



**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL
REMAJA DI JORONG PILIANG KECAMATAN LIMO KAUM**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(S-1)
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

LIDIA NOFANDA
15 300 100 047

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2022M/1444H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : LIDIA NOFANDA
NIM : 15 300 100 047
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI JORONG PILIANG KECAMATAN LIMO KAUM”**. Adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat, *kecuali* yang dicantumkan sumbernya

Apabila kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 4 Agustus 2022

Saya yang menyatakan



LIDIA NOFANDA
NIM. 15 300 100 047

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama **LIDIA NOFANDA, NIM 15300100047** dengan judul **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI JORONG PILIANG KECAMATAN LIMO KAUM”** Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Batusangkar, 26 Juli 2022

Pembimbing



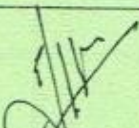
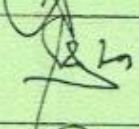
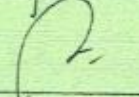
Dra. Fatmawati, M.Ag.

NIP. 196104051992032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi atas nama nama **LIDIA NOFANDA**, 15300100047 dengan judul **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI JORONG PILIANG KECAMATAN LIMO KAUM”**, telah diujikan dalam sidang *munaqasah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada Hari Kamis pada Tanggal 4 Agustus 2022, dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Strata satu (S.I) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam Negeri


Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama /NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dra. Hj Eliwatis, M.Ag / 19681111 199403 2 004	Ketua Penguji		22/08
2	Dra. Fatmawati, M. Ag / 196110405 199203 2 001	Sekretaris Penguji		22/08-2022
3	Rizki Pebrina, MA / 19880205 201503 2 006	Anggota Penguji		22/08/22

Batusangkar, Agustus 2022

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan




Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

BIODATA PENULIS



Nama : Lidia Nofanda
Nim : 15300100047
Tempat / Tgl lahir : Dobok 23 November 1996
Jenis kelamin : Perempuan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan

Nama orang tua

Ayah : Muchlis
Ibu : Nedyarti Syafrida
Anak ke : 1
No Hp : 081267838326 / 085274911143
Alamat : Jorong Piliang, Kecamatan Limo Kaum,
Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat

Jenjang pendidikan

SD : SD N 04 Kubu Rajo Limo Kaum
SMP : SMP N 3 Batusangkar
SMA : MAN 2 Batusangkar

Moto Hidup : Jangan Mempersulit Hidup Orang Lain, Karena Karma Pasti Berlaku, Selalu Berbuat Baik Dan Menghormati Orang Lain

ABSTRAK

Lidia Nofanda, NIM 15300100047 judul skripsi “**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum**” Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum, untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di jorong piliang kecamatan limo kaum

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian lapangan (*field reaseach*), dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun Sumber data yang penulis gunakan yaitu sumber data primer yaitu remaja yang berusia 14-21 tahun sebanyak 10 informan dan sumber data sekunder yaitu orang tua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini di peroleh dari hasil observasi, hasil wawancara dan dokumentasi peneliti di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum. Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik menurut Miles Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data.

Hasil penelitian yang penulis lakukan dilangan adalah dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum diantaranya yaitu dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan keluarga (orang tua, saudara-saudaranya, keluarga dai ayah, keluarga dari ibu) dan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan masyarakat (teman sebaya, tetangga, dan masyarakat lainnya)

Kata kunci: Dampak Penggunaan Gadget, Gadget, Perilaku Sosial, Remaja

ABSTRACT

Lidia Nofanda, NIM 15300100047 title of thesis "Impact of Gadget Use on Adolescent Social Behavior in Jorong Piliang Limo Kaum District" Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus Batusangkar State Islamic University (UIN)

This study aims to describe the form of the use of gadgets on the social behavior of adolescents in Jorong Piliang, Limo Kaum District, to describe the impact of using gadgets on the social behavior of adolescents in Jorong Piliang, Limo Kaum sub-district.

This type of research uses field research (field research), using a qualitative approach. This research uses a descriptive method with a qualitative approach. The data sources that the author uses are primary data sources, namely adolescents aged 14-21 years as many as 10 informants and secondary data sources, namely parents. Data collection techniques in this study were obtained from the results of observations, interviews and documentation of researchers in Jorong Piliang, Limo Kaum District. To test the validity of the data, researchers used triangulation techniques. While the data analysis technique used is the technique according to Miles Huberman, namely data reduction, data presentation, and data conclusions.

The results of the research that the authors did in the field were the impact of using gadgets on the social behavior of teenagers in Jorong Piliang, Limo Kaum District, among them the impact of using gadgets on the social behavior of teenagers in terms of the family environment (parents, siblings, father's family, mother's family) and the impact of using gadgets on adolescent social behavior in terms of the community environment (peers, neighbors, and other communities)

Keywords: Impact of Gadget Use, Gadgets, Social Behavior, Teenagers

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat, kekuatan, dan kesempatan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyusun skripsi tentang “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum”

Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis doakan kepada Allah SWT agar disampaikannya kepada nabi besar Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup bagi kebahagiaan hidup umat manusia dunia dan akhirat, yakninya Al-qur'an dan Hadist.

Dengan selesainya skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu selayaknyalah jika pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar
2. Bapak Dr. Adripen M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar
3. Ibuk Susi Herawati, S.Ag, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar
4. Ibuk Dra. Fatmawati, M.Ag selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
5. Ibuk Dra. Hj Eliwatis, M.Ag selaku Dosen penguji utama dan Ibuk Rizki Pebrina M.A penguji II yang telah bersedia menguji kelayakan dari penulisan dan penyusunan skripsi ini

6. Bapak/Ibu beserta staff pengajar Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan pelayanan dan bantuan serta dorongan dan kemudahan administrasi dalam penyelesaian kripsi ini
7. Teristimewa untuk Orang Tua, Ayah (Muchlis), Ibu (Nediyarti Syafrida) atas semua pengorbanan dan usaha yang tiada batasnya dan tidak akan bisa di nilai dengan apapun sehingga dapat menjadikan anakmu ini sebagai anak yang bisa membanggakan dengan prestasi yang telah dicapai selama ini. Serta semua pihak keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan mensuport saya dari awal sampai akhir
8. Sahabat yang tidak berhenti mengingatkan, selalu memberi motivasi, memberi semangat dan membantu dalam segala hal terutama untuk Nurleli Ismeli (meli), Nurhidayati (iyet), Widy Fon Septifani (widy), Mila Rahayu (mila), Izatul Mufidah (tante), Nur Azizah Fitri(ezi), Ragil Satria(pak wali) dan rekan-rekan Mahasiswa lainnya
9. Kepada Remaja, Orang Tua Remaja, Bapak Jorong, Ketua Pemuda, Dan Tokoh Adat di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian disana.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahamat dan karunianya kepada kita semua dan menjadi ladang amal ibadah disisi Allah.Mudah-mudahan Allah membalas segala bantuan yang telah diberikan dengan pahala yang berlipat ganda.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

Batusangkar, Juli 2022

Penulis

LIDIA NOFANDA
NIM. 15300100047

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah wasyukurillah tiada do'a yang terucapkan selain memanjatkan puji syukur atas nikmat yang telah Allah berikan kepada saya dan seluruh makhluknya yang mana dengan nikmatnya itu juga kita dapat merasakan kehidupan yang nyaman seperti yang kita rasakan saat ini, sebagai seorang manusia kita dapat merencanakan apapun yang kita inginkan tetapi, rencana yang paling terbaik adalah rencana Allah Swt.

Shalawat beriringan salam tidak bosan-bosannya kita sampaikan kepada baginada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliah sampai ke zaman yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

KELUARGAKU

Untuk orang tuaku tercinta dan tersayang (AMA jo APA) yang telah memberikan semua yang aku inginkan dan selalu menjadi penyemangat hidupku, tanpamu aku bukanlah apa2...meskipun aku selalu bandel dan keras kepala tapi orang tuaku tetap menyayangiku dengan sepenuh hati. Maafkanlah anakmu ini yang selalu berbuat salah kepadamu. Terimakasih banyak2 untuk ama jo apa yang aku sayangi dan tidak dapat aku sampaikan hanya dengan kata-kata. Semua yang aku lakukan ini belum apa2 dibandingkan dengan yang telah orangtuaku lakukan...doakan anakmu ini agar selalu bisa bersyukur dalam segala hal apapun yang telah ditetapkan oleh Allah dan aku ingin selalu membahagiakanmu didunia maupun di akhirat. Dan tidak lupa juga terimakasih untuk keluarga besarku...

TEMAN-TEMANKU

Selanjutnya untuk orang-orang yang aku sayangi Sahabat, dan teman-teman seperjuangan terimakasih banyak atas dukungan dan motivasi yang selalu diberikan kepadaku. Teman memang ada disaat kita senang tetapi sahabat akan ada disaat kita susah maupun senang. Untuk sahabatku meli tersayang yang telah rela-rela menyediakan waktu untukku dalam membantuku membuat skripsiku,, terimakasih banyak meliiiiiii...untuk mila, tante(iza), ezi, pak wali(ragil), nurhidayati (iyet), widy, mira dan lain-lain yang tidak tersebutkan namanya satu-persatu.terimakasih karena telah membantuku apapun yang kita lewati semasa dibangku perkuliahan semoga bisa menjadi kenangan terindah untuk hidup kita. dan tidak hanya itu untuk teman2 yang tidak tesebut namanya mohon maaf karena terlalu banyak untuk Bp 15,16,17 Terimakasih teman2 semuanya... dan yang paling istimewa untuk calon imam terimakasih sayang atas dukungannya dan nasehat2nya.

DOSENKU

Terimakasih untuk dosen pembimbing yang sekaligus dosen PA yaitu ibuk Dra.Fatmawati M,Ag yang sudah rela-rela diganggu waktunya dalam membimbing saya dengan sabar dan memberikan masukan-masukan hingga terciptanya sebuah karya ini. Terimakasih juga untuk seluruh dosen dan ruang lingkup iain batusangkar yang telah membimbing kami dalam pencapaian gelar sarjana dan paa akhirnya kami merasa puas dan bahagia itu semua berkat dukungan yang berikan oleh bapak/ibuk kepada kami

JORONG PILIANG

Dan untuk masyarakat Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum terimakasih banyak karena telah memberikan izin kepada saya untuk penelitian disana..terimakasih banyak untuk semuanya bapak/ibuk dan remaja dijorong piliang...

Alhamdulillah karya ini adalah milikku yang berisikan curahan hati dan ilmu yang aku dapatkan selama ini yang dinamakan skripsi telah selesai. Bismillah untuk langkah kedepannya. SEMANGAT untuk kamu selanjutnya

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
BIODATA PENULIS	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Pertanyaan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	5
F. Defenisi Operasional	5
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Dampak penggunaan gadget.....	8
1. Pengertian Gadget	8
2. Jenis-jenis gadget	10
3. Manfaat dan fungsi penggunaan gadget.....	11
4. Dampak Positif Dan Negatif Dari Pemakaian Gadget	12
B. Perilaku Sosial	15
1. Pengertian Remaja	15
2. Ciri-Ciri Remaja	16
3. Batas Usia Remaja.....	18
4. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial	22

	5. Faktor-Faktor Pembentukan Perilaku Sosial	23
	6. Interaksi Sosial.....	24
	7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	26
	8. Karakteristik Interaksi Sosial.....	26
	9. Psikologi Remaja	29
	C. Penelitian Relevan	33
BAB III	METODE PENELITIAN	36
	A. Jenis Penelitian	36
	B. Metode Penelitian	36
	C. Latar dan Waktu Penelitian	36
	D. Instrument penelitian	37
	E. Sumber Data	38
	F. Teknik Pengumpulan data	38
	D. Teknik pengujian keabsahan data.....	39
	E. Teknik analisis data	40
BAB IV	TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
	A. Temuan umum.....	43
	B. Temuan Khusus	47
	C. Pembahasan	64
BAB V	PENUTUP	70
	A. Kesimpulan.....	70
	B. Saran	71
	DAFTAR PUSTAKA	71
	DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Jadwal kegiatan penelitian	37
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Kisi-Kisi Wawancara**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 : Pedoman Wawancara**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 : Panduan Observasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 : Transkrip Wawancara**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 : Foto Dokumentasi**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gadget merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi yang memiliki banyak fungsi dengan menggunakan fitur atau aplikasi-aplikasi yang berbeda. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat mempermudah orang dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dianggap sulit dilakukan seperti dengan adanya gadget. Namun *gadget* juga sangat berpengaruh besar terhadap penggunaannya, karena ketika seseorang sibuk bermain *gadget* maka orang tersebut akan lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Jurnal psikologi (Ahmadi, dkk 2020).

Penggunaan teknologi bagi masyarakat menjadikan dua teknologi yang lama menjadi semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, sekarang dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Pada era globalisasi saat ini teknologi semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi fungsi teknologi yang semakin memanjakan kebutuhan manusia. Salah satu contoh teknologi saat ini yang semakin canggih adalah *gadget*.

Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang mempergunakan gadget menghabiskan waktunya dengan kesibukan bermain *gadget* sehingga dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam keluarga. Hal yang biasanya dilakukan dengan keluarga seperti berbincang-bincang dengan keluarga sekarang mereka isi dengan kesibukan bermain gadget.

Menurut penulis gadget adalah suatu alat elektronik kecil yang memiliki fungsi fitur yang canggih dari zaman sebelumnya dan dengan menggunakan jejaring internet yang membuat semua orang bergantung pada

gadget. Orang yang menggunakan gadget tidak hanya dari kalangan orang dewasa, namun remaja juga sudah menggunakan gadget

Remaja merupakan waktu dimana manusia berumur belasan tahun. Pada masa ini manusia tidak dapat disebut sebagai anak-anak atau dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 sampai 21 tahun bagi wanita, sedangkan bagi laki-laki umur 13 sampai 22 tahun. Rentang fase usia remaja menurut Mohammad (2014: 9) digolongkan menjadi dua bagian, yaitu remaja awal dan remaja akhir. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa potensial, dilihat dari segi aspek kognitif, emosi maupun fisik. Hurlock (2004:258) menyatakan bahwa masa remaja adalah sebuah masa transisi sebagai peralihan dari anak-anak menjadi dewasa, dalam setiap masa peralihan, status individu tidaklah jelas, serta terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan.

Akhlak (perilaku) adalah perangai, tingkah laku, budi pekerti dan tabi'at yang sudah tertanam didalam jiwa manusia. Sebagaimana ditegaskan dalam Al-quran Surah Al-Qalam ayat 4:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan dari pandangan biologis perilaku merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Sedangkan dilihat dari segi psikologi menurut Skinner dalam (Jarvis, 2010:23-24) perilaku adalah suatu respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar pengertian itu dikenal dengan teori SOR (stimulus organisme respon). Perilaku manusia di penuhi oleh rangsangan dari luar baik itu secara sengaja maupun tidak sengaja. Skinner (dalam Jarvis, 2010:24) mengidentifikasi tiga bentuk respon atau operan yang mengikuti suatu perilaku yaitu: a) operan netral (*neutran operan*) yaitu respon dari lingkungan yang tidak dapat menambah atau mengurangi probabilitas perilaku yang diulan-ulang. b)

penkuat (*reinforcers*) yaitu respon dari lingkungan yang menambah probabilitas perilaku yang di ulang-ulang. c) penghukum (*punishers*) yaitu respon dari lingkungan yang mengurangi probabilitas perilaku yang di ulang-ulang.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum tanggal 2 Maret 2022 penulis mengamati bahwa perilaku sosial remaja yang berusia 14-21 tahun sering mempergunakan gadget, karena dilihat dalam kesehariannya mereka sangat antusias dalam bermain gadget. Gadget memberikan dampak positif dan negative bagi penggunaannya terutama bagi remaja, penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan dampak negative bagi remaja, karena kecendrungan remaja yang lebih asyik bermain gadget, sehingga menyebabkan pola perilaku sosial remaja dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan masyarakat menjadi terganggu. Remaja kurang peduli dengan lingkungannya dan mereka lebih asyik bermain gadget, mereka juga kurang mematuhi perintah orang tuanya ketika disuruh oleh orang tuanya, karena mereka lebih asyik dengan gadgetnya. Remaja yang kecanduan dalam bermain gadget hingga 12 jam dalam sehari membuat dampak negative bagi remaja itu sendiri, yaitu dapat merusak mata, merusak pendengaran karena menggunakan gadget dengan volume yang terlalu besar, dapat membuat waktu istirahat menjadi berkurang, badan sering letih dan tidak bersemangat, dan lain-lain. penggunaan gadget juga berdampak positif bagi remaja yaitu mudah untuk mendapatkan informasi-informasi yang diinginkan, dapat memudahkan untuk berkomunikasi baik dari jarak jauh maupun dekat. Kebanyakan remaja yang sering bermain gadget kurang peka atau peduli dengan lingkungannya karena mereka lebih asyik bermain gadget ketimbang berkomunikasi dengan tetangga, keluarga ayah dan keluarga ibu (om dan tante mereka), akan tetapi mereka masih antusias bermain dengan teman sebaya baik itu menggunakan gadget maupun tidak menggunakan gadget.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil observasi yang penulis dapatkan di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum maka penulis tertarik untuk

melakukan penelitian selanjutnya dengan menjadikan sebuah penelitian yang berjudul **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DIJORONG PILIANG KECAMATAN LIMO KAUM.**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu: Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan keluarga di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan masyarakat di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan keluarga di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan masyarakat di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum.

E. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan faedah kepada berbagai pihak, baik peneliti maupun pembaca pada umumnya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mempraktekan dan mengembangkan ilmu pendidikan Islam yang telah peneliti dapatkan selama bangku perkuliahan

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi penulis: untuk menambah pengetahuan dan memperoleh wawasan terkait dengan masalah yang peneliti angkat
- 2) Bagi masyarakat: khususnya masyarakat di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum untuk menambah pengetahuan bagaimana cara mengatasi perubahan perilaku sosial remaja dalam mempergunakan gadget

2. Luaran Penelitian

Adapun luaran penelitian yang diharapkan dalam peneliti ini adalah agar hasil dari penelitian ini dapat diterbitkan pada jurnal Ilmiah dan bisa menambahkan *khazanah* Perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar

F. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah pada penulisan proposal ini, maka penulis menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul proosal ini, antara lain sebagai berikut :

1. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi yang memiliki banyak fungsi dengan menggunakan fitur atau aplikasi-aplikasi yang berbeda. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat mempermudah orang dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang

dianggap sulit dilakukan seperti dengan adanya gadget. Namun *gadget* juga sangat berpengaruh besar terhadap penggunaannya, karena ketika seseorang sibuk bermain *gadget* maka orang tersebut akan lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Jurnal psikologi (Ahmadi, dkk 2020).

Menurut penulis gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang berfungsi untuk berkomunikasi dan mempermudah dalam mencari informasi dengan cara yang praktis, serta gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi, gadget juga bisa digunakan oleh anak-anak. Gadget ini dapat memberikan manfaat serta dampak positif dan negatifnya tergantung yang dilakukan oleh penggunaannya.

2. Perilaku Sosial

Perilaku sosial remaja itu sendiri menurut Skinner (Sarlito, 2000) adalah perilaku manusia berkembang dan dipertahankan oleh anggota masyarakat yang memberi penguat pada individu untuk berperilaku secara tertentu (yang dikehendaki oleh masyarakat)

Menurut analisa penulis perilaku sosial remaja adalah suatu perilaku yang mempengaruhi sikap seorang remaja dalam interaksi sosial di lingkungan masyarakat. Perilaku sosial yaitu perilaku terhadap keluarga (orang tua, saudara-saudaranya, keluarga dari ibu, keluarga dari ayah), perilaku terhadap teman sebaya, perilaku terhadap tetangga, maupun di lingkungan masyarakat.

3. Remaja

Menurut Putro (2017:26) remaja mempunyai empat ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Remaja mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat
- b. Mudah terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya
- c. Pertumbuhan fisik dan mental yang luar biasa

- d. Emosinya semakin meningkat dan sulit menerima nasehat dan arahan dari orang lain. Jurnal An-Nuha pendidikan agama islam (Nur Hapipa Siregar, 2021)

Menurut analisa penulis remaja merupakan waktu dimana manusia berumur belasan tahun yaitu masa dimana manusia tidak dapat disebut sebagai anak-anak atau dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 sampai 21 tahun bagi wanita, sedangkan bagi laki-laki umur 13 sampai 22 tahun jadi yang dimaksud penulis adalah remaja yang akan di teliti berumur 14-21 tahun baik remaja yang sekolah maupun yang putus sekolah di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Jadi maksud judul secara keseluruhannya adalah dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja. Permasalahan yang dikemukakan saat ini adalah tentang bagaimana bentuk penggunaan gadget terhadap perilaku remaja, dan bagaimana dampak penggunaan gadget bagi remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Dampak penggunaan gadget

1. Pengertian Gadget

Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat, seperti koran dan majalah yang saat ini mulai begeser penggunaannya. N Martono (2012:276) menyatakan bahwa teknologi harus dimanfaatkan sebaik-baik mungkin, perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini harus disertai dengan pemahaman teknologi itu sendiri agar dapat secara maksimal penggunaannya dan tidak menimbulkan dampak yang buruk.

Gadget adalah sebuah alat elektronik yang terus mengalami pembaharuan yang bertujuan untuk mempermudah manusia dalam berkomunikasi dan mengakses berbagai macam informasi. Komunikasi dalam proses pertukaran ide dan penyampaian pesan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada orang lain yang bertujuan agar saling terhubung dengan lingkungan sekitar (Nofrion,2016:1) sedangkan informasi yaitu suatu data atau bahan yang telah disiapkan yang sifatnya berguna dan berarti bagi penerima (Andalia, Setiawan, 2015).

Menurut Rosyidi (2019:97) menyatakan bahwa gadget berkembang dari masa kemasa dimulai dari pesawat elektronik telepon dan sampai kepada handphone (HP). Perbedaan antara pesawat elektronik telepon dengan handphone yaitu pesawat. Secara umum gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relative kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana.

Jadi menurut penulis gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang berfungsi untuk berkomunikasi dan mempermudah dalam mencari

informasi dengan cara yang praktis, serta gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi, gadget juga bisa digunakan oleh anak-anak.

Dewasa ini gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan orang tua, pekerja, dan professional lainnya melainkan hampir semua kalangan baik itu dewasa ataupun anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Sebagaimana besar orang yang memiliki gadget menghabiskan banyak waktu mereka untuk mempergunakan gadget dikarenakan gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu, akan tetapi tentu saja kita tidak bisa memungkiri bahwa banyak dampak negatif yang berbahaya dalam penggunaan gadget terutama bagi kalangan pelajar, remaja, anak-anak bahkan balita.

Berkembangnya zaman tidak dapat di pungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung secara pesat dan penggunaannya telah menjangkau keberbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan gadget bagi orang dewasa biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya, sedangkan pemakaian pada remaja biasanya terbatas dan penggunaannya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan hiburan lainnya. Pemakaiannya juga dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan remaja.

Penggunaan gadget pada orang dewasa biasanya memakai 1-2 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada remaja, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang menimbulkan dampak negative misalnya kecanduan bermain gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada remaja seperti candu bermain

gadget. Bentuk penggunaan gadget pada remaja pada umumnya bermain game, menggunakan media sosial, menonton youtube dan ada beberapa untuk mencari informasi, tidak jauh berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media dan masih banyak yang lainnya. Penggunaan gadget pada remaja kebanyakan dilakukan dirumah, pada saat makan, saat akan tidur dengan demikian perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja.

Pengertian teknologi informasi menurut beberapa ahli yaitu:

- a. Teknologi informasi adalah studi atau peralatan elektronika, terutama computer untuk menyimpan, menganalisa, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar.
- b. Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi
- c. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi computer (*software* dan *hardware*) yang digunakan untuk memproses atau menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.
- d. Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik
- e. Teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan computer dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video. (Sutrisno, 2004:47)

2. Jenis-jenis gadget

Gadget yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis gadget adapun jenis gadget yang digunakan yaitu:

a) Handphone

Handphone merupakan jenis gadget yang paling jama' digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan handphone/HP pun

mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis handphone yang populer saat ini yaitu smartphone dengan menggunakan beberapa operating system seperti iOS, Android, dan windows phone.

b) Labtop atau Komputer

Labtop dan computer merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gadget ini juga membutuhkan operating system agar dapat berjalan seperti, windows, Mac, Linux dan lain sebagainya,

c) Tablet dan iPad

Jenis gadget ini merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan iPad dapat memampikan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika menonton, bermain game dan kegiatan lainnya.

d) Kamera Digital

Kamera digital juga termasuk kedalam kategori gadget. Kegunaan dari kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

e) Headset/headphone

Headset/headphone merupakan gadget yang sering digunakan untuk mendengarkan musik lebih jelas. Dengan bantuan gadget ini pengguna dapat menikmati suara music atau video yang lebih jelas tanpa harus mengganggu orang lain.

3. Manfaat dan fungsi penggunaan gadget

a. Sebagai alat komunikasi

Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui surat yang memerlukan waktu berhari-hari untuk sampai ketempat yang dituju dengan melalui pos, sedangkan zaman sekarang di era globalisasi yang semakin canggih manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan gadget (Chusna, 2017:318).

b. Mudah untuk bersosialisasi

Saat ini gadget telah dibekali dengan banyak fitur dan berbagai aplikasi-aplikasi yang membuat penggunaannya dapat menikmati gadget yang mereka sukai. Sehingga dengan pemanfaatan gadget dapat memperbanyak teman, dan memperluas jalinan hubungan dengan kerabat yang jauh dengan waktu yang relatif cepat (Chusna, 2017:319)

c. Berguna sebagai pendidikan

Belajar di zaman pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik untuk belajar dimana pun kapan pun tanpa dibatasi dinding kelas. Mereka tidak hanya terfokus kepada buku saja namun melalui gadget mereka dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan (Chusna, 2017:319)

d. Akses informasi

Gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses informasi-informasi yang terdapat di jaringan internet.

e. Gadget sebagai hiburan

Gadget juga dapat sebagai hiburan dengan berbagai macam fitur aplikasi-aplikasi yang terdapat didalam gadget.

f. Gaya hidup

Gadget menjadi penting dalam kehidupan manusia saat ini dan juga boleh dikatakan gadget dapat mempengaruhi gaya hidup setiap penggunaannya. (Anggraini, 2019:3) Adapun aplikasi-aplikasi yang terdapat didalam gadget sebagai berikut: Facebook, Youtube, Google, Instagram, What'sAap, Tik Tok dan lain sebagainya.

4. Dampak Positif Dan Negatif Dari Pemakaian Gadget

a. Dampak Positif

1) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, chat 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 yang ada didalam gadget kita contohnya: detik.com dan lain-lain

3) Menambah teman

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

4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru

Dengan adanya metode pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan dengan kemajuan teknologi saat ini terciptalah metode-metode pembelajaran yang baru yang dapat membuat siswa memahami materi-materi yang diberikan oleh guru

b. Dampak Negatif

a) Merusak mata

Jika kita terlalu lama menggunakan gadget maka mata kita bisa lelah dan perih karena ketika mata diajak terus-menerus focus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi pada mata.

b) Mengubah postur tubuh

Menurut Kirsten lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaanyang dilakukan sehari-hari. Ketika kita kerap bermain gadget maka posisi leher dan pundak turut terkena efeknya

c) Kulit wajah menjadi kendur

Dr. sam bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan bahwa banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit dibagian wajah khususnya rahang yang menurun . “seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat kebawah saat bersamaan memegang dan melihat

ponsel dalam durasi lama” hal ini membuat kulit menurun kualitasnya.

d) Mengganggu pendengaran

Hampir semua pengguna ponsel atau gadget tampak menggunakan headphone dalam mendengarkan music kesukaannya. Namun hal ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan apalagi dengan menghidupkan volume yang terlalu keras

e) Mengganggu waktu istirahat

Computer, labtop, tablet, dan HP / gadget dapat mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur menjadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo clinic di Arizona menanjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponselnya lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu di malam hari dan saat beristirahat ada baiknya ponsel/gadget dalam keadaan silent atau jauh dari tempat tidur. (Kusuma, Yuliandi, Artanto : 2011)

f) Sulit untuk berkomunikasi sosial

Rasa kecanduan atau radikal pada gadget akan membuat kita mudah bosan, gelisah, daan marah ketika kita tidak bermain gadget kesukaan kita. Ketika kita sudah merasa nyaman bermain gadget kita akan lebih asyik dan senang ketika bermain sendiri dengan gadget dan akibatnya kita sulit untuk berinteraksi dengan masyarakat

g) Terganggunya fungsi PFC

Kecanduan teknologi dapat mempengaruhi perkembangan pada otak.PFC atau *pre frontal contex* adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, mengontrol diri, dan rasa tanggung jawab dalam pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Contohnya kita bermain game yang membuat otak kita memproduksi hormon dopamine secara berlebihan akibat terganggunya fungsi PFC.

B. Perilaku Sosial

1. Pengertian Remaja

Remaja merupakan anak-anak yang sudah diterapkan padanya beban hukum sebagaimana orang dewasa (Rochmah,2017:193). Remaja juga merupakan masa pancaroba dari kanak-kanak kemasa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan psikologis, biologis, dan perubahan sosial pada anak. Remaja juga ditandai dengan sifat yang susah untuk diatur dan mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat. Batas umur remaja bagi perempuan dimulai dari umur 12 sampai 21 tahun, sedangkan bagi laki-laki batas umur remaja mulai dari umur 13 sampai 22 tahun. (Novrian, 2017:35).

Menurut Putro (2017:26) remaja mempunyai empat ciri-ciri sebagai berikut: satu yaitu Remaja mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat, dua yaitu Mudah terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya, Pertumbuhan fisik dan mental yang luar biasa, Emosinya semakin meningkat dan sulit menerima nasehat dan arahan dari orang lain. Jurnal An-Nuha pendidikan agama islam (Nur Hapipa Siregar, 2021)

Menurut Hunlock (1980) mendefenisikan masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya.,yaitu: masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai masa peralihan, masa remaja sebagai usia yang bermasalah, sebagai masa periode perubahan, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja yang tidak realistis, dan masa remaja sebagai ambang dewasa (Aziz, Nurainah, 2018:34) Masa remaja menurut Mappire (1982) dalam mohammad Ali dan Mohammad Ansori mengatakan ” masa remaja berlangsung antara umur 12 sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 sampai 22 tahun bagi pria”. Rentang usia remaja terbagi menjadi dua yaitu remaja awal dan remaja akhir (Ali dan Mohammad Ansori, 2016:9).

2. Ciri-Ciri Remaja

Menurut Hurlock masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya antara periode sebelum dan sesudahnya.

Ciri-ciri remaja sebagai berikut:

a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Pada periode remaja bila akibat langsung maupun jangka yang panjang tetaplah penting. Perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental, pelunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, mereka bukan lagi seorang anak-anak dan bukan juga seorang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak ia akan diajari untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berperilaku sebagaimana orang dewasa, maka remaja sering dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa. Remaja harus bersifat sesuai dengan umurnya

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama remaja sejajar dengan perubahan tingkat perubahan fisiknya. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan juga sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalah-masalahnya sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik anak laki-laki maupun perempuan. Ketidak mampuan mereka untuk mengatasi diri sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan yang mereka harapkan.

e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendampakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-temannya dalam segala hal. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak reliстик, Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju masa akhir atau menuju ambang dewasa dalam peningkatan desawa tersebut anak tumbuh dan berkembang yang menuju tugas-tugas perkembangan remaja.

Menurut Hurlock masa perkembangan remaja yaitu sebagai berikut:

- 1) Berusaha mampu menerima keadaan fisiknya
- 2) Berusaha mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
- 3) Berusaha mampu menerima hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
- 4) Berusaha mencapai kemandirian emosional
- 5) Berusaha mencapai kemandirian ekomoni
- 6) Berusaha mengembangkan konsep dan keterampilan-keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
- 7) Berusaha memahami dan menginternalisasi nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
- 8) Berusaha mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa
- 9) Berusaha mempersiapkanm diri untuk memasuki pernikahan
- 10) Berusaha memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga (Asrori, 13:2013).

3. Batas Usia Remaja

Batas usia remaja menurut para ahli Indonesia yaitu:

- a. Menurut Zakia (1997) usia remaja adalah usia yang dialami oleh seseorang yang sudah berumur 13-21 tahun. Adapun ciri-ciri khas fisik berbeda dari masa sebelumnya, baik dari segi postur badan, sikap atau tingkah laku.
- b. Menurut Sarwono (2004) batasan usia remaja adalah usia yang dialami seorang laki-laki dan perempuan yang berada diantara 11-24 tahun.
- c. Menurut Maya (2014) batasan usia remaja yaitu memiliki sifat yang konseptual, karena usia ini memiliki 3 kategori utama yang berada di dalamnya yaitu biologis, psikologis, dan juga kategori sosial ekonomi

Dari pernyataan usia remaja menurut para ahli diatas, dapat dikatakan jika usia remaja adalah usia yang berada diantara umur 11-20 tahunan. Adapun syarat utama dari usia remaja yaitu belum melakukan pernikahan

1. Masa remaja pertama (13-16)

Pertumbuhan yang paling menonjol terjadi pada umur ini adalah pertumbuhan jasmani cepat seolah-olah ia bertambah tinggi dengan kecepatan yang jauh lebih terasa dari masa anak-anak dulu. Dengan pertumbuhan yang bertambah cepat tetapi tidak serentak seluruhnya, maka terjadilah ketidakseimbangan, gerak dan tubuhnya tampak kurang serasi.

Perubahan jasmani yang begitu cepat itu membuat remaja merasa cemas sehingga menyebabkan terjadinya kegoncangan emosi, kecemasan dan kekwatiran. Remaja kadang-kadang merasa ragu dan bimbang ketika mengambil keputusan. disamping itu kegelisahan remaja pada usia ini tampaknya perbedaan antara nilai-nilai akhlak yang diajarkan oleh agama dengan perilaku masyarakat terutama pada orang tua, guru dan lain sebagainya.

2. Masa remaja akhir (17-21)

Pada umumnya permulaan masa remaja dapat diketahui dengan mudah dan hampir sama pada setiap anak yaitu kira-kira umur 13

tahun pada anak laki-laki mengalami mimpi basah dan pada anak perempuan mengalami haid. Namun pada umumnya ahli jiwa cenderung untuk mengatakan bahwa pada masyarakat maju berakhir pada umur 21 tahun, dimana segala macam pertumbuhan atau perubahan dari remaja.

Masa remaja sering kali di kenal dengan masa mencari jati diri, oleh Erickson di sebut dengan identitas ego (ego identity) (Bischof,1993) dalam Ansori (2004:16) ini terjadi pada masa remaja yang merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, akan tetapi jika mereka di perlakukan seperti orang dewasa, ternyata belum dapat mewujudkan sikap kedewasaannya. Oleh karena itu, ada sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja yaitu: Kegelisahan, Sesuai dengan fase perkemabangannya, remaja mempunyai banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan di masa depan.

Namun sesungguhnya remaja belum memiliki banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu sering kali angan-angan dan keinginannya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya. Pertentangan, Remaja sebagai seorang individu sedang mencari jati diri, remaja berada dalam situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orang tua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Hal tersebut disebabkan karena remaja ingin dirinya memperoleh rasa aman. Remaja belum begitu berani dalam mengambil keputusan atau resiko dari tindakan meninggalkan lingkungan keluarganya yang jelas aman bagi dirinya. Mengkhayal, Keinginan untuk menjelajah dan berpetualangan tindakan semuanya disalurkan, akan tetapi biasanya hambatannya adalah dari segi keuangan atau biaya. Sebab menjelajah lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari orang tuanya.

Sehingga akibatnya mereka mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi. Aktivitas berkelompok berbagai macam keinginan para remaja yang sering kali tidak dapat terpenuhi karena berbagai macam masalah yang terjadi, dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya. Adanya bermacam-macam larangan dari orang tua yang seringkali melemahkan atau mematahkan semangat remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan teman sebayanya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat diatasi bersama-sama. (Singgih, D, S 1980) dalam Ansori (2004:17).

Keinginan mencoba segala sesuatu Pada umumnya remaja memiliki rasa ingintahu yang tinggi, karena dorongan oleh rasa ingintahu yang tinggi remaja cenderung ingin bertuang, menjelajah segala sesuatu, dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya. Selain itu, remaja di dorong berkeinginan seperti halnya orang dewasa dan menyebabkan remaja ingin mencoba apa yang sering dilakukan oleh orang dewasa. Akibatnya tidak jarang mereka secara sembunyi-sembunyi, remaja laki-laki mencoba merokok karena sering melihat orang dewasa melakukannya.

Abu Ahmadi (2009:152-153) mengemukakan bahwa perilaku sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, terhadap objek sosial (objeknya banyak orang dalam kelompok) dan berulang-ulang. George Ritzer (2014:73) mengemukakan bahwa ada dua teori perilaku sosial yaitu:

a) Teori behavior sosiologi

Teori ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip psikologi perilaku kedalam sosiologi. Memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dan tingkah laku yang terjadi didalam lingkungan actor dengan tingkah laku actor. Konsep dasar behavioral sosiologi adalah ganjaran (reward) tidak ada sesuatu yang melekat dalam objek yang dapat menimbulkan ganjara. Tingkah laku yang

berulang tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir yang berupa refleks dan insting sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan, oleh karena itu dapat berubah melalui proses belajar.

b) Teori pertukaran sosial (*Exchange*)

Teori pertukaran sosial diambil dari konsep-konsep dan prinsip-prinsip psikologi perilaku (*behavioral psychology*). Selain itu juga diambil dari konsep-konsep dasar ilmu ekonomi seperti biaya, imbalan, dan keuntungan. Dasar ilmu ekonomi tersebut menyatakan bahwa manusia terus-menerus terlibat antara perilaku-perilaku alternative, dengan pilihan yang mencerminkan biaya, imbalan dan keuntungan yang diharapkan yang berhubungan dengan garis-garis perilaku alternative itu. Teori pertukaran sosial menyatakan bahwa semakin tinggi ganjaran yang diperoleh maka semakin berkemungkinan tingkah laku akan diulang begitu pula sebaliknya.

Menurut Sarwano Sarlito (2009:28) teori perilaku sosial dibagi menjadi tiga sebagai berikut:

(1) Perilaku sosial (*social behavior*)

Perilaku sosial adalah perilaku yang tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa seseorang sehingga mendapatkan kecukupan/kepuasan akan kebutuhan inklusinya. Remaja mengalami masalah tentang hubungan antar pribadi mereka bersama orang lain pada situasi dan kondisi. Sehingga mereka bisa berpartisipasi dengan lingkungannya.

(2) Perilaku yang kurang sosial (*under sosial behavior*)

Perilaku ini tampak jika kebutuhan akan inklusi kurang terpenuhi misalnya, sering tidak diacuhkan oleh keluarganya ketika saat kecil. Kecenderungannya seseorang yang memiliki perilaku ini adalah menghindari hubungan dengan orang lain, tidak mau ikut dalam

kelompok-kelompok, menjau jarak dirinya dengan orang lain, acuh tak acuh dengan lingkungannya.

- (3) Perilaku terlalu sosial (*over sosial behavior*)
- (4) Seseorang yang terlalu sosial cenderung memamerkan diri secara berlebih-lebihan, bicaranya keras, selalu menarik perhatian orang lain, memaksa dirinya untuk diterima di dalam suatu kelompok, sering menyebutkan namanya sendiri, dan suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengagetkan.

4. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Mengenai bentuk perilaku sosial penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Max Weber (2001:21) membuat peralihan dari aksi sosial. Kehidupan sosial umum diama aksi di klarifikasikan kedalam empat macam bentuk keperluan penyusunan komponen-komponen yang tercakup didalamnya.

Klarifikasi mengenai perilaku sosial atau tindakan sosial menurut Max Weber adalah:

a. Rasionalitas instrumental (*Zweckkrationalital*)

Tindakan ini dilakukan seseorang dengan memperhitungkan kesesuaian antara cara yang digunakan dengan tujuan yang akan di capai.

b. Rasionalitas yang berorientasi nilai (*Wertrationalitat*)

Tindakan ini bersifat rasional dan memperhitungkan manfaatnya tetapi tujuan yang hendak dicapai tidak perlu dipentingkan oleh si pelaku.

c. Tindakan tradisonal

Tindakan tradisional adlah tindakan yang ditentukan oleh cara bertindak actor yang biasanya telah lazim dilakukan. Tindakan ini merupakan tindakan yang tidak rasional. Seseorang melakukan tindakan hanya karena kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat tanpa menyadari alasannya atau membuat perencanaan terlebih dahulu mengenai tujuan dan cara yang akan digunakan.

d. Tindakan afektif

Tipe tindakan ini ditandai oleh dominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi intertual atau perencanaan yang sadar. Seseorang yang sedang mengalami perasaan meluap-luap seperti cinta, ketekutan, kemarahan, atau kegembiraan dan secara spontan mengungkapkan perasaan itu tanpa refleksi, berarti sedang memperlihatkan tindakan afektif. Tindakan itu benar-benar tidak rasional karena kurangnya pertimbangan yang logis, ideology, atau criteria rasioanalitas lainnya

5. Faktor-Faktor Pembentukan Perilaku Sosial

Baron dan Bryne (2003:24) berpendapat bahwa kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu:

a. Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang yang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

b. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang membuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

c. Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang contohnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pergunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada dilingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak akan cenderung bertutur kata yang lembut pula.

d. Tata budaya

Adapun tata budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi ketika seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu

mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang berentis budaya lain atau berbeda.

6. Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih, sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat.(Wiyono,2007). Jadi, secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu dan saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Max Weber dalam hernawan (2010) menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seseorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seseorang individu hendaknya memperhitungkan keadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial.

Perkembangan perilaku sosial anak dapat ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas-aktivitas teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai suatu anggota kelompok, dan tidak puas apabila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri dirumah atau dengan saudara-saudaranya atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota keluarganya, anak ingin bermain bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Menurut Hurlock (1998), faktor yang memperngaruhi perkembangan sosial anak adalah:

a. Lingkungan Keluarga

- 1) Hubungan antar orang tua, antar saudara, antar anak dengan orang tuanya. Hubungan anak dengan rang tua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih ssayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang

ditunjang dengan komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing anak untuk mengenal lingkungan tempat sekitarnya.

2) Urutan anak dalam keluarga(sulung/tengah/bungsu)

Urutan anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orang tuanya dan saudara-saudaranya.

3) Jumlah keluarga

Pada dasarnya, jumlah anggota yang besar dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, dimana segala bentuk aktivitas dapat di temani maupun dibantu. Jadi hal ini berbeda dengan anak yang keluarga yang besar.

4) Perlakuan orang tua terhadap anaknya

Perlakuan orang tua terhadap anaknya yaitu adanya perlakuan keluarga terhadap anak pra sekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana di dalam keluarga tertanam rasa perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.

5) Harapan orang tua terhadap anaknya, setiap orang tua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas, dan terarah dalam masa depannya.

b. Faktor diluar keluarga

1) Interaksi dengan teman sebaya, setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.

2) Hubungan dengan orang dewasa diluar rumah, jika seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat

menyesuaikan lingkungan orang dewasa, dimana anak tanpa malu-maluberinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.

- 3) Kemampuan untuk dapat di terima oleh kelompok, anak-anak yang populer dapat melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok yang lebih dipengaruhi kelompok, kurang di pengaruhi keluarga dibandingkan dengan hubungan anak-anak yang pergaulannyadengan kelompok tidak begitu akrab.
- 4) Keamanan karena status dalam kelompok, anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas mengekspresikan ketidakcocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya.

7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

- a) Situasi sosial, tingkah laku individu harus dapat menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi
- b) Kekuasaan normah kelompok. Individu yang menaati norma-norma yang ada dalam setiap berinterasksi indivudu tersebut tak akan pernah berbuat suatu kekacauan, berbeda dengan individu yang tidak menasehati norma-norma yang berlaku. Individu itu pasti akan menimbulkan kekacauan dalam kehidupan sosialnya dan kekuasaan norma itu berlaku untuk semua individu dalam kehidupan sosialnya
- c) Tujuan pribadi masing-masing individu ada tujuan pribadi yang dimiliki masing-masing individu akan berpengaruh terhadap perilakunya dalam berinteraksi dengan lingkungannya
- d) Penafsiran situasi, setiap setuasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga mempengaruhi individu untuk melihat dan menafsirkan situasi tersebut.

8. Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut (Gurungan,2010) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karekterstik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interkasi yang dilakukan oleh manusia. Model interaksi sosial bisa

diartikan sebagai model interaksi sosial secara individu, secara kelompok, serta dengan cara kelompok dengan kelompok.

Untuk menjelaskan karakteristik tersebut maka penulis akan menguraikan interaksi sosial sebagai berikut:

a. Interaksi antar individu dengan individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan antara masing-masing individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan ataupun gerak tubuh seperti, berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

b. Interaksi antar individu dengan kelompok, bentuk interaksi ini terjadi Karen individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut contohnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa lain disekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

c. Interaksi antar kelompok dengan kelompok, jenis interaksi ini sering berhadapan dalam bentukberkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu dalam kelompok tersebut.

Perubahan perilaku remaja yang mempergunakan gadget tidak terlepas dari dampak positif dan negatif. Seiring dengan perkembangan teknologi orang yang mempergunakan gadget tidak hanya di kalangan dewasa dan orang tua saja, namun dikalangan remaja pun telah memilikinya, bahkan anak-anak sekarang sudah bisa menggunakan gadget. Gadget dikalangan remaja sudah menjadi makanan sehari-hari, dengan adanya gadget dapat mempermudah mereka dalam mencari informasi dan komunikasi yang mereka inginkan. Orang tua juga sangat berperan penting bagi perilaku remaja karena, setiap yang dilakukan anak pasti ada pengawasan dari orang tuanya seperti pengawasan dalam bermain gadget.

Remaja dalam masanya akan berinteraksi dengan berbagai lingkungan dan semua lingkungan mempunyai peran penting dan memiliki aturan mainya sendiri. Adapun interaksi yang baik dan benar antara masyarakat

dan remaja mempunyai pengaruh besar dalam mengurangi krisis keremajaan dan membantu mempercepat proses kematangan dan kedewasaan remaja. Perkembangan kepribadian seseorang termasuk remaja merupakan hasil hubungan dan pengaruh timbal balik secara terus-menerus secara pribadi dengan lingkungannya. Bagi remaja lingkungan sosial merupakan sumber inspirasi dalam mengembangkan kepribadiannya sehingga baik buruknya lingkungan sosial mampu mempengaruhi baik buruknya kepribadian seorang remaja.

Lingkungan sosial melibatkan kondisi, keadaan, dan interaksi antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Lingkungan sosial juga mencakup seluruh individu, kelompok, organisasi, dan sistem dimana seseorang berhubungan dengannya. Sebagaimana yang dikatakannya oleh Zastrow & Kist-Ashman (1998, p.8) "*the social*."

Perilaku sosial menurut Skinner (Sarlito, 2000) adalah perilaku manusia berkembang dan dipertahankan oleh anggota masyarakat yang memberi penguatan pada individu untuk berperilaku secara tertentu (yang dikehendaki oleh masyarakat).

Pengaruh teman sebaya dapat berpengaruh positif dan negatif. Menurut Piaget dan Santrock menekankan bahwa melalui interaksi teman sebaya anak-anak dan remaja belajar mengenai pola hubungan dan timbal balik dan setara. Anak-anak menggali prinsip kejujuran dan keadilan dengan cara mengatasi ketidaksetujuan dengan teman sebaya dengan tujuan untuk mempermudah proses penyatuan dirinya kedalam aktivitas teman sebaya yang sedang berlangsung. Sullivan dalam Santrock (2003) menambahkan alasan bahwa remaja belajar menjadi teman yang memiliki kemampuan dan sensitif terhadap hubungan yang lebih akrab dengan menciptakan perseahabatan yang lebih dekat dengan teman sebaya yang dipilih.

Pengaruh teman sebaya menentukan bagaimana seorang individu mengambil sikap atau perilaku misalnya seorang individu bergaul dengan lingkungan teman sebaya yang mengutamakan gadget dan selalu

mengedepankan berita-berita terbaru yang hadir di dunia maya atau media sosial maka sangat rentan sekali individu mengikuti gaya hidup rekan sebayanya.

9. Psikologi Remaja

a. Pembentukan konsep diri

Remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak kedewasa. Secara psikologik kedewasaan tentu bukan hanya tercapainya umur tertentu misalnya dalam ilmu hukum. Secara psikologik kedewasaan adalah keadaan dimana seseorang sudah ada ciri-ciri psikologik tertentu pada seseorang seperti pemekaran diri, kemampuan untuk melihat diri sendiri dengan objektif, memiliki falsafah hidup tertentu.

b. Perkembangan moral dan realigi

Moral dan realigi merupakan bagian yang cukup penting dalam jiwa remaja, karena sebagaimana orang berpendapat bahwa moral dan realigi bisa mengendalikan tingkah laku anak yang beranjak dewasa sehingga, tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan atau, bertentangan dengan kehendak atau pandangan masyarakat.

c. Kenakalan remaja

Perubahan moral yang dialami oleh remaja, merupakan salah satu tugas perkembangan penting yang harus dikuasai remaja adalah mempelajari apa yang diharapkan oleh kelompok daripadanya dan kemudian mau membentuk perilakunya agar sesuai dengan harapan sosial tanpa harus di bimbing, diawasi, di dorong, dan diancam hukuman seperti yang dialami seperti waktu anak-anak. (Elizabeth, 1980:225)

Anak-anak remaja yang melakukan perilaku menyimpang pada umumnya kurang memiliki control diri, atau justru menyalahgunakan control diri tersebut dan juga menegakkan standar tingkah laku sendiri, disamping itu meremehkan keberadaan orang lain. kejahatan yang mereka lakukan itu pada umumnya disebut unsur-unsur mental dengan motif-motif

subjektif, yaitu untuk mencapai suatu objek tertentu dengan disertai kekerasan. Pada umumnya anak-anak remaja itu sangat egois dan juga menyalahgunakan atau melebih-lebihkan harga dirinya. (Elizbeth, 1980 : 238).

Perilaku moral dalam beberapa bidang, ketidak matangan lebih berbahaya untuk penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial yang baik dari pada moral. Remaja yang meletakkan standar tingginya yang tidak realistis bagi orang lain menjadi kecewa dan bertengkar bila orang-orang tidak mematuhi standar ini dapat seringkali mengakibatkan putusnya ikatan-ikatan emosional dengan anggota-anggota keluarga dan teman sebaya.

Kenakalan remaja adalah perilaku yang menyimpang dari kebiasaan atau melanggar hukum, Jenses (1985) membagi kenakalan remaja menjadi empat jenis yaitu:

- 1) Kenakan yang menimbulkan korban fisik pada orang lain seperti perkelahian, pemerkosaan, pembunuhan, perampokan dan lain sebagainya.
- 2) Kenakalan yang menimbulkan korban materi seperti perusakan, pencurian, pencopetan, penerasan dan lain sebagainya
- 3) Kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban di pihak orang lain seperti pelacuran, penyalahgunaan obat-obatan seperti narkoba, hubungan seks sebelum menikah atau pergaulan bebas.
- 4) Kenakalan yang melawan status seperti mengingkari status anak sebagai pelajar dan cara membolos, status status orang tua dengan cara minggat dari rumah dan membantah perintah orang tua mereka, dan lain sebagainya.

Perilaku ada dua jenis yang pertama, perilaku yang dialami atau refleksi dan yang kedua, perilaku operan atau bentukan. Perilaku yang alami yaitu perilaku yang terjadi sebagai spontan terhadap ransangan yang mengenai organism yang bersangkutan. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibawa sejak manusia lahir, sedangkan perilaku operan atau

bentukan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar, latihan, pembentukan dan pembiasaan. Perilaku operan atau bentukan ini dapat diubah-ubah sesuai dengan bagaimana latihan dan pembiasaan yang dilakukan (Deswita, 2006:74).

Perilaku sosial adalah aktifitas fisik maupun psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial. Menurut (Elizabeth, 2004) perilaku sosial juga merupakan fungsi dari orang dan situasinya. Jadi, yang dimaksud disini adalah setiap manusia akan bertindak dengan cara yang berbeda dengan situasi yang sama. Setiap perilaku seseorang merefleksikan sifat unik yang dibawanya kedalam suasana tertentu yaitu perilaku yang ditujukan kepada orang lain. (Rita 1983).

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku sosial yaitu:

a) Faktor Internal

- (1) Kognisi yaitu ingatan dan pikiran yang membuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya (Siti, 2016)
- (2) Motif, dapat diartikan sebagai keinginan yang bersumber dari diri manusia. Motif yang dimaksudkan disini adalah berhubungan dengan kondisi lingkungan sosial yang dihadapi manusia atau yang disebut motif sosiogenis. (Bales, 1950)
- (3) Sikap, adalah kesiapan saraf sebelum memberikan respon. Menurut Cardno, seperti yang dikutip Mar'at menjelaskan sikap sebagai berikut: sikap mengikuti kondisi yang ada terhadap objek sosial dengan menghubungkan situasi dan kondisi lain yang membimbing dan mengarahkan perilaku individu yang tampak. (Mar'at, 1981)
- (4) Emosi tidak selamanya jelek, karena sebagai bumbu kehidupan. Ada empat fungsi emosi yaitu: pertama, emosi untuk pembangkit energy, marah berarti menggerakkan kita untuk menyerang, takut

menggerakkan kita untuk lari, cinta menggerakkan kita untuk mendekat dan bermesraan. Kedua, emosi dapat memberikan informasi. Bagaimana keadaan pribadi kita dapat dinilai dari emosi kita, jika kita marah kita tahu kita sedang dihambat atau diserang oleh orang lain. Ketiga, emosi dapat memberikan kesan penekanan informasi yang kita sampaikan. Orang berpidato dengan semangat (emosi yang kuat) akan terkesan lebih hidup. Keempat, emosi adalah sumber informasi tentang keberhasilan kita, kita dapat menikmati pandangan ketika kita sanggup merasakan dengan sepenuh hati (emosi). (Djalaludin, 1992)

b) Faktor Eksternal

(1) Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. (Siti, 2016)

(2) Perilaku dan karakteristi orang lain (Siti, 2016)

Adapun motif yang mendorong remaja melakukan tindakan kejahatan dan kedurasilan di antara lain yaitu:

- (a) Untuk memuaskan kecendrungan keserakahan
- (b) Meningkatkan agresifitas dan dorongan seksual
- (c) Salah asuh dan salah didik orang tua, sehingga anak menjadi manja dan menjadi lemah mentalnya
- (d) Harrat untuk berkumpul dengan kawan senasib dan sebaya dan kesukaan unutup meniru gaya- gaya
- (e) Kecendrungan pembawaan pataogis atau abnormal
- (f) Konflik batin sendiri, dan kemudian menggunakan mekanisme palarian diri serta pembelaan diri dan irasional. (Kartini kartono, 2014:9)
- (g) Sikap orang tua yang menganggap pendidikan sebagai batu loncatan kerah mobilitas sosial atau hanya sebagai suatu kewajiban karena diharuskan oleh hukum. (Elizbeth, 1980 : 221).

Macam-macam teori yang menjelaskan penyebab kenakalan remaja, dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Rational choice*

Teori ini menggunakan faktor individual dari pada faktor lingkungan. Kenakalan yang dilakukan adalah atas pilihan, inters, motivasi atau kemauan diri sendiri.

2. *Sosial disarganition*

Adapun yang menyebabkan kenakalan remaja adalah kurangnya atau menghilangnya pranata-pranata masyarakat yang selama ini menjaga keseimbangan atau harmoni dalam masyarakat.

3. *Starin*

Teori ini dikemukakan oleh Merton yang mana intinya adalah bahwa tekanan yang besar dalam masyarakat, misalnya kemiskinan menyebabkan sebagian dari anggota masyarakat yang memilih jalan *rebellion* melakukan kejahatan atau kenakalan remaja

4. *Defferential association*

Kenakalan remaja adalah akibat salah pergaulan. Anak-anak nakal karena bergaulnya dengan anak-anak yang nakal pula. (Sarlito, Wirawan, Sarwono, 2012: 254-255).

C. Penelitian Relevan

Peneliti tidak menemukan hasil penelitian yang sama persis dengan yang penulis teliti, akan tetapi peneliti dapat menemukan penelitian:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Whayono ,M. Pd. I dengan judul dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada anak usia sekolah dasar di desa pegagan kidul Cirebon penelitian digunakan untuk mengetahui apakah ada dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar di desa pegagan kidul Cirebon sedangkan peneliti meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial sedangkan perbedaannya terletak pada proses penelitiannya dimana peneliti

tempatnyanya di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum sedangkan Wahyono, M.Pd.I IAIN Syekh Nurjati Cirebon . (Equalita: Journal studi gender dan anak Vol.3 Issue 2, Desember 2021)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ulwanusy Sykri dan Jerry M Logahan yaitu meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada remaja karang taruna kelurahan karet kuningan. Penelitian digunakan untuk mengetahui adanya dampak baik maupun buruk dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dikalangan remaja karang taruna kelurahan karet kuningan sedangkan peneliti meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial sedangkan perbedaannya terletak pada proses penelitiannya dimana peneliti tempatnya di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum sedangkan Muhammad Ulwanusy Sykri dan Jerry M Logahan di Institut Bisni dan Multimedia ASMI (Jurnal Sistem Informasi V.1 No 2, September 2019,; 25-32)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wilga Secsio Ratsja Putri dkk tentang pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui apa saja pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja sedangkan peneliti menjelaskan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja sedangkan perbedaannya terletak pada proses penelitiannya dimana peneliti tempatnya di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum sedangkan Wilga Secsio Ratsja Putri dkk (Prosiding KS: Riset & PKM, Vol 3 No 1 hal 1-154 ISSN:2442-4480)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yummi Ariston, Frahasini yang berjudul dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gadget bagi perkembangan anak sekolah dasar sedangkan peneliti menjelaskan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget sedangkan, perbedaannya terletak pada proses penelitiannya dimana peneliti tempatnya di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum sedangkan Yummi Ariston, Franhasini meneliti di STKIP Singkawang, Indonesia (Journal of educational review dan research Vol 1 No 2 Desember 2018 :86-91)

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nita Monita Rini dkk yang berjudul tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar sedangkan peneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial sedangkan, perbedaannya terletak pada proses penelitiannya dimana peneliti tempatnya di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum sedangkan Nita Monita di Universitas Muria Kudus Indonesia (Jurnal Educatio, Vol 7 No 3, 2021 pp 1236-1241)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis pergunakan adalah penelitian lapangan (*field reaseach*) dengan menggambarkan keadaan-keadaan atau suatu fenomena yang terjai baik dari kata-kata maupun lisa orang yang menjadi subjek penelitian. (Meolong, 2006: 71).

Penelitian deskriptif kualitatif yang penulis pergunakan pada penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode deskriptif dengan cara menganalisis data menggunakan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah metode dengan menggambarkan fenomena-fenomena yang apa adanya atau sesuai dengan kenyataan yang terjadi dilapangan. Suharsimi Aritkunto berpendapat bahwa penelitin deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesa tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel gejala atau keadaan. Namun adakalanya dengan penelitian ingin juga membuktikan dugaan tetapi tidak terlalu lazim yang umum, yang umum adalah bahwa penelitian tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesa (Suharsimi Arikunto, 1993:56)Sehubungan dengan keadaan yang terjadi pada dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum.

C. Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum Pada tanggal 22 Juni 2022 sampai 10 Juli 2022

Tabel 3.1. JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Uraian Kegiatan	Bulan					
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Observasi Awal						
2	Pengajuan Proposal						
3	Bimbingan proposal						
4	Seminar proposal						
5	Revisi setelah seminar						
6	Pengumpulan data						
7	Penulisan skripsi						
8	Bimbingan skripsi						
9	Sidang munaqasah						

D. Instrument penelitian

Menurut (Sugiyono, 2012:307) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument penelitian ini dilakukan dengan panduan observasi yang disusun berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan yaitu dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum.

Adapun yang menjadi instrument penelitian ini adalah:

1. Intrumen utama (kunci) yaitu penelitian sendiri yang akan mengumpulkan data dan mengolah data
2. Intrumen pendukung peneliti seperti daftar *note camera* dan alat lainnya.
3. Daftar wawancara yang merupakan susunan daftar wawancara yang dipedomani (Sugiono, 2012:178).

E. Sumber Data

Sumber data adalah sumber-sumber yang dimungkinkan seorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian baik data primer maupun data sekunder (Mukhtar, 2013:107). Sumber data yang penulis pergunakan adalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Sumber data primer

Sumber data primer merupakan data yang dikumpulkan dan disajikan peneliti dari sumber data. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data penelitian adalah para remaja yang berumur 14-21 tahun yang berjumlah 10 orang 4 remaja perempuan dan 6 remaja laki-laki yang bertempat tinggal di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan pelengkap yang melengkapi data-data primer. Adapun sumber data sekunder dari penelitian ini adalah orang tua, bapak jorong, dan masyarakat di jorong piliang kecamatan limo kaum.

F. Teknik Pengumpulan data

Untuk memperoleh data, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi di lapangan. Observasi sangatsesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi belajar-mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok. Penelitian ini menggunakan observasi partisipatif yaitu terlibat langsung di lokasi penelitian. Metode obsevasi adalah penulis secara langsung melakukan pengamatan dan pencacatan dengan sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti. (Sugiyono, 2007:151).

Adapun metode observasi yang penulis maksud adalah mengamati para remaja yang berjumlah 10 orang yaitu remaja perempuan 4 orang dan remaja laki-laki 6 orang yang berumur 14-21 tahun di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

2. Wawancara (interview)

Teknik wawancara adalah teknik memperoleh informasi secara langsung melalui permintaan keterangan-keterangan kepada pihak pertama yang dipandang dapat memberikan keterangan atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan (Mukhtar, 2013:101). Wawancara (interview) adalah percakapan dengan maksud tertentu percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan kepada terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan. (Moleong, 2012:186). Adapun metode wawancara yang digunakan sesuai dengan pedoman wawancara dan yang di wawancarai yaitu remaja.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai variabel-variabel yang akan diteliti berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain sebagainya (Siyoto, Sodik, 2015:77). Pengumpulan data melalui dokumentasi diperlukan seperangkat alat atau instrument yang memandu untuk pengambilan data-data dokumen. barang-barang tertulis dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti, aplikasi atau fitur yang digunakan oleh remaja di dalam gadgetnya yang berupa WA, facebook, instagram, youtube, tik tok dan lain sebagainya remaja yang berumur 14-21 tahun.

D. Teknik pengujian keabsahan data

Untuk menguji keabsahan data, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan data tersebut. Jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi

teknik. Triangulasi adalah teknik untuk menguji data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber (Sugiyono, 2015:373). Sumber untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini yaitu remaja yang menjadi subjek penelitian.

E. Teknik analisis data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. model analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Milles dan Huberman. Milles dan Huberman mengungkapkan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan dengan cara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas. Komponen dalam analisis data yaitu:

a. Reduksi data

Reduksi data adalah tahap dari analisis data kualitatif.Reduksi data adalah penyederhanaan, penggolongan, dan membuang yang tidak perlu data sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam pengambilan kesimpulan.Data yang diperoleh dari laporan jumlahnya cukup banyak, maka perlu secara teliti dan rinci.Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.Tahap reduksi ini dilakukan untuk pemilihan relevan atau tidaknya data dengan tujuan akhir.

b. Penyajian data

Penyajian data merupakan kegiatan saat sekumpulan data disusun secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memberikan kemungkinan menghasilkan kesimpulan.Bentuk penyajian data kualitatif bisa berupa teks

naratif (bentuk cacatan dilapangan), matriks, grafik, jajaran ataupun bagan. Melalui penyajian data tersebut, maka nantinya data akan terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan menjadi mudah dipahami.

c. Verifikasi atau penyimpulan data (menarik kesimpulan)

Langkah ketiga yang terdapat dalam analisis kualitatif menurut Milles dan Huberman adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. (Sugiono:2012:325-345).

Berdasarkan gambar tersebut, kemudian adalah proses analisis data dalam penelitian ini akan dimulai dari pengumpulan data. Data-data yang berasal dari sumber data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi akan dikumpulkan menjadi satu. Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah melakukan reduksi data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk teks yang bersifat naratif, seperti yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman yaitu yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif dengan mendisplay data, akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

Data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara kemudian diproses atau dianalisis agar menjadi data yang siap disajikan untuk selanjutnya dibuat kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam tahap ini, penulis menggunakan tahap observasi partisipan dimana observasi partisipan ialah peneliti tidak selalu hadir dalam setiap kegiatan yang ada di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum. Analisis data ini menggunakan analisis deskriptif yaitu penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan

bagaimana perubahan perilaku sosial remaja yang mempergunakan gadget di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah penulis melakukan pengumpulan data dilapangan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dan menguraikan secara luas tentang temuan penelitian yang berjudul dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

A. Temuan umum

1. Profil Lima Kaum

Kecamatan Lima Kaum salah satu dari 14 kecamatan yang berada di Kabupaten Tanah Datar yang berbatasan langsung dengan kecamatan lain yakni :

- a. Sebelah Utara berbatasan langsung dengan kecamatan Sungai Tarab
- b. Sebelah Selatan berbatasan langsung dengan kecamatan Rambatan
- c. Sebelah Barat berbatasan langsung dengan kecamatan Pariangan
- d. Sebelah Timur berbatasan langsung dengan kecamatan Tanjung Emas

Kecamatan Lima Kaum yang mempunyai luas lebih kurang 5.000 ha Sebagian besar Wilayah Batusangkar berasal dari Kecamatan Lima Kaum. Secara Geografis kecamatan Lima Kaum terletak pada ketinggian 500M Diatas permukaan Laut dengan suhu rata rata 28°C. Secara administrasi pemerintah lima kaum terdiri dari 5 nagari dan 33 jorong dan mempunyanyi jumlah penduduk berdasarkan badan pusat stastitik sebanyak 34,814 jiwa 8.289 kepala keluarga dengan rincian 17.368 laki-laki dan 17.446 perempuan. Lima Kaum adalah sebuah nagari yang berada di kecamatan lima kaum kabupaten tanah datar.

Burhanuddin, salah seorang tokoh masyarakat lima kaum menyampaikan di Nagari Limo Kaum juga terdapat situs cagar budaya yang dikenal oleh masyarakat yakni batu basurek. Batu tersebut merupakan peninggalan Raja Adityawarman dan Batu Batikam di Jorong Dusun Tuo yang disebut sebagai prasati ikrar kesepakatan pelaksanaan kelarasan Bodi Caniago dan Koto Piliang antara Datuak Datuak Perpatiah

Nan Sabatang dan Datuak Katumanguangan. Demokrasi yang dipakai adalah demokrasi langsung. Seseorang yang disebut mamak langsung berhubungan dengan kemanakanya mamak khususnya pengulu tidak memiliki tingkatan atau memiliki kedudukan yang sama Budi Chaniago lebih mengutamakan Musyawarah dan Mufakat dalam segala permasalahan.

Jumlah penduduk di jorong piliang adalah 3500 jiwa, Jumlah KK di jorong piliang adalah 1577 KK, Jenis Kelamin di Jorong Piliang adalah Laki-Laki 1563 dan Perempuan 1937, pekerjaan di Jorong Piliang adalah Petani 60%, PNS 10%, dan Wirausaha 40%. Lokasi di Jorong Piliang ini terletak pada:

Utara	:	Perbatasan dengan Kubu Rajo
Selatan	:	Perbatasan Panti dengan Kecamatan Rambatan
Timur	:	Perbatasan Bukit Gombak Nagari Beringin
Barat	:	Perbatasan Jorong Balai Labuah Bawah

Nagari Lima Kaum memiliki fasilitas pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. SD N 03 Kubu Rajo
- b. Man 2 Tanah Datar
- c. Mtss Labuh
- d. Mtss Muhammadiyah Lima Kaum
- e. SD N 01 Limo Kaum
- f. SD N 02 Labuah
- g. SD N 03 Limo Kaum
- h. SD N 14 Limo Kaum
- i. SD N 24 Limo Kaum
- j. SD N 26 Limo Kaum
- k. Sdit Qurrata Ayun 3 Batusangkar

Nagari Lima Kaum terdiri dari beberapa jorong yaitu:

- a. Jorong Kubu Rajo
- b. Jorong Balai Labuah

- c. Jorong Dusun Tuo.
- d. Jorong Koto Gadih.
- e. Jorong Balai Batu.

Visi dan Misi Nagari Lima Kaum

1. Visi

Mewujudkan nagari lima kaum yang *Mandiri dilandasi Adat Bersandi Syara' Syara' Basandi Kitabullah*

2. Misi

- a. Menumbuh kembangkan nilai nilai agama dan adat dengan membangun semangat kembali ke surau
- b. Memberdayakan seluruh potensi dalam menggerakkan pembangunan Nagari disegala bidang
- c. Melaksanakan tata kehidupan bermasyarakat sesuai dengan ketentuan Adat Salingka Nagari
- d. Menciptakan lingkungan masyarakat yang aman dan tertib sesuai ketentuan Peraturan perundang undangan dan hukum adat
- e. Melaksanakan sepenuhnya prinsip transparansi dan akuntabilitas dalam penyelenggaraan Pemerintahan Nagari

2. Sejarah berdirinya Jorong Piliang

Sejarah jorong piliang adalah yang dikatakan limo kaum itu ada lima yaitu: dusun tuo, koto gadi, balai batu, kubu rajo, dan balai labuah. Piliang tidak termasuk kedalam limo kaum tetapi limo kaum sama dengan daerah istimewa yang artinya ada di adat minang kabau, ada terjadi yang dimanakan dengan gahadahan duo yang pertama bodi caniago, yang kedua piliang pusatnya dari limo kaum adat minang, jadi lima kaum ini di bagi dua juga satu bodi caniago, koto piliang. Kemudian yang dikatakan koto piliang yang dipimpin oleh pucuk kepemimpinan adalah Datuak Katumanggungan, sedangkan baodi caniago dipimpin oleh Datuak Parpati Nan Sabatang adatnya di limo kaum, sesudah itu di bagi dua lima kaum ini sebagai pedoman dari minang, jadi membedakan bodi caniago dan koto piliang adalah kalau di koto piliang tempat siding niniak mamaknya di

medan bapaneh, kalau bodi caniago tempat sidangnya di balai-balai itu awalnya dan pada akhirnya di bolehkan koto piliang membuat sidangnya dib alai-balai tetapi yang dasar tidak bisa hilang dan tidak bisa lagi di bangun. Maka dari itu yang di katakana bagian dari tiga suku dusun tuo, koto gadih, dan balai batu untuk memimpin kelarasan di limo kaum ada yang dinobatkan yang bernama Datuak Tinggi Langik yang didudukan dirumah Datuak Basa dib alai batu maka beranjung di rumah Datuak Basa tadi, guna Datuak Tinggi Langik adalah untuk rapat di medan bapaneh. Maka yang tiga kaum tadi tempat sidangnya niniak mamak di medan bapaneh.

Rumah beranjung ada dua yaitu balai batu dan koto piliang dasar piliang ini kalau medan bapaneh itu tempatnya di tengah kampung karena, sebab terjadinya di tengah kampung karena sifat medan bapaneh ini adalah batanggo turun dan koto piliang ini adatnya batanggo turun yang artinya perintah dari atas yang bawahannya menjalankan tugas maka, dari itu dibuatlah medan bapaneh ini di tengah kampung selanjutnya itu Kubu Rajo dan Balai labuah.

Bodi Caniago sidangnya di balai-balai yang dibuat di luar kampung dan tidak di bolehkan di tengah kampung, karena penyebabnya apabila Mamak berunding atau bermusyawarah kamanakan tidak boleh ikut campur itulah yang dinamakan koto piliang. Adapun yang memilih tempat disini adalah Datuak Bandaro Kuniang yaitu pucuk pimpinan dari limo kaum kedudukannya bodi caniago itu merupakan ruang lingkup minang kabau maka, dibuat balai-balai oleh datuak Rajo di Rajo.

Kedudukan rumah beranjung ada dua yaitu pertama balai batu, kedua koto piliang, kecuali rumah gadang piliang ini beranjung jadi dasar piliang ini ditentukan oleh Datuak Bandaro Kuniang yang dimana rumah beranjung ini terletak di singkuang itulah penyebabnya dinamakan piliang. Maka perbedaan antara bodi caniago dan koto piliang adalah kalau di koto piliang meninggalnya seorang niniak mamak untuk pengangkatan gelar datuak yang baru kalau tidak ada maka tidak ada kedudukan

seangkandi bodi caniago kalau meninggalnya seorang niniak mamak maka pengangkatan gelarnya dilakukan secara langsung di tempat pemakaman nanti baru dikatakan siapa penggangtinya *patah tumbuah hilang baganti* itulah perbedaan bodi caniago dan koto piliang. Jadi koto piliang dan bodi caniago niniak mamaknya aktif secara keseluruhan sedangkan dibalai batu, dusun tuo, dan koto gadih hanya satu niniak mamak.

Lokasi Piliang ini terletak dari arah timur sampai pitopang (simpang garuda mas), dari arah utara sampai simpang empat lumbuang, dari arah barat sampai kapalo jua dan dari arah selatan sampai ke balonah batang aia. (wawancara bersama bapak Ris sebagai pemuka adat tgl 6 juli 2020)

B. Temuan Khusus

Dalam penelitian ini penulis mengguakan teknik analisis data model Milles dan Huberman yaitu proses mencari dan menyusun data secara sistematis dan interaktif yang diperoleh dari hasil wawancara , catatan lapangan dan juga dokumentasi yang berlangsung secara terus-menerus.

Temuan khusus dalam penelitian ini dipaparkan berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang ada dalam perincian sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Perilaku adalah adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan(salami, 1994:198). Sosial adalah berkenaan dapat diartikan bahwa perilaku sosial adalah sebuah reaksi dari individu terhadap rangsangan yang timbul dari pengalaman atau dorongan dari masyarakat. Perilaku juga sering disebut akhlak seperti yang telah kita ketahui bahwa akhlak atau meoral membutuhkan bimbingan agar terarah pada akhlak yang baik dan bukan pada akhlak yang buruk atau menyimpang dalam proses pembinaan akhlak atau moral sebaiknya sesuai dengan nilai dan norma agama.

Lingkungan sosial melibatkan kondisi, keadaan, dan interaksi antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Lingkungan sosial juga mencakup seluruh individu, kelompok, organisasi, dan system dimana seseorang berhubungan dengannya. Sebagaimana yang di katakana oleh Zastrow & kirst –ashman (1998, p.8) “the sosial

Pengaruh teman sebaya menentukan bagaimana seorang individu mengambil sikap atau perilaku misalnya seorang individu bergaul dengan lingkungan teman sebaya yang mengutamakan gadget dan selalu mengedepankan berita-berita terbaru yang hadir di dunia maya atau media sosial maka sangat rentan sekali individu mengikuti gaya hidup rekan sebayanya.

Informan I (saudari Cece) mengatakan bahwa:

Berdasarkan wawancara saya memang benar bahwa saudari cece kurang mendengarkan perkataan orang tuanya, karena asyik bermain gadget dan tidak melaksanakan apa yang diperintahkan oleh orang tuanya ketika disuruh untuk sholat zhuhur, karena sholat adalah kewajiban bagi umat islam. Kemudian interaksi saudari cece dengan saudara-saudaranya seperti abang, dan adiknya mereka saya lihat berkomunikasi dengan baik dan terjalinnya hubungan yang harmonis antara mereka, meskipun saudari cece sering menggunakan gadget dalam keseharian mereka tetap berkomunikasi contohnya ketika cece belajar dia meminta bantuan kepada abang melalui gadget yang digunakanya sedangkan, interaksi saudari cece dengan om dan tantenya mereka jarang berkomunikasi karena, rumah dari om dan tantenya tersebut jauh dari tempat tinggalnya, dan kadang-kadang mereka berkomunikasi melalui via Whas’tAap.

Berdasarkan wawancara saya bersama saudari cece tentang bentuk interaksi saudari dengan keluarga ibu dan ayah dan saudari cece mengatakan bahwa saudari kurang berkomunikasi dengan om dan tante dikarenakan saudari cece kurang dekat dengan om dan tante karena cece dan om atau tante nya tidak serumah bah kan lebih jauh dimana kita lihat bahwa zaman sekarang orang lebih banyak berinteraksi dengan orang lain

dari pada saudara atau keluarga sendiri dan juga saudara cece ini orangnya agak pemalu kurang berjumpa dengan tante atau om maka cece kurang berkomunikasi.

Berdasarkan wawancara saya bersama saudara cece tentang interaksi dengan teman sebaya saudara cece menjawab saya berkomunikasi dengan teman baik secara langsung maupun secara virtual melalui gadget dari situ dapat kita lihat bahwa kurangnya interaksi anak remaja sekarang dengan sesama teman maupun dengan individu individu lain dikarenakan anak remaja zaman sekarang lebih fokus untuk bermain gadget memegang gadget bahkan untuk mengajak teman sebaya bikin tugas saja melalui via whatapp walaupun mereka sudah duduk bersama namun mengajak teman dengan cara via whatapp fb dan sebagainya.

Peneliti juga bertanya tentang komunikasi dengan tetangga maka saudara cece kurang berkomunikasi dengan tetangga disebabkan karena saudara cece pergi sekolah dari pagi sampai sore jadi kurang berkomunikasi karena pergi sekolah sudah sore sampai dirumah badan sudah capek dan melakukan istirahat sebentar kemudian menolong orang tua kadang sampai dirumah duduk sebentar waktu mangrib sudah datang maka dari itu saudara cece kurang berinteraksi dengan tetangga dikarenakan di sekolah lebih memakan waktu yang lama. Saudari cece menjawab tidak ada berdasarkan wawancara saya saudara cece tentang kegiatan masyarakat saudara cece tidak mengikuti kegiatan dimasyarakat, karena saudara cece dia masih sekolah membuat pr dan tugas-tugas lainnya karena itu saudara cece tidak bisa mengikuti kegiatan dimasyarakat. Saudari cece menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Karena kita lihat pada zaman sekarang tidak hanya orang dewasa yang menggunakan gadget tetapi anak-anak juga telah menggunakan gadget dalam kesehariannya. Bahkan guru di sekolah memberikan tugas melalui via WA, itulah kegunaan gadget bagi remaja karena sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian. Saudari cece menjawab saya sering bermain gadget ketika malam hari dikarenakan

dari pagi sampai sore saudari cece berada di sekolah, adapun ketika berada disekolah guru menyuruh anak-anak untuk mencari tugas, maka dari itu saudari melampiasikan bermain gadget ini pada malam hari. Cece menjawab seperti WA, IG, Tik-Tok, dan lain-lain. Saudari cece menjawab iya ada, karena kalau tidak bermain gadget/HP dapat membuat galau, itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget, dan ketika dia tidak ada paket saudari cece menagis kepada orang tuanya untuk dibelikan paket internet dengan alasan membuat tugas, dan memang benar saudari cece membuat tugas tetapi membuat tugasnya sebentar dan untuk bermain gadgetnya lama seperti bermain game dan lain-lain. Lalu saudari cece bermain gadget selama sekitar 8 jam dalam sehari. Saudari cece menjawab sebagai media mencari informasi, melakukan interaksi, untuk hiburan. Kegunaan gadget bagi saudari cece adalah untuk melakukan interaksi dimana interaksi ini sangat penting kita dapat berinteraksi dengan individu dan individu lainnya seperti interaksi dengan teman, keluarga dan lain-lain dan juga gadget dapat sebagai hiburan dimana kita kalau lelah dengan tugas-tugas kita dapat bermain gadget untuk menghilangkan stress dan membuat otak kita menjadi relex. Cece menjawab dampak positif dan negative dalam penggunaan gadget yaitu untuk mempermudah dalam berkomunikasi, untuk mencari informasi, dan lain-lain, selanjutnya peneliti Saudari cece menjawab dampak negatifnya yaitu sulit untuk tidur, kurang focus dalam belajar. ” (Wawancara dengan informan I saudari Cece tgl 5 juli 2022)

Informan II (saudari Icha) mengatakan bahwa :

Berdasarkan wawancara peneliti dengan saudari icha peneliti tentang interaksi saudari icha dengan orang tua , saudari icha menjawab interaksinya dengan orang tua ketika bermain gadget tidak cepat merespon apa yang dikatakan oleh orang tua seperti dia bermain gadget didalam kamarnya orang tua saudari icha memanggil untuk meli sesuatu ke warung lalu saudari icha menjawab sebentar ya ma itulah pengaruhnya penyebab pengaruh bermain gadget terhadap saudari icha kurang

merespon apa yang dikatakan oleh orang tuanya. Kemudian saudari icha menjawab dimana terjalinnya suatu hubungan yang harmonis dengan keluarga berinteraksi baik dengan keluarga contohnya dengan orang tua, saudara-saudara (adik, kakak, abang) keluarga dari ayah, keluarga dari ibu. Saudari icha menjawab saya selalu berkomunikasi baik dengan om dan tante saya karena rumah mereka dekat dengan saya. Saudari icha menjawab saya berkomunikasi dengan teman baik secara langsung maupun secara virtual melalui gadget, karena teman bisa untuk berbagi cerita apapun dalam hidup kita. Saudari icha menjawab saya jarang berkomunikasi dengan tetangga, karena saya pagi sekolah sampai sore jadi saya tidak terlalu sering berkomunikasi dengan tetangga. Saudari icha menjawab kadang-kadang dia ikut dalam kegiatan masyarakat contohnya gotog royong. Alasan saudari icha sering menggunakan gadget saudari icha menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dan saya sering menggunakan gadget. Saudari icha menjawab saya sering bermain gadget ketika siang hari. Saudari Icha menjawab aplikasi yang disukainya seperti Google, Youtube, WA dan lain-lain Saudari icha mengatakan bahwa ada perbedaan ketika bermain gadget dan tidak bermain gadget yaitu, ketika kita bermain gadget kita bisa mencari apa-apa yang kita sukai di dalam gadget, dan kalau kita tidak bermain gadget merasa ada yang kurang karena biasanya kita menggunakan gadget setiap hari. Kemudian peneliti bertanya kepada saudari icha berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari? Lalu saudari cece menjawab sekitar 7 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? Saudari icha menjawab sebagai media mencari informasi, melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman, keluarga dan orang lain dan untuk hiburan. Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi ananda? Icha menjawab yaitu untuk menambah pengetahuan, mempermudah, menambah teman dan lain-lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak *negative* dalam penggunaan gadget bagi

ananda? Saudari icha menjawab dapat merusak mata, merusak pendengaran, dan kurang waktu tidur.” (Wawancara 6 juli 2022)

Informan III (saudari Syifa) mengatakan bahwa :

“Peneliti bertanya kepada saudari syifa yang berumur 15 tahun tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara mempergunakan gadget? Jawaban saudari syifa adalah gadget membuat penggunaannya menjadi kecanduan bermain gadget sehingga ketika bermain gadget saya melalaikan apa yang disuruh oleh orang tua saya. Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudari syifa tentang bagaimana bentuk interaksi ananda dengan saudara-saudara ananda? Kemudian saudari syifa menjawab saya berkomunikasi baik dengan abang dan adik saya. Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudari syifa yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengankeluarga ibu dan keluarga ayah? Saudari syifa menjawab saya berkomunikasi dengan om dan tante saya karena rumah mereka dekat dengan rumah saya. Peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? Saudari syifa menjawab saya berkomunikasi dengan teman baik secara langsung maupun secara virtual melalui gadget Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda berkomunikasi dengan tetangga? Saudari syifa menjawab saya kurang berkomunikasi dengan tetangga, karena saya pagi sekolah sampai sore jadi sayatidak terlalu sering berkomunikasi dengan tetangga. Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat? Saudari syifa menjawab tidak ada Peneliti bertanya apa alasan remaja sering mempergunakan gadget? saudari syifa menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Peneliti bertanya lagi kapan waktu ananda sering bermain gadget? saudari syifa menjawab saya sering bermain gadget tidak menentu kadang pagi, siang, malam. Peneliti bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadgt? Syifa menjawab seperti WA, IG, Youtube dan lain-lain. Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika ananda bermain gadget dan tidak bermain

gadget? saudari syifa menjawab iya ada, karena kalau tidak bermain gadget/HP ini dapat membuat galau, itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget. peneliti bertanya kepada saudari syifa berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari? Lalu saudari syifa menjawab sekitar 8 sampai 9 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? Saudari syifa menjawab sebagai media mencari informasi, melakukan interaksi, untuk hiburan. Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi ananda? Syifa menjawab yaitu untuk mempermudah dalam berkomunikasi, untuk mencari informasi, dan lain-lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negative dalam penggunaan gadget bagi ananda? Saudari syifa menjawab sulit untuk tidur, kurang focus dalam belajar..” (8 juli 2022)

Informan IV (saudari Abel) mengatakan bahwa:

“Peneliti bertanya kepada saudari Abel yang berusia 20 tahun tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara mempergunakan gadget? jawaban saudari Abel adalah kurang patuh kepada perintah orang tua, karena keasyikan bermain gadget, contohnya bermain games. Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudari Abel tentang bagaimana bentuk interaksi ananda dengan saudara-saudara ananda? Kemudian saudari Abel menjawab saya tidak punya saudara saya anak pertama. Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudari Abel yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan keluarga ibu dan keluarga ayah? Saudari Abel menjawab saya kurang berkomunikasi dengan om dan tante saya karena saya sibuk kerja. Peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? Saudari Abel menjawab saya berkomunikasi dengan teman baik secara langsung maupun secara virtual melalui gadget. Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda berkomunikasi dengan tetangga? Saudari Abel menjawab saya kurang berkomunikasi dengan tetangga, karena saya sibuk

Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat? Saudari Abel menjawab tidak ada. Peneliti bertanya apa alasan remaja sering mempergunakan gadget? Saudari Abel menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Peneliti bertanya lagi kapan waktu ananda sering bermain gadget? Saudari Abel menjawab saya sering bermain gadget tidak menentu tapi paling sering ketika malam hari. Peneliti bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadget? Abel menjawab seperti What'sApp, Tiko-Tok, Youtube dan lain-lain. Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika ananda bermain gadget dan tidak bermain gadget? Saudari Abel menjawab tentu ada perbedaannya, karena gadget sudah menjadi hal yang penting dalam hidup kita, kalau tidak bermain gadget/HP ini dapat membuat panik, itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget. Peneliti bertanya kepada Saudari Abel berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari? Lalu Saudari Abel menjawab sekitar 12 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? Saudari Abel menjawab bisa untuk mendapatkan informasi, bisa untuk berkomunikasi baik dari jarak jauh maupun dekat media mencari informasi, melakukan interaksi, untuk hiburan. Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi ananda? Abel menjawab yaitu untuk memperbanyak teman, memudahkan mencari pelajaran, mempermudah dalam berkomunikasi, untuk mencari informasi, dan lain-lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negatif dalam penggunaan gadget bagi ananda? Saudari Abel menjawab dapat membuat waktu tidur berkurang, membuat badan menjadi letih, merusak mata dan merusak pendengaran ketika mendengarkan musik terlalu besar.”(wawancara 8 Juli 2022)

Informan V (saudara Yogie) mengatakan bahwa:

“peneliti bertanya kepada saudara Yogie tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara mempergunakan gadget? Jawaban saudara Yogie adalah ketika saya

bermain gadget saya kurang mendengarkan apa kata orang tua saya, karena saya lebih asyik bermain games di dalam gadget. jadi saya terlalu focus bermain games sehingga tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang tua saya. Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudara yogie tentang bagaimana bentuk interaksi ananda dengan saudara-saudara ananda? Kemudian saudara yogie menjawab saya berkomunikasi baik dengan adik dan abang saya. Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudara yogie yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengankeluarga ibu dan keluarga ayah? saudara yogie menjawab saya sering berkomunikasi dengan om dan tante saya karena jarak rumah kami dekat. Peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? saudara yogie menjawab saya berkomunikasi dengan teman, datang kerumah teman atau teman yang datang kerumah saya kadang-kadang melalui gadget kalau jauh. Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda berkomunikasi dengan tetangga? saudara yogie menjawab perilaku saya terhadap tetangga ada berkomunikasi dengan tetangga meskipun saya sering bermain gadget. Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat? Saudara yogie menjawab ada saya ikut remaja masjid. Peneliti bertanya apa alasan remaja sering mempergunakan gadget? saudara yogie menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Peneliti bertanya lagi kapan waktu ananda sering bermain gadget? saudara yogie menjawab tidak menentu, paling sering bermain gadget ketika malam hari. Peneliti bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadget? Yogie menjawab seperti permainan Higgs domino island, ludo king, tik-tok youtube dan lain-lain. Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika ananda bermain gadget dan tidak bermain gadget? saudara yogie menjawab jelas adaperbedaannya, karena kalau tidak bermain gadget/HP ini dapat membuatbosan, itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget. peneliti bertanya kepada saudara yogie berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari? Lalu saudari cece menjawab

sekitar 9 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? saudara yogie untuk hiburan, untuk berkomunikasi baik dari jarak jauh maupun dekat. Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi ananda?Yogie menjawab yaitu untuk memperbanyak teman melalui gadget, untuk mencari informasi, dan lain-lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negative dalam penggunaan gadget bagi ananda?saudara yogie menjawab membuat diri menjadi malas melakukan sesuatu, dapat membuat waktu istirahat berkurang, membuat badan menjadi letih, merusak mata, dan merusak pendengaran karena menghidupkan music dengan volume besar.” (wawancara 5 juli 2022)

Informan VI (saudara Ipan) mengatakan bahwa:

“Peneliti bertanya kepada saudara ipan tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara menggunakan gadget?jawaban saudara ipan adalah ketika saya bermain gadget saya kurang mendengarkan apa kata orang tua saya, karena saya lebih asyik bermain games di dalam gadget, tetapi ketika saya tidak bermain gadget saya mematuhi apa perintah orang tua saya Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudara ipan tentang bagaimana bentuk interaksi ananda dengan saudara-saudara ananda? Kemudian saudara ipan menjawab saya punya dua saudara saya berkomunikasi baik dengan keduanya. Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudara ipan yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengankeluarga ibu dan keluarga ayah? Saudara ipan menjawab saya sering berkomunikasi dengan om dan tante saya melalui vi WA di dalam gadget karena mereka jauh. Peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? saudara ipan menjawab saya berkomunikasi dengan teman, datang kerumah teman atau teman yang datang kerumah saya kadang-kadang melalui gadget kalau jauh. Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda berkomunikasi dengan tetangga? saudara ipan menjawab perilaku saya terhadap tetangga ada

berkomunikasi dengan tetangga meskipun saya sering bermain gadget
 Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat?
 Saudara ipan menjawab iya, kadang-kadang membantu orang bergotong-royong di masyarakat Peneliti bertanya apa alasan remaja sering mempergunakan gadget? saudara ipan menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, kemana-mana saya sering membawa gadget Peneliti bertanya lagi kapan waktu ananda sering bermain gadget? saudara ipan menjawab saya sering bermain gadget ketika sore dan malam hari Peneliti bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadgt? Ipan menjawab seperti permainan Ludo king, Moile Legand, WA,IG dan lain-lain Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika ananda bermain gadget dan tidak bermain gadget? saudara ipan menjawab jelas ada perbedaannya , karena ketika kita bermain gadget kita bisa happy dan kalau tidak bermain gadget kita akan menjadi bosan itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget. peneliti bertanya kepada saudara ipan berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari? Lalu saudari cece menjawab sekitar 7 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? Saudara ipan bisa untuk mendapatkan informasi, untuk berkomunikasi baik dari jarak jauh maupun dekat. Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi ananda? Ipan menjawab yaitu untuk memperbanyak teman melalui gadget, memudahkan mencari pelajaran, dan mudah dalam berkomunikasi selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negative dalam penggunaan gadget bagi ananda? saudara ipan menjawab dapat membuat diri kurang terbuka, kurang bergaul dan lain-lain.”(wawancara 6 juli 2022)

Informan VII (saudara Ramzah) mengatakan bahwa:

“Peneliti bertanya kepada saudara ramzah tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara mempergunakan gadget? jawaban saudara ramzah adalah ketika saya bermain gadget saya kurang mendengarkan apa kata orang tua saya,

karena saya lebih asyik bermain games di dalam gadget. Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudara ramzah tentang bagaimana bentuk interaksi ananda dengan saudara-saudara ananda? Kemudian saudara ramzah menjawab saya tidak punya saudara saya anak pertama. Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudara ramzah yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengankeluarga ibu dan keluarga ayah? Saudara ramzah menjawab Alhamdulillah saya sering berkomunikasi dengan om dan tante saya karena jarak rumah kami dekat. Peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? saudara ramzah menjawab saya berkomunikasi dengan teman, datang kerumah teman atau teman yang datang kerumah saya kadang-kadang melalui gadget kalau jauh. Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda berkomunikasi dengan tetangga? saudara ramzah menjawab perilaku saya terhadap tetangga ada berkomunikasi dengan tetangga meskipun saya sering bermain gadget Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat? Saudara yogie menjawab tidak ada. Peneliti bertanya apa alasan remaja sering mempergunakan gadget? saudara ramzah menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Peneliti bertanya lagi kapan waktu ananda sering bermain gadget? saudara ramzah menjawab tidak menentu, paling sering bermain gadget ketika malam hari. Peneliti bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadget? Yogie menjawab seperti permainan facebook, tik-tok, youtube, telepon dan lain-lain Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika ananda bermain gadget dan tidak bermain gadget? saudara ramzah menjawab ada perbedaannya , karena kalau tidak bermain gadget/HP ini dapat membuat panik , itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget. peneliti bertanya kepada saudara ramzah berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari? Lalu saudari cece menjawab sekitar 6 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? saudara ramzah untuk hiburan, untuk berkomunikasi baik dari jarak jauh

maupun dekat, memudahkan mencari pelajaran. Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi ananda? Ramzah menjawab yaitu untuk memperbanyak teman melalui gadget, untuk mencari informasi, dan lain-lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negative dalam penggunaan gadget bagi ananda? saudara ramzah menjawab dapat membuat kita menjadi lalai dalam mengerjakan sholat, makan menjadi kurang teratur.” (wawancara 7 juli 2022)

Informan VIII (saudara Farly) mengatakan bahwa:

“Peneliti bertanya kepada saudara farly tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara mempergunakan gadget? jawaban saudara farly adalah saya berkomunikasi baik dengan orang tua, meskipun saya menggunakan gadget, akan tetapi kadang-kadang saya ada juga yang tidak menghiraukan apa kata orang tua saya. karena saya lebih asyik bermain games di dalam gadget. Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudara farly tentang bagaimana bentuk interaksi ananda dengan saudara-saudara ananda? Kemudian saudara farly menjawab saya berkomunikasi baik dengan adik dan abang saya. Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudara farly yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengankeluarga ibu dan keluarga ayah? saudara farly menjawab saya sering berkomunikasi dengan om dan tante saya karena jarak rumah kami dekat. Peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? Saudara farly menjawab saya berkomunikasi dengan teman, datang kerumah teman atau teman yang datang kerumah saya kadang-kadang melalui gadget kalau jauh. Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda berkomunikasi dengan tetangga? saudara farly menjawab perilaku saya terhadap tetangga ada berkomunikasi dengan tetangga meskipun saya sering bermain gadget Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat? Saudara farly menjawab ada contohnya menjadi panitia ketua ramadhan Peneliti bertanya apa alasan remaja sering mempergunakan gadget?

saudara farly menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, kapanpun dan dimanapun kita sering membaw gadget Peneliti bertanya lagi kapan waktu ananda sering bermain gadget?saudara farly menjawab tidak menentu, paling sering bermain gadget ketika malam hari. Peneliti bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadgt? Farly menjawab seperti permainan Higgs domino island, ludo king, tik-tok youtube dan lain-lain Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika ananda bermain gadget dan tidak bermain gadget?saudara farly menjawab tentu ada perbedaannya , karena kalau tidak bermain gadget/HP ini dapat membuat bosan, panic, gelisah itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget. peneliti bertanya kepada saudara farly berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari? Lalu saudari cece menjawab sekitar 12 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? Saudara farly untuk hiburan, untuk memperanyak pertemanan dengan berkomunikasi baik dari jarak jauh maupun dekat Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi ananda?Farly menjawab yaitu untuk memperbanyak teman melalui gadget, untuk mencari informasi, dan lain-lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negative dalam penggunaan gadget bagi ananda?Saudara farly menjawab membuat diri menjadi malas melakukan sesuatu, dapt membuat waktu istirahat berkurang, membuat badan menjadi letih, merusak mata, dan merusak pendengaran karena menghidupkan music dengan volume besar.” (wawancara 3 juli 2022)

Informan IX (saudara Gilang) mengatakan bahwa:

“Peneliti bertanya kepada saudara gilang tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara mempergunakan gadget?jawaban saudara gilang adalah ketika saya bermain gadget saya kurang mendengarkan apa kata orang tua saya, karena saya lebih asyik bermain games di dalam gadget. jadi saya terlalu focus bermain games sehingga tidak mendengarkan apa yang dikatakan

oleh orang tua saya. Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudara gilang tentang bagaimana bentuk interaksi ananda dengan saudara-saudara ananda? Kemudian saudara gilang menjawab dimana terjalin suatu hubungan yang harmonis dengan keluarga karena berinteraksi baik dengan keluarga contohnya orang tua, saudara-saudara (adik, kakak, abang) Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudara gilang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengankeluarga ibu dan keluarga ayah? Saudara gilang menjawab saya sering berkomunikasi dengan om dan tante saya karena jarak rumah kami dekat. Peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? saudara gilang menjawab saya berkomunikasi dengan teman, datang kerumah teman atau teman yang datang kerumah saya kadang-kadang melalui gadget kalau jauh. Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku ananda berkomunikasi dengan tetangga? Saudara gilang menjawab perilaku saya terhadap tetangga ada berkomunikasi dengan tetangga meskipun saya sering bermain gadget Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat? Saudara gilang menjawab ada contohnya membantu korban banjir yaitu dengan cara meminta sumbangan di jalan-jalan. Peneliti bertanya apa alasan remaja sering mempergunakan gadget? saudara gilang menjawab karena, gadget itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dan kemana-mana membawa gadget Peneliti bertanya lagi kapan waktu ananda sering bermain gadget? saudara gilang menjawab tidak menentu, paling sering bermain gadget ketika malam hari. Peneliti bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadget? Gilang menjawab seperti permainan Higgs domino island, Ludo king, Tik-tok, WA , Youtube dan lain-lain Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika ananda bermain gadget dan tidak bermain gadget? saudara gilang menjawab ada perbedaannya , karena kalau tidak bermain gadget/HP ini dapat membuat bosan , itu semua sebab kita sudah bergantung pada gadget. peneliti bertanya kepada saudara gilang berapa jam ananda bermain gadget dalam sehari?

Lalu saudara gilang menjawab sekitar 12 jam dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget bagi anda? Saudara gilang untuk hiburan, untuk berkomunikasi baik dari jarak jauh maupun dekat. Peneliti bertanya bagaimana dampak positif penggunaan gadget bagi anda? Gilang menjawab yaitu untuk memperbanyak teman melalui gadget, untuk mencari informasi, dan lain-lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negative dalam penggunaan gadget bagi anda? Saudara gilang menjawab membuat diri menjadi malas melakukan sesuatu, dapat membuat waktu istirahat berkurang, membuat badan menjadi letih, merusak mata, dan merusak pendengaran karena menghidupkan music dengan volume besar.”(wawancara 3 juli 2022)

Informan X (saudara Adam) mengatakan bahwa:

“Peneliti bertanya kepada saudara adam tentang yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengan orang tua ketika saudara menggunakan gadget? jawaban saudara adam adalah ketika saya bermain gadget saya kurang mendengarkan apa kata orang tua saya, karena saya lebih asyik bermain games di dalam gadget. jadi saya terlalu focus bermain games sehingga tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang tua saya. Selanjutnya peneliti bertanya kepada saudara adam tentang bagaimana bentuk interaksi anda dengan saudara-saudara anda? Kemudian saudara adam menjawab saya berkomunikasi baik dengan adik dan abang saya. Kemudian peneliti bertanya lagi kepada saudara adam yaitu tentang bagaimana bentuk interaksi saudara dengankeluarga ibu dan keluarga ayah? saudara adam menjawab saya sering berkomunikasi dengan om dan tante saya karena jarak rumah kami dekat. Peneliti bertanya bagaimana perilaku anda dalam berkomunikasi dengan teman sebaya? Saudara adam menjawab saya berkomunikasi dengan teman, datang kerumah teman atau teman yang datang kerumah saya kadang-kadang melalui gadget kalau jauh. Selanjutnya peneliti bertanya bagaimana perilaku anda berkomunikasi dengan tetangga? saudara adam menjawab perilaku saya terhadap tetangga ada

berkomunikasi dengan tetangga meskipun saya sering bermain gadget
Peneliti bertanya apakah ananda ikut serta dalam kegiatan masyarakat?
Saudara adam menjawab tidak ada. Peneliti bertanya apa alasan remaja
sering mempergunakan gadget? saudara adam menjawab karena, gadget
itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Peneliti bertanya lagi kapan
waktu ananda sering bermain gadget? saudara adam menjawab tidak
menentu, paling sering bermain gadget ketika malam hari. Peneliti
bertanya apa saja aplikasi-aplikasi yang ananda sukai di dalam gadget?
Adam menjawab seperti permainan Higgs domino island, ludo king, tik-
tok youtube dan lain-lain Peneliti bertanya apakah ada perbedaan ketika
ananda bermain gadget dan tidak bermain gadget? saudara adam
menjawab jelas adaperbedaannya , karena kalau tidak bermain gadget/HP
ini dapat membuat bosan , itu semua sebab kita sudah bergantung pada
gadget. peneliti bertanya kepada saudara adam berapa jam ananda
bermain gadget dalam sehari? Lalu saudari cece menjawab sekitar 8 jam
dalam sehari. Kemudian peneliti bertanya lagi apa saja kegunaan gadget
bagi anda? Saudara adam untuk hiburan, untuk berkomunikasi baik dari
jarak jauh maupun dekat Peneliti bertanya bagaimana dampak positif
penggunaan gadget bagi ananda? Adam menjawab yaitu untuk
memperbanyak teman melalui gadget, untuk mencari informasi, dan lain-
lain, selanjutnya peneliti bertanya bagaimana dampak negative dalam
penggunaan gadget bagi ananda? saudara adam menjawab membuat diri
menjadi malas melakukan sesuatu, dapat membuat waktu istirahat
berkurang, membuat badan menjadi letih, merusak mata, dan merusak
pendengaran karena menghidupkan music dengan volume
besar.”(wawancara 3 juli 2022)

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan para remaja
yang berusia 14 sampai 21 tahun di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum
bahwasanya remaja kurang mematuhi apa yang di perintahkan oleh orang

tuanya, mereka lebih asyik bermain gadget, dan mereka kurang berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat sekitarnya.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilapangan, pembahasan ini akan menjelaskan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum yang menjadi informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yaitu remaja laki-laki 6 orang, dan remaja perempuan 4 orang Berdasarkan penelitian penulis akan menggunakan beberapa indikator :

1. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja dari segi lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Perilaku ada dua jenis yang pertama, perilaku yang dialami atau refleksi dan yang kedua, perilaku operan atau bentukan. Perilaku yang alami yaitu perilaku yang terjadi sebagai spontan terhadap rangsangan yang mengenai organism yang bersangkutan. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibawa sejak manusia lahir, sedangkan perilaku operan atau bentukan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar, latihan, pembentukan dan pembiasaan. Perilaku operan atau bentukan ini dapat diubah-ubah sesuai dengan bagaimana latihan dan pembiasaan yang dilakukan (Deswita, 2006:74)

Perilaku sosial adalah aktifitas fisik maupun psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial. Menurut (Elizabeth, 2004) perilaku sosial juga merupakan fungsi dari orang dan situasinya. Jadi, yang dimaksud disini adalah setiap manusia akan bertindak dengan cara yang berbeda dengan situasi yang sama. Setiap perilaku seseorang merefeksikan sifat unik yang dibawanya kedalam suasana tertentu yaitu perilaku yang ditujukan kepada orang lain. (Rita 1983).

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku sosial yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Kognisi yaitu ingatan dan pikiran yang membuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya (Siti, 2016)
- b. Motif, dapat diartikan sebagai keinginan yang bersumber dari diri manusia. Motif yang dimaksudkan disini adalah berhubungan dengan kondisi lingkungan sosial yang dihadapi manusia atau yang disebut motif sosiogenis. (Bales, 1950)
- c. Sikap, adalah kesiapan saraf sebelum memberikan respon. Menurut Cardno, seperti yang dikutip Mar'at menjelaskan sikap sebagai berikut: sikap mengikuti kondisi yang ada terhadap objek sosial dengan menghubungkan situasi dan kondisi lain yang membimbing dan mengarahkan perilaku individu yang tampak. (Mar'at, 1981)
- d. Emosi tidak selamanya jelek, karena sebagai bumbu kehidupan. Ada empat fungsi emosi yaitu: pertama, emosi untuk pembangkit energy, marah berarti menggerakkan kita untuk menyerang, takut menggerakkan kita untuk lari, cinta menggerakkan kita untuk mendekat dan bermesraan. Kedua, emosi dapat memberikan informasi. Bagaimana keadaan pribadi kita dapat dinilai dari emosi kita, jika kita marah kita tahu kita sedang dihambat atau diserang oleh orang lain. Ketiga, emosi dapat memberikan kesan penekanan informasi yang kita sampaikan. Orang berpidato dengan semangat (emosi yang kuat) akan terkesan lebih hidup. Keempat, emosi adalah sumber informasi tentang keberhasilan kita, kita dapat menikmati pandangan ketika kita sanggup merasakan dengan sepenuh hati (emosi). (Djalaludin, 1992)

2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. (Siti, 2016)
- b. Perilaku dan karakteristi orang lain (Siti, 2016)

George Ritzer (2014:73) mengemukakan bahwa ada dua teori perilaku sosial yaitu:

a. Teori behavior sosiologi

Teori ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip psikologi perilaku kedalam sosiologi. Memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dan tingkah laku yang terjadi didalam lingkungan actor dengan tingkah laku actor. Konsep dasar behavioral sosiologi adalah ganjaran (reward) tidak ada sesuatu yang melekat dalam objek yang dapat menimbulkan ganjara. Tingkah laku yang berulang tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir yang berupa refleks dan insting sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan, oleh karena itu dapat berubah melalui proses belajar.

b. Teori pertukaran sosial (*Exchange*)

Teori pertukaran sosial diambil dari konsep-konsep dan prinsip-prinsip psikologi perilaku (*behavioral psychology*). Selain itu juga diambil dari konsep-konsep dasar ilmu ekomomi seperti biaya, imbalan, dan keuntungan. Dasar ilmu ekonomi tersebut menyatakan bahwa manusia terus-menerus terlibat antara perilaku-perilaku alternative, dengan pilihan yang mencerminkan biaya, imbalan dan keuntungan yang diharapkan yang berhubungan dengan garis-garis perilaku alternative itu. Teori pertukaran sosial menyatakan bahwa

semakin tinggi ganjaran yang diperoleh maka semakin berkemungkinan tingkah laku akan diulang begitu pula sebaliknya.

Dampak penggunaan gadget bagi remaja itu terbagi atas dua yaitu:a) Dampak positif yaitu Mempermudah komunikasi, Dalam hal ini gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, chat atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita, untuk Menambah pengetahuan Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan yang ada didalam gadget kita contohnya: detik.com dan lain-lain untuk Menambah teman Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang kita miliki didalam gadget kita, untuk Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, Dengan adanya metode pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan dengan kemajuan teknologi saat ini terciptalah metode-metode pembelajaran yang baru yang dapat membuat siswa memahami materi-materi yang diberikan oleh guru sedangkan Dampak negatinya yaitu dapat Merusak mata, Jika kita terlalu lama menggunakan gadget maka mata kita bisa lelah dan perih karena ketika mata diajak terus-menerus focus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi pada mata. Dapat Mengubah postur tubuh, Menurut Kirsten lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kita kerap bermain gadget maka posisi leher dan pundak turut terkena efeknya, dapat membuat Kulit wajah menjadi kendur Dr. sam bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan bahwa banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit dibagian wajah khususnya rahang yang menurun . “seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat kebawah saat bersamaan memegang dan melihat ponsel dalam durasi lama” hal ini membuat kulit menurun kualitasnya bisa Mengganggu pendengaran karena Hampir semua

pengguna ponsel atau gadget tampak menggunakan headphone dalam mendengarkan music kesukaannya. Namun hal ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan apalagi dengan menghidupkan volume yang terlalu keras, dapat mengganggu waktu istirahat. Computer, labtop, tablet, dan HP / gadget dapat mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur menjadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo clinic di Arizona menaunjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponselnya lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu di malam hari dan saat beristirahat ada baiknya ponsel/gadget dalam keadaan silent atau jauh dari tempat tidur. (Kusuma, Yuliandi, Artanto : 2011) dan membuat Sulit untuk berkomunikasi social dengan adanya Rasa kecanduan atau radikal pada gadget akan membuat kita mudah bosan, gelisah, dan marah ketika kita tidak bermain gadget kesukaan kita. Ketika kita sudah merasa nyaman bermain gadget kita akan lebih asyik dan senang ketika bermain sendiri dengan gadget dan akibatnya kita sulit untuk berinteraksi dengan masyarakat. Kemudian Terganggunya fungsi PFC Kecanduan teknologi dapat mempengaruhi perkembangan pada otak. PFC atau *pre frontal cortex* adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, mengontrol diri, dan rasa tanggung jawab dalam pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Contohnya kita bermain game yang membuat otak kita memproduksi hormon dopamine secara berlebihan akibat terganggunya fungsi PFC.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan 10 informan di jorong piliang kecamatan limo kaum, maka peneliti dapat menggambarkan bahwa gadget ini dapat berdampak positif dan negatif bagi remaja, yaitu berdasarkan wawancara dengan saudari cece yaitu dengan adanya gadget dapat membuatnya kurang respon kepada orang tuanya ketika dipanggil oleh orang tuanya. Dan saudari icha juga mengatakan kalau gadget ini juga berpengaruh baginya yaitu melalaikan apa kata orang tuanya. Saudari syifa dan abel juga mengatakan hal yang sama jadi berdasarkan pernyataan dari yang diwawancarai ini maka gadget dapat mempengaruhi remaja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilapangan, peneliti menggunakan teori ini untuk mengali pengetahuan yang mendukung hasil penelitian, yaitu dengan menanyakan langsung kepada informan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan gadget bagi remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum adalah:
 - a. Faktor internal atau lingkungan keluarga, perilaku remaja terhadap orang tua yaitu mereka kurang patuh terhadap perintah orang tuanya, karena keasyikan bermain gadget. Perilaku remaja terhadap saudara-saudaranya yaitu adik, kakak, abangnya juga mempengaruhi sikap para remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum masih ada interaksi dan komunikasi yang baik dengan saudara-saudaranya.
2. Faktor eksternal atau lingkungan masyarakat, perilaku remaja terhadap lingkungan masyarakat yaitu ada beberapa dari mereka masih peduli dengan lingkungan sekitarnya, contohnya membantu korban banjir dengan cara meminta sumbangan di jalan-jalan, ikut bergotong-royong dengan masyarakat, dan ada juga yang aktif menjadi remaja masjid di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum. Perilaku remaja terhadap tetangganya yaitu mereka kurang berkomunikasi dengan tetangganya karena banyak dari mereka yang sibuk sekolah sampai sore jadi remaja pulang dari sekolah hanya dilingkungan keluarganya saja tidak ada yang berbaur dengan masyarakat, sedangkan perilaku sosial remaja terhadap teman sebaya yaitu mereka berkomunikasi dengan temannya secara langsung dan dengan melalui via media komunikasi seperti What's App, Instagram, Facebook dan aplikasi-aplikasi lainnya yang mereka sukai.
3. Dampak penggunaan gadget bagi remaja di Jorong Piliang Kecamatan Limo Kaum

Adapun dampak dari penggunaan gadget ini terbagi dua yaitu dampak positif dan dampak negative.

- a. dampak positif dari penggunaan gadget
dapat mempermudah untuk mencari informasi, memudahkan dalam berkomunikasi baik dari jarak yang jauh maupun dekat, untuk mencari pelajaran dan lain sebagainya
- b. dampak negatif dari penggunaan gadget
dapat merusak mata karena terlalu sering melihat gadget, dapat merusak pendengaran karena terlalu menggunakan volume yang besar, dapat mengganggu waktu istirahat dengan bermain gadget, dapat membuat badan menjadi letih, lelah dan lain-lain

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Bagi masyarakat diJorong Piliang Kecamatan Limo Kaum hendaknya untuk menambah pengetahuan bagaimana cara mengatasi perubahan perilaku sosial remaja dalam mempergunakan gadget
- 2) Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan karena, masih banyak faktor-faktor yang belum diperhatikan secara seksama. Untuk itu bagi semua pihak yang berkompeten diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian lanjutan maupun penelitian lain

DAFTAR PUSTAKA

- Abudin Nata 2014 *Akhlak tasawuf dan karakter* mulia. Jakarta PT Grafirindo persada
- Ahmadi, Abu .(1999). *psikologi sosial*, Jakarta : Rhineka cipta
- Alkhoni,Dhani, Dhalimunte Pengaruh Masuk Budaya Kota Terhadap Akhlak Remaja Desa Untermanis Volume 1 No 1 Agustus 2021
- Ansori Perkembangan 2013 *peserta didik* Yogyakarta universitas Gajah Mada
- B. Hurlock, *psiqkologi perkembangan edisi ke 5* Jakarta Erlangga
- Dindin syahiudin, *pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa* jurnal kehumasan ISSN: 2655-1551
- Ela hulасoh, Rahmi andini syamsudin, Alvin pradiya, lisdawati, supardi *pengaruh gadget terhadap prestasi remaja di era milenial pada remaja bimbingan belajar daarul 'ulum petukangan utara pesanggrahan jakart selatan* jurnal ABDIMAS Vol.1 No 1 januari 2020 hal 50-59 P-ISSN 2715-7105, E-ISSN 2716-070X
- Fitriana Anizar Ahmad *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prilaku remaja dalamkeluarga dini* issn :2548-4044 volome 05 Nomor 02 2020
- Fitriana, Anizar ahmad, fitria (2020) psikoislamedia jurnal psikologi Vol 5 No 2
- Hurlock, B. Elizabeth, 1995. *Perkembangan anak* Jakarta: PT.Gramedia pustaka utama
- Jenirissa Marpaung Jurnal Kopasta *pengaruh penggunaan gadged dalam kehidupan* 2018
- Jenny Gabriela, Belinda mau *dampak pengunaan gadget terhadap perkembangan perilku anak remaja masa kini* jurnal excelsis deo: Vol.5 No.1 juni 2021
- Juliandi, 2018 *penyebab penggunaan gadget pada remaja*. Skripsi.tidak diterbitkan FKIP progam studi bimbingan konseling univessitas riau kepulauan batam
- Kusuma 2011 Yuliandi dan D Ardhy aranto *Internet untuk anak* Jakarta pt gramedia widisarana Indonesia
- Latifatuz Saniyyah, dkk (2021) Edukatif: *Jurnal imu pendidikan* Vol 3, No 4 hal 2132-2140

- Menurut Sugiyono Metode *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. (2017:103)
- Milles, Matthew. B.A & Michael Huberman, 1984, *Qualitative data analysis A Source Book of New Methods* sage publication bevery hill, London, New Delhi
- Moeleng, Lexi. J (2002) *metode penelitian kualitatif*, Bandung : Remaja Rosda Karya
- Mohammad ali dan mohammad ansori, 2014 *psikologi remaja: perkembangan peserta didik* Jakarta: PT bumi aksara
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda karya.
- Muhammad Uwanusy Syukri (2019) *Jurnal system informasi* Vol 1 No 2 hal 25-32
- Mukhtar, 2013. *Metode penelitian deskriptif*. Jakarta:GP Press Group
- Nisa khairuni, *dampak positif dan negative sosial media terhadap pendidikan akhlak anak* jurnal edukasi ISSN: 2460-4917 E-ISSN:24605794
- Nisrima, Siti dkk, (2016) *Jurnal ilmiah mahasiswa kewarganegaraan Unsiyah* , Vol 1, No 1 hal 192-204
- Nita Monita Rini (2021) *Jurnal Educatio* Vol 7 No 3 hal1236-1241
- Novrian, A (2017) hubungan antara fungsi keluarga dengan kecenderungan perilaku bullying. Para remaja muslim kelas IX SMP Negeri 3 palembang. Skripsi Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Nur hapipa sireger, rahmi wiza *pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak remaja* an-nuha: jurnal pendidikan agama islam ISSN:2775-7226 EISSN:2775-7617 Volume 1 nomor 2 mei 2021
- Puji Asmaul Chusna pengaruh media pada perkembangan vol 17 no 2 November 2017
- Putro, K.H (2017) memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Jurnal aplikasi ilmu-ilmu agama*
- Remaja Rosdakarya.

- Rita. L Atkinson, Richard C. Hilgard, Emers. R (1963) pengantar psikologi
Jakarta: Erlangga
- Rochman, E.Y.(2017) *psikologi remaja muslim*. Jurnal study kependidikan dan keislaman 3(2):193.
- Samia Claudia, fuady anwar peranan orang tua terhadap pembinaan akhlak remaja di kecamatan bungus teluk kabung kota padang ISSN: 2614-6754 ISSN: 2614-3097 halaman 715-720 volume 6 no 1 tahun 2022
- Silvia rahmita, iswantir *dampak penggunaan smatphone terhadap akhlak remaja pada masa new normal di jorong jalikur patanangan nagari koto tangah kecamatan tilatang kamang kabupaten agam innovative: volume 2 nomor 1 tahun 2022*
- Simamomora 2016 *persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia*
- Sugiono, 2012.*Metodologi penelitian pendidikan*, Bandung:ALFABETA
- Sugiyono ,2013*memahami penelitian kualitatif*. Bandung : CV alfabeta
- Sugiyono, 2015. Metode penelitian kualitatif dan R&D . Bandung: ALFABETA
- Wirawan Sarwono, Sarlito (1982) pengantar ilmu psikologi, Jakarta : Bulan Bintang
- Yummi Ariston , Frahasani (2018) Journal of educational review dan research Vol 1 No 2 hal 86-91