

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRILAKU SOSIAL SISWA DI
SMAN 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada tim penguji untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pancasila dan
kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh:

NINI FITRI YANTI

1206024/2012

PRODI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

JURUSAN ILMU SOSIAL POLITIK

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Di
SMA Negeri 5 Padang
Nama : Nini Fitri Yanti
TM/NIM : 2012/1206024
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 15 Juli 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Fatmariza, M. Hum

NIP.19660304 199103 2 001

Pembimbing II



Dr. Isnarmi, M. Pd. MA

NIP.19610701 198703 2 006

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada Hari Rabu, Tanggal 20 Juli 2016 Pukul 13.00 s/d 15.00 WIB

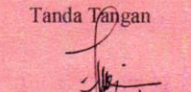
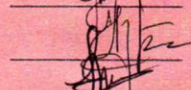

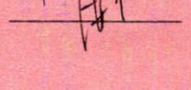

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Di SMA Negeri

5 Padang

Nama : Nini Fitri Yanti
TM/NIM : 2012/1206024
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 20 Juli 2016

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Fatmariza, M. Hum	
Sekretaris	: Dr. Isnarmi, M. Pd, MA	
Anggota	: Dr. Maria Montessori, M. Ed, M. Si	
Anggota	: Drs. Nurman S, M. Si	
Anggota	: Alia Azmi, S. IP, M. Si	



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NINI FITRI YANTI
TM/NIM : 2012/1206024
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Di SMA Negeri 5 Padang**" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat orang lain, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 20 Juli 2016

Saya yang menyatakan



NINI FITRI YANTI
NIM. 1206024

ABSTRAK

Nini Fitri Yanti (1206024/2012): Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prilaku Sosial Siswa di SMA N 5 Padang.

Program studi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan Jurusan ilmu sosial politik fakultas ilmu sosial universitas negeri padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya sikap saling menghargai antar sesama siswa, guru maupun masyarakat sekitar. Lalu penggunaan gadget yang sering digunakan disaat yang tidak tepat (kurang terkontrol). Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana Fenomena Penggunaan Gadget dan Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prilaku Sosial Siswa di SMA N 5 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Jenis datanya adalah data primer dan data sekunder yang dikumpulkan melalui observasi (pengamatan) dan wawancara. Uji keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan yaitu : mencatat hasil pengamatan, klasifikasi data, menganalisis data, interpretasi data, memberikan penilaian dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang menggunakan gadget. Peneliti melihat fitur-fitur yang sering dipakai adalah kamera, sms, game, Mp3, youTube, internet dan media sosial. Fitur-fitur tersebut digunakan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan, mencari pelajaran, sebagai hiburan, dan menghilangkan rasa bosan. Gadget selalu digunakan setiap saat dan sering digunakan disaat yang tidak tepat seperti dalam proses pembelajaran siswa menggunakan gadget secara diam-diam tanpa sepengetahuan guru, pada saat makan siswa juga sambil bermain gadget, lalu pada saat berbicara dan berjalan diiringi dengan bermain gadget. Bahkan pada saat berada di toilet pun juga bermain gadget. Dalam fenomena penggunaan gadget tersebut berdampak terhadap prilaku sosial siswa di SMA N 5 Padang yaitu membuat siswa mudah berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial, kurangnya berinteraksi dengan tatap muka, lebih mementingkan diri sendiri, tidak peduli terhadap lingkungan sekitar dan tidak adanya sikap saling menghargai antar sesama, baik terhadap sesama siswa, terhadap guru maupun masyarakat sekitar.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Prilaku Sosial, Siswa

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini, yang berjudul : **“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Di SMA Negeri 5 Padang.”** Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program studi (S1) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang mendalam kepada :

1. Orang tua tercinta, yang telah memberikan dorongan dan do'a kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu sosial Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Fatmariza, M.Hum selaku Ketua Jurusan Ilmu Sosial Politik dan Bapak Dr. Junaidi Indrawadi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosoal Universitas Negeri Padang.
4. Dr. Fatmariza, M.Hum, selaku pembimbing I dan Dr.Isnarmi, M. Pd, MA selaku pembimbing II, yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Maria Montessori, M.Ed, M.Si, Drs. Nurman S, M.Si dan Alia Azmi, S.IP, M.Si selaku tim penguji yang telah memberikan masukan berupa kritikan dan saran demi penyempurnaan skripsi ini.

6. Bapak Drs. Suryanef, M.Si selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan selama perkuliahan
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelajaran dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
8. Segenap pemimpin dan semua warga SMA N 5 Padang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman Prodi PPKn angkatan 2012, teristimewa untuk sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
10. Semua pihak yang turut membantu hingga selesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang disusun ini masih banyak terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Karena itu penulis mengharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk kesempurnaan tulisan yang akan datang. Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin.

Padang, Juli 2016

Hormat Penulis

Nini Fitri Yanti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah, Pembatasan dan Perumusan Masalah	
1. Identifikasi Masalah.....	8
2. Pembatasan Masalah.....	8
3. Perumusan Masalah.....	8
C. Fokus Penelitian.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Kajian Teori	
1. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	11
2. Handphone/Gadget	
a. Penggunaan Handphone/Gadget.....	13
b. Dampak Penggunaan Gadget.....	16
3. Prilaku Sosial	
a. Pengertian Prilaku Sosial.....	19
b. Bentuk-Bentuk Prilaku Sosial.....	20
4. Remaja.....	22
B. Kerangka Konseptual.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Informan Penelitian.....	27
D. Jenis, Sumber, Teknik dan Alat Pengumpul Data	
1. Jenis dan Sumber Data.....	28
2. Teknik Pengumpulan Data.....	29
3. Alat Pengumpulan Data.....	32
E. Uji Keabsahan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum	
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	36
2. Visi SMA N 5 Padang.....	39
3. Misi SMA N 5 Padang.....	39
4. Tujuan SMA N 5 Padang.....	40
5. Struktur Organisasi SMA N 5 Padang.....	40
6. Guru dan Pegawai SMA N 5 Padang.....	41
7. Siswa.....	42
B. Temuan Khusus	
a. Fenomena Penggunaan Gadget oleh Siswa SMA N 5 Padang.....	44
b. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prilaku Sosial Siswa Di SMA N 5 Padang.....	64
C. Pembahasan	
1. Fenomena Penggunaan Gadget oleh Siswa SMA N 5 Padang.....	75
2. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prilaku Sosial Siswa di SMA N 5 Padang.....	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Informan Penelitian.....	28
2. Guru dan Pegawai SMA N 5 Padang.....	42
3. Jumlah siswa SMA N 5 Padang.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	25
2. Bagian depan SMA N 5 Padang.....	37
3. Bagian depan SMA N 5 Padang (tempat parker kendaraan).....	37
4. Struktur organisasi SMA N 5 Padang.....	41
5. Siswa berbicara sambil bermain gadget.....	56
6. Siswa berbicara tanpa menatap wajah temannya.....	56
7. Siswa bermain gadget saat pulang sekolah.....	63
8. Siswa duduk berkelompok sambil bermain gadget di lobi sekolah....	69
9. Siswa duduk sambil bermain gadget di taman sekolah.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pokok-pokok wawancara.....	85
2. Gambar wawancara dengan informan penelitian.....	87
3. Fenomena Penggunaan Gadget oleh Siswa di SMA N 5 Padang.....	89
4. Izin Penelitian.....	95
5. Izin Penelitian.....	96
6. Keterangan Penelitian.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, dunia sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan masyarakat dan negara. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat terutama teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi telah menyebabkan batas-batas geografis antarnegara dan bangsa seolah-olah tidak nampak lagi. Ini mencerminkan bahwa seseorang merupakan bagian dari dunia atau warga dunia yang mengarah kepada terbentuknya suatu masyarakat global (*Global Village*).

Marshall McLuhan (Komalasari dan Syaifullah, 2009: 145) mengemukakan bahwa “*Global Village* dimaknai sebagai sebuah proses homogenisasi jagat sebagai akibat dari kesuksesan sistem komunikasi secara keseluruhan”. Pada saat ini, dengan mudahnya komunikasi telah dapat dilakukan dengan jarak jauh. Dahulu komunikasi dilakukan dengan menulis surat dan membutuhkan waktu cukup lama, namun sekarang alat komunikasi semakin canggih sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama yakni dengan mempergunakan *Handphone*. Lalu yang demikian semakin berkembangnya dan melahirkan yang namanya *Gadget*.

Gadget memang salah satu alat yang mampu mempercepat menyelesaikan segala sesuatu yang dibutuhkan. Sehingga dunia ini penuh dengan peralatan *gadget* yang menjadi kebutuhan utama dunia informasi komunikasi dan teknologi terbaru saat ini (Ichsan,2013:21). Sekarang *gadget* bukanlah benda asing lagi, hampir setiap orang memilikinya. Bahkan *gadget* sudah menjadi bagian dari hidup seseorang yang tidak terpisahkan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti *gadget* ini membawa dilema bagi kehidupan manusia. Bisa menguntungkan atau merugikan. Hal ini berarti dampak penggunaan *gadget* berpengaruh pada perubahan aspek kehidupan, termasuk persoalan perilaku sosial. Salah satu dampak positifnya adalah memudahkan untuk mendapatkan berbagai informasi dan meningkatkan pengetahuan. Sebagaimana yang dikemukakan Herman Purwono (2014) dalam penelitiannya berjudul “*Pengaruh Gadget dan Tingkat Kedisiplinan Belajar terhadap Perilaku Menyontek*” bahwa dampak penggunaan *Gadget* bagi kehidupan seseorang, tergantung dari pribadi si pengguna tersebut. Dari beberapa penggunaan *gadget* tersebut terdapat beberapa macam, antara lain : (1) memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi dan melakukan komunikasi, (2) mendapatkan hiburan dengan terdapatnya fitur *game*, (3) dapat digunakan secara mudah, (4) sifat konsumtif terhadap pengguna *gadget*, dan dengan harga yang terjangkau sehingga memungkinkan untuk dapat dimiliki oleh berbagai kalangan, tidak terkecuali anak-anak atau remaja.

Namun disisi lain penggunaan *gadget* menimbulkan perubahan lingkungan sosial budaya, pergaulan, dan perilaku sosial yang kini telah mengalami degradasi atau penurunan moral. Pengaruh *gadget* telah membuat banyak generasi muda berubahnya perilaku sosial terhadap sesama manusia, lingkungan dan makhluk hidup lainnya. Sebagaimana Buchari Alma, dkk (2010: 209) mengatakan, “Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang adalah karena kemajuan teknologi, seperti internet, sarana hiburan (*Game*) dan Televisi”. Para remaja menjadi lupa waktu karena terlalu terpacu dan sibuk menjelajah dunia maya dan bermain *game* yang terdapat pada *gadget*. Sehingga tanpa disadari para remaja lupa dan tidak menghiraukan lingkungan masyarakat sekitar, sehingga rasa peduli terhadap lingkungan sekitar kalah oleh sikap individualisme yang terbentuk dari kegiatan tersebut.

Pada dasarnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang artinya tidak bisa hidup tanpa orang lain. Manusia itu saling membutuhkan satu sama lain. Keadaan sosial tersebut menuntut manusia untuk hidup berdampingan dengan orang lain sehingga tercipta sebuah kondisi masyarakat yang saling ketergantungan. Maka dari itu perlu adanya perilaku sosial yang baik diantara masyarakat satu dengan masyarakat lain, termasuk pada sesama remaja. Merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dan membantu orang lain ketika mendapat kesulitan.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001). Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi

tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Prilaku sosial perlu dimiliki oleh setiap orang, agar dapat tercipta suatu ketentraman dan kesejahteraan dalam kehidupan. Untuk itu selain di lingkungan keluarga juga diperlukan suatu usaha melalui pendidikan di sekolah yang berupa membina, dan menanamkan prilaku social pada diri setiap anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Dwi Siswoyo, dkk (2008:17) mengartikan pendidikan sebagai suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosial dan moralitasnya. Pendidikan adalah sebuah kekuatan dinamis yang dapat mempengaruhi kemampuan, kepribadian setiap manusia dalam hubungannya dengan sesama, lingkungan, serta dengan Tuhan. Oleh karena itu pendidikan sangat penting dilakukan setiap saat baik itu di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian Tara Lioni (2011:3) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial Di SMP Negeri 29 Bandar Lampung*" bahwa kecendrungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang kurang sopan santun, kurangnya sikap saling menghargai serta bersikap tidak peduli pada

lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Kurangnya kepedulian untuk membantu teman yang kurang pandai dalam mempelajari mata pelajaran, kurangnya interaksi dan pemberian sapa antar sesama siswa dan guru. Kesenjangan antara siswa yang memiliki gadget dengan yang tidak memiliki gadget dapat menimbulkan sikap asosial pada setiap anak lalu berkembang menjadi pengelompok dalam pertemanan. Sehingga rasa kebersamaan, solidaritas dan kesetiakawanan sosial siswa yang semakin terabaikan, rasa persaudaraan yang semakin menurun. Mereka lebih mementingkan dirinya dan kelompoknya saja dibandingkan kepentingan bersama. Dari hal diatas menunjukkan bahwa telah berubahnya perilaku sosial pada para remaja. Sikap ketidak pedulian seseorang akan keadaan disekitarnya (asosial) dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang peneliti lakukan pada bulan November dan Desember 2015 di SMAN 5 Padang dengan beberapa orang guru yaitu Guru BK, Guru PKn dan Guru lainnya menyatakan bahwa sebagian besar siswa jika dilihat dari sikap, banyak siswa yang tingkah lakunya kurang sopan santun; kurangnya menghormati dan menghargai guru dan masyarakat sekitar, kurangnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan kesetiakawanan social, serta kurangnya rasa kepedulian terhadap sesama dan terhadap lingkungan. Contohnya ada siswa yang sibuk bermain *gadget* tanpa ada perintah dari guru untuk mempergunakan gadget pada saat jam pelajaran berlangsung. Akibatnya siswa lainnya terganggu dan proses pembelajaran pun terhenti.

Lalu saat berbicara, siswa tidak memperhatikan wajah lawan bicaranya karena sibuk dengan gadget. Pada saat jam istirahat siswa pun sibuk menggunakan gadgetnya masing-masing, bahkan saat makan mereka juga tetap bermain gadget. Tidak adanya inisiatif sendiri memungut sampah, bahkan telah disuruh guru pun untuk memungut sampah siswa tersebut mengatakan, “*indak awak yang buang sampah tu do, buk*”. Kemajuan teknologi seperti *gadget* telah membuat mereka tidak peduli terhadap lingkungan sekitar dan rasa sosial terhadap masyarakat berkurang dan mereka pun menjadi lupa waktu karena sibuk dengan *gadget* yang mereka miliki.

Selanjutnya dalam wawancara tersebut juga dikatakan bahwa sebagian besar masing-masing mereka telah memiliki *Gadget*. Sehingga sikap dan perasaan mereka sulit untuk dikendalikan. Jika dibandingkan siswa zaman dahulu dengan sekarang itu jauh berbeda. Siswa zaman dahulu lebih mudah diatur dan bisa mendengarkan nasehat-nasehat yang diberikan dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut upaya yang telah dilakukan sekolah terhadap dampak penggunaan gadget adalah dengan membuat peraturan untuk tidak menggunakan *handphone/gadget* pada saat jam pelajaran berlangsung tanpa ada perintah dari guru bidang studi tersebut. Jika melanggar akan dikenakan sanksi yang tegas berdasar ketentuan tertentu, seperti akan mengambil *gadget* tersebut, jika dilakukan lebih dari 3 kali maka pengambilan *gadget* harus disertai dengan orang tua serta dengan membuat surat perjanjian untuk tidak mengulanginya lagi. Namun hal tersebut tidak memberikan efek jera terhadap siswa, *gadget* sering digunakan disaat yang tidak tepat dan *gadget* membuat

siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri. Lalu memberikan hukuman untuk membersihkan lingkungan sekolah bagi siswa yang terlambat. Upaya ini selain bertujuan untuk menumbuhkan sikap kedisiplinan, juga merupakan wujud penanaman sikap kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar.

Jika hal-hal tersebut masih saja selalu terjadi dan tidak segera diatasi maka akan semakin mengancam para remaja dalam kehidupannya, moral generasi bangsa akan rusak karena tidak ada rasa cinta dan rasa peduli terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar. Padahal remaja adalah generasi muda penerus masa depan bangsa. Seharusnya generasi muda dapat dengan baik membagi-bagi efek teknologi informasi sesuai kaidah yang ada, bermanfaat atau tidak dan bisa mengontrol penggunaan teknologi tersebut.

Peneliti berharap generasi muda di zaman yang serba modern ini mampu mengontrol, memilah mana yang baik dan buruk untuk diterapkan dalam kehidupannya, serta memberikan inovasi, kreatif, kesetiaan, pengorbanan, serta komitmennyadalam membangun negara dan mempertahankan budi luhur identitas bangsa ini ke depannya agar mampu bertahan dan dapat bersaing serta memiliki prilaku social yang sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prilaku Sosial Siswa Di SMAN 5 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah, Pembatasan dan Perumusan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi dalam beberapa masalah, sebagai berikut:

- a. Penggunaan *gadget* membuat siswa kurang sopan santun, kurangnya sikap saling menghargai dan menghormati baik terhadap sesama siswa, guru, maupun masyarakat sekitar.
- b. Penggunaan *gadget* membuat siswa tidak peduli terhadap sesama siswa, guru, maupun lingkungan sekitar. Karena siswa sibuk dengan bermain *gadget* yang dimilikinya.

2. Pembatasan Masalah

Untuk memberikan arahan pada masalah yang diteliti sehingga tujuan tercapai dan tidak menyimpang, maka perlu adanya batasan. Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah adalah pada “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Prilaku Sosial Siswa di SMAN 5 Padang”.

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana fenomena penggunaan *gadget* oleh siswa SMAN 5 Padang?
- b. Bagaimana dampak penggunaan *Gadget* terhadap prilaku sosial siswa di SMAN 5 Padang?

C. Fokus Penelitian

Agar peneliti lebih berfokus pada objek pembahasan, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada fenomena penggunaan *Gadget* serta dampaknya terhadap perilaku sosial siswa di SMAN 5 PADANG. Selanjutnya peneliti juga memfokuskannya pada siswa-siswi Kelas XI IPS SMAN 5 PADANG.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua tujuan yaitu, tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa SMAN 5 Padang.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui fenomena penggunaan *gadget* oleh siswa SMAN 5 Padang
- b. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMAN 5 Padang

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis berupa konsep-konsep baru yang dapat digunakan dalam mengembangkan dan meningkatkan perilaku sosial menjadi lebih baik, khususnya bagi generasi muda penerus bangsa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis, yakni sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, yaitu agar dapat mengontrol penggunaan *gadget* dan tidak hanya fokus dengan *gadget* sehingga perilaku sosial di kalangan generasi muda menjadi lebih baik dan tetap terjaga dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- b. Bagi guru dan sekolah, mampu menanamkan dan menumbuhkan perilaku sosial yang baik kepada siswa-siswinya di era globalisasi ini.