ataupun bercerita tentang keseharian dengan orang tua. Selama waktu itu juga anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya.¹²

Pada masa pandemi begitu banyak siswa menggunakan *gadget* dalam dunia pendidikan. Diantaranya adalah untuk menunjang proses pembelajaran.

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

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

¹² Asif, A. R. and Rahmadi, F. A. "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun". *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Vol. 6. No. 1/Januari 2017, hlm. 8.

Meski demikian penggunaan gadget ini bisa berdampak positif dan bisa juga berdampak negatif jika salah digunakan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan gadget sangat membantu khususnya dalam menemukan informasi, sehingga para siswa selalu melibatkan gadget dalam proses belajar. Salah satu manfaatnya dalam pembelajaran adalah dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.¹³

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

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

¹³ Sari Rahayu, *Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak* (STKIP: PGRI Sumatera Barat, 2015), hlm. 8.

sangat mempengaruhi karakter siswa seperti menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat.¹⁴

Allah berfirman dalam (Q.S. Ibrahim, 14:1)

الرَّحْمَٰنُ أَنْزَلَ نُّورَهُ إِلَيْكَ لِتُخْرِجَ النَّاسَ مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِ رَبِّهِمْ إِلَى صِرَاطٍ الْعَزِيزِ الْحَمِيدِ

Artinya : “Alif, laam raa. (Ini adalah) Kitab yang Kami turunkan kepadamu supaya kamu mengeluarkan manusia dari gelap gulita kepada cahaya terang benderang dengan izin Tuhan mereka, (yaitu) menuju jalan Tuhan yang Maha Perkasa lagi Maha Terpuji”. (Q.S. Ibrahim, 14: 1).¹⁵

Dalam Ayat tersebut, Allah SWT menjelaskan tentang cara mengarahkan manusia berarti melakukan suatu perkembangan sosial, dari keadaan yang buruk kepada yang baik atau dari keadaan yang baik kepada yang lebih baik lagi. Sebagai petunjuk, Al-Qur'an yang menjelaskan secara tersirat bahwa manusia harus lebih baik lagi yang harus dilakukan menjadikannya sebagai pedoman hidup, terutama kalangan yang terpelajar. Kehidupan sosial senantiasa bersifat dinamis, karena itu selalu berubah dan berganti. Agar perubahan dan pergantian itu sesuai dengan tuntunan al-Quran, maka setiap diri orang muslim harus berusaha mengarahkannya pada perubahan yang terpuji.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 9.

¹⁵ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Q.S. Ibrahim, 14:1.

Bagi seorang Muslim, syarat pertamanya yaitu tentang nilai-nilai kebenaran dan kebaikan, sudah tentu terletak pada Al-Qur'an dan Al-Sunnah, meskipun sifatnya masih umum, tinggal kita yang merincinya dengan baik. Kehidupan sosial pada hakikatnya terikat dengan hukum-hukum sosial atau masyarakat yang telah ditetapkan sebagai Sunnatullah. Hukum-hukum sosial itu bersifat pasti juga, seperti halnya hukum alam. Allah berfirman pada (Q.S. Al-Ahzab, 33:62)

سُنَّةَ اللَّهِ فِي الَّذِينَ خَلَوْا مِنْ قَبْلُ وَلَنْ تَجِدَ لِسُنَّةِ اللَّهِ تَبْدِيلًا

Artinya : Sebagai sunnah Allah yang berlaku atas orang-orang yang telah terdahulu sebelum (mu), dan kamu sekali-kali tiada akan mendapati perubahan pada sunnah Allah". (Q.S. Al-Ahzab, 33:62)¹⁶

Berdasarkan data dokumentasi dari peraturan sekolah didapatkan bahwa khusus kelas IX itu memang boleh membawa alat elektronik *Gadget* baik berupa Handphone, Laptop, maupun tablet untuk keperluan pembelajaran. Pembelajaran di MTs Miftahul Ulum Kanigoro sudah menggunakan media pembelajaran berupa *Handphone* dan media lainnya seperti *Komputer/PC*, *Laptop* *Proyektor*. Siswa/siswi diperbolehkan membawa *handphone* dalam proses pembelajaran hanya ketika Guru menyuruh/meminta siswa/i untuk

¹⁶ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Q.S. Al-Ahzab, 33:62).

membawa nya pada saat pelajaran tertentu atau ada semacam tugas maupun ujian.¹⁷

Berdasarkan pra survey yang peneliti lakukan melalui wawancara dan observasi di MTs Miftahul Ulum Kanigoro pada tanggal 20 Maret 2024 di MTs Miftahul Ulum Kanigoro. Peneliti melakukan wawancara mengenai penggunaan *gadget* untuk siswa di sekolah kepada narasumber yakni pendidik. Narasumber pertama yaitu Bapak Sugiono, S.Pd selaku Kepala Sekolah, beliau mengatakan bahwa “saat pembelajaran dikelas, siswa menggunakan *gadget* pada kondisi tertentu contohnya ada tugas mingguan yang dilaksanakan di lab komputer, khususnya kelas IX yang melaksanakan ujian diperbolehkan membawa *gadget* karena keterbatasan device yang ada di sekolah” Selanjutnya narasumber yang kedua yaitu Bapak Fatkhur Rohman, S.Pd. beliau mengatakan bahwa “Manfaat *gadget* bias mempermudah kegiatan belajar mengajar disekolah contohnya untuk mengerjakan tugas tugas disekolah”

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial di MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

¹⁷ Dokumentasi, Arisp Program Kerja Kesiswaan mengenai peraturan di Sekolah MTs Miftahul Ulum Kanigoro, *Lampiran* hlm. 130.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan Konteks Penelitian di atas dapat diuraikan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi apa saja yang digunakan oleh siswa dalam penggunaan *gadget* di MTs Miftahul Ulum Kanigoro ?
2. Bagaimana bentuk dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada siswa di MTs Miftahul Ulum Kanigoro ?
3. Bagaimana Upaya Guru untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa di MTs Miftahul Ulum Kanigoro ?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan oleh siswa dalam penggunaan *gadget* di MTs Miftahul Ulum Kanigoro.
2. Untuk mengetahui bentuk dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada siswa di MTs Miftahul Ulum Kanigoro.
3. Untuk mengetahui upaya guru untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa di MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

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

b. Secara Praktis

1) Bagi Peserta Didik

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

2) Bagi Guru

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

3) Bagi Orang tua

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

4) Bagi Sekolah

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

5) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan pada dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro. Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada peneliti sebagai calon pendidik tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam pembahasan penelitian ini membuat mudah memahami pembahasan isi materi yang berkaitan dengan judul di atas, maka dibatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan Dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial siswa dengan kaitannya usaha untuk

menumbuhkan nilai-nilai perilaku positif. Maka dengan ini, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian di MTs Miftahul Ulum Kanigoro Malang.

1.6 Definisi Istilah

1. Dampak

Dampak secara sederhana dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat yang timbul dari suatu keputusan, tindakan, atau peristiwa. Dampak dapat berupa benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif, dan dapat juga berupa proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal.

Dampak dapat dibagi menjadi dua pengertian utama :

- a) Dampak Positif: Pengaruh yang mendatangkan akibat yang positif, seperti keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberikan kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya.
- b) Dampak Negatif : Pengaruh yang mendatangkan akibat yang negatif, seperti penyangkalan, rasa malu, rasa bersalah, dan lain-lain yang timbul dari suatu keputusan, tindakan, atau peristiwa

Dampak dapat juga berupa akibat yang timbul dari suatu penyelenggaraan kegiatan terhadap perekonomian, politik, atau lingkungan, serta dapat berupa peranan yang dicapai dalam berkomunikasi.

2. *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang digunakan untuk berbagai keperluan, seperti berkomunikasi, mengerjakan pekerjaan, mencari hiburan, dan lain-lain. Contoh *gadget* yang umum digunakan adalah *ponsel pintar*, *tablet*, *laptop*, dan lain-lain. Dalam konteks diskusi tentang dampak penggunaan *gadget*, *gadget* biasanya merujuk pada perangkat elektronik yang digunakan secara luas oleh masyarakat, termasuk anak-anak, untuk berbagai keperluan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi. Dalam konteks ini, perkembangan sosial dapat diartikan sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dimana individu belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, mengembangkan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dan menjadi bagian dari masyarakat. Perkembangan sosial juga melibatkan proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

1.7 Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
1.	Skripsi yang ditulis oleh Sa'adah mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang berjudul "Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon tahun 2020". Hasil penelitian Menunjukkan bahwa respon siswa terhadap Perkembangan teknologi informasi <i>gadget</i> sudah terlihat dari pemahaman menggunakannya yang dilakukan secara intens tanpa mengenal ruang dan waktu. ¹⁸	Jenis penelitian yang digunakan sama yaitu kualitatif. Kemudian persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sa'adah yaitu dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. Sedangkan peneliti mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro.	Kebaruan pada penelitian ini yaitu mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

¹⁸ Sa'adah, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap perilaku siswa di MAN 1 Cirebon", *Skripsi* pada Universitas IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon 2020.

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
2.	Skripsi yang ditulis oleh Jessica Citra Jutersfan Wau mahasiswa ekoloh Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan yang berjudul “Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak berkategori cukup banyak (54.15%). ¹⁹	Jenis penelitian yang digunakan sama yaitu kualitatif. Kemudian persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jessica Citra Jutersfan Wau mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan yaitu dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku siswa di SD Swasta Assisi Medan Selayang tahun 2019. Sedangkan peneliti mengkaji dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa	Kebaruan pada penelitian ini yaitu mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

¹⁹ Jessica Citra Jutersfan Wau, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa di SD Swasta Assisi Medan Selayang”, *Skripsi* pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, Medan 2019.

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
			MTs Miftahul Ulum Kanigoro.	
3.	Skripsi yang ditulis oleh Nelli mahasiswa IAIN Palopo yang berjudul “Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Tingkah Laku Siswa Di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo tahun 2019”. Hasil penelitian Menunjukkan bahwa Perkembangan akademik siswa sangat berpengaruh terhadap penggunaan <i>gadget</i> dikarenakan siswa yang benar- benar mengfungsikan <i>gadget</i> akan mengalami peningkatan prestasi belajar. ²⁰	Jenis penelitian yang digunakan sama yaitu kualitatif. Kemudian persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> pada siswa.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nelli mahasiswa IAIN Palopo yaitu dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap tingkah laku siswa di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Sedangkan peneliti mengkaji dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro.	Kebaruan pada penelitian ini yaitu mengkaji dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial pada siswa MTs Miftahul Ulum Kanigoro.

²⁰ Nelli, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkah Laku Siswa di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo, *Skripsi* Pada IAIN Palopo, Palopo 2019.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar dalam pembahasan skripsi ini mudah untuk dipahami, maka peneliti perlu memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang pembahasan skripsi ini. Maka secara singkat dapat dilihat dalam sistematika penulisan ini, yang menjadi lima bab sebagaimana berikut :

Diawali dengan cover lembar persetujuan dosen pembimbing, lembar bukti telah mengikuti ujian di depan dewan penguji skripsi atau disebut lembar pengesahan, motto, kata pengantar, daftar isi dan abstrak.

Bab I pendahuluan yang mencakup: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi istilah, penelitian terkait dan sistematika penulisan. Bab pendahuluan ini diletakkan pada Bab pertama karena apa yang dikemukakan ialah untuk memberikan arah yang jelas untuk memahami skripsi ini.

Bab II adalah kajian pustaka yang terdiri dari: sub bab pertama Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa.

Bab III adalah Metode Penelitian yang mencakup: desain penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan. Memuat tentang hasil yang diperoleh selama melakukan penelitian dengan menggunakan prosedur dan metode yang telah diuraikan. Bab ini berisi tentang: gambaran obyek penelitian, paparan dan analisis data, dan yang terakhir adalah pembahasan

Bab V adalah bagian akhir dari skripsi. Di Bab V ini hanya ada dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran. Selanjutnya adalah bagian akhir, bagian akhir ini memiliki bagian tersendiri dan tidak termasuk dalam bab V. Di bagian akhir ini biasanya mencakup daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat peneliti.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT