**BAB 1** **PENDAHULUAN**

## Latar Belakang

Pada jaman era globalisasi *gadget* menjadi suatu kebutuhan yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. penggunaan *gadget* kini sudah merambah di banyak kalangan masyrakat terutama pada kalangan remaja. setiap orang umumnya punya satu *gadget* bahkan tidak sedikit lebih dari satu *gadget* dan sebagian mereka mengaku bahwa tidak bisa hidup tanpa prangkat ini. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan media berita, jejaring sosial,hobi. bahkan hiburan. *gadget* juga dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia (widiawati dan sugiman, 2014).

Banyak remaja sekarang kita lihat di jalan atau di tempat umum lebih mementingkan gadget mereka dibandingkan dengan lingkungan sekitar mereka meskipun remaja tersebut sedang Bersama keluarganya atau temannyatak luput dari tangannya itu memegang *gadget* yang dimilikinya. Terkadang kita juga melihat satu keluarga yang hanya sibuk dengan gadgetnya masing-masing. Terkadang kita juga suka melihat orang yang sedang mengendarai kendaraan tapi tangannya terus memegang ponsel atau gadget lainnya, ada yang mungkin sambil menelepon ataupun chating. Penggunaan *gadget* ini mulai sulit terkontrol mulai dari waktu penggunaan hingga tempat penggunaan. Penggunaan *gadget* ini menggunakan *gadget* nya kapanpun dan dimanapun, apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *gadget* berpengaruh pada perilaku anak itu sendiri dan dampak dalam kehidupan anak dari cara berinteraksi sosial terhadap lingkungan nya baik internal (keluarga) maupun eksternal (lingkungan persekolahan dan pertemanan). dalam segala aspek yang berhubungan seperti bagaiman berinteraksi (komunikasi) itu dilakukan dengan menggunakan media, bagaimana efek media sebagai akibat dari interaksi tersebut, sampai dengan bagaimana perubahan-perubahan sosial di masyarakat yang di dorong oleh efek media yang berkembang serta konsekuensi sosial yang akan ditanggung masyarakat sebagai akibat dari perubahan yang di dorong oleh media itu sendiri (saputra, 2019).

Penyalahgunaan terhadap *gadget* akan berpengaruh pada sikap siswa yang cenderung jadi pemalas. Siswa terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk game online saja sehingga di dalam diri mereka hanya tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang gadget tersebut dapat menghilangkan rasa bosan serta dapat menghibur mereka karna fitur-fitur yang di berikan gadget lebih bagus dan menarik dari pada mengerjakan kewajiban mereka. Selain itu, berpengaruh terhadap perilaku remaja, Menurut beberapa ahli, dampak yang sangat dirasakan dengan adanya kemajuan dan pembaharuan teknologi ini adalah dalam bidang sosial yang menunjukan terhadap perilaku sosial, dimana perilaku sosial ini adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia, Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, tablet, ipad, laptop atau lebih biasa disebut dengan gadget. Mereka menggantungkan hidup mereka pada gadget dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dll. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap gadget yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana (Ibrahim, 2001).

Bagi para pelajar memiliki dampak buruk yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Apalagi remaja jaman sekarang yang lebih *up to date* dengan *gadget* yang dimilikinya. Secara otomatis akan lebih banyak remaja yang menggunakan *gadget*. Jika remaja sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka akan sulit bagi remaja tersebut melepaskan kecanduannya tersebut. Akibatnya remaja di jaman sekarang lebih asik dengan *gadget* nya di bandingkan dengan orang yang berada di sekitarnya. ada juga remaja yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hati nya di jejaringan sosial menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tua nya. Tidak sedikit juga remaja yang menggunakan *gadget* sebagai alat untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya (Chaidirman, Indriastuti, dan narmi 2019). Menurut rika widia (2020) dampak negatif dari kecanduan *gadget* sangat berpengaruh kepada perilaku remaja seperti *gadget* dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya Bersama gadget, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurang nya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman dan orang lain.

Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya, salah satu nya yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna *gadget* untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal. Berbeda sebelum adanya *gadget* untuk berkomunikasi atau memecahkan masalah membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya *gadget* komunikasi akan lebih efisien dalam penggunaan waktunya, dan ada juga pengguna *gadget* menggunakan *gadget*nya sebagai alat mencari penghasilan tambahan seperti menjual makanan dan menjual barang barang melalui aplikasi online yang ada di dalam *gadget* penggunanya (ihsan, 2017)

Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya, salah satu nya yaitu memberikan kemudahan kepada para Dengan adanya *gadget* komunikasi akan lebih efisien dalam penggunaan waktunya, dan ada juga pengguna *gadget* menggunakan *gadget*nya sebagai

alat mencari penghasilan tambahan seperti menjual makanan dan menjual barang barang melalui aplikasi online yang ada di dalam *gadget* penggunanya (ihsan, 2017)

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri remaja. Hurlock (Dalam nisrima 2016), mengatakan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang disekitarnya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi anak dengan alam, lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Apabila dalam penggunaan gadget terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial baru bagi remaja yaitu sikap acuh tak acuh terhadap lingkugan sosial di sekitarnya.

Menurut statistik Lembaga riset pemasaran digital perkiraan e-marketer pada tahun 2018 pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah itu Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna smartphone terbesar keempat yang aktif didunia setelah China, India, Amerika. Presentasi internet di Indonesia pada 2014 menurut statistik live internet berada pada kisaran 17% dan persentase penduduk Indonesia yang melakukan pembelian online baru sekitaran 16% (Cahyaningsih et al, 2019)

Pada penelitian yang dilakukan oleh fitria dkk (2020) mengkaji tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prilaku remaja dalam keluarga. Penelitian ini menunjukan bahwa remaja di desa lamdom menggunakan *gadget* 5-7 jam dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberi

dampak negatif bagi perilaku remaja ini diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah dan bahkan mengurung diri. Layyinatus syifa dkk (2019) melakukan penelitian yang mengkaji tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. Penelitian ini menunjukan bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak *gadget* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton youtube.

Berdasarkan hasil obervasi awal pada bulan januari tahun 2022 di Madrasah Aliyah negeri (MAN) 1 natuna, di proleh informasi bahwa siswa di perbolehkan membawa *gadget* di sekolah yang membuat terjadi penyimpangan prilaku sosial seperti pada saat jam pelajaran tidak ada guru siswa sibuk dengan *gadget* nya masing masing, bersosial media berselfie, chatingan, dan bahakan pada saat guru menerangkan ada pula yang masih menggunakan gadgednya. Dan tidak jarang pula guru-guru di sekolah tersebut merazia *handphone* yang di bawa oleh siswa. Dan ada juga siswa yang melanggar aturan seperti memakai sepatu tidak berwarna hitam, memakai rias wajah saat disekolah dan membiarkan rambut Panjang.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada perilaku sosial siswa melalui penelitian deskriptif kualitatif dengan judul “ perilaku sosial pada siswa madrasah Aliyah negeri 1 kabupaten natuna dalam penggunaan *gadget*“

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

* + 1. Bagaimana intensitas penggunan *gadget* pada siswa ?
    2. Bagaimana perilaku sosial pada siswa dalam menggunakan *gadget* ?
    3. Bagaimana implikasi praktis dan teoritis pekerjaan sosial terhadap perilaku sosial siswa dalam menggunakan *gadget* ?

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada perilaku sosial siswa melalui penelitian deskriptif kualitatif dengan judul “ perilaku sosial pada siswa Madrasah Aliyah negeri 1 Kabupaten Natuna dalam penggunaan *gadget “*

### Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan untuk memperoleh data dan informasi untuk mendeskripsikan dan menganalisis:

* + - 1. Intensitas penggunaan *gadget* pada siswa.
      2. Perilaku sosial pada siswa dalam menggunakan *gadget*.
      3. Untuk menggambarkan implikasi praktis dan teoritis pekerjaan sosial terhadap perilaku sosial siswa dalam menggunakan *gadget*.

### Kegunaan penelitian

Penelitian ini dibutuhkan untuk memberi manfaat yang signifikan dalam perilaku sosial. Maka dari itu, penulisan skripsi ini, diharapkan memberikan manfaat bagi penulis dan siswa MAN 1 Natuna, serta pihak-pihak lainya. Kegunaan atau manfaat dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

* + - 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan teori-teori dan konsep-konsep kesejahteraan sosial yang berkaitan dengan perilaku sosial pada siswa MAN 1 Natuna dalam menggunakan *gadget.*

* + - 1. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan saran kepada siswa MAN 1 NATUNA sehingga mereka dapat mengetahui dan memahami tentang perilaku sosial pada siswa MAN 1 NATUNA dalam menggunakan *gadget*.

### Kerangka konseptual

Sebagai landasan pokok pemikiran dalam penelitian ini penulis mengemukakan pernyataan yang relevan dengan masalah yang sedang di teliti ada pun sebelum masuk dalam fokus permasalahan, terlebih dahulu akan di jelaskan mengenai devinisi kesejahteraan sosial sebagai kerangka utama yang sesuai dengan jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial, Kesejahteraan sosial berdasarkan undang-undang No 11 Tahun 2009, tentang kesejahteraan sosial adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya.

Definisi kesejahteraan sosial menurut Suharto (2010:3) sebagai berikut: Kesejahteraan sosial adalah suatu institusi atau bidang kesejahteraan sosial yang melibatkan aktivitas terorganisir yang diselenggarakan baik oleh Lembaga pemerintah maupun swasta yang bertujuan untuk mencegah, mengatasi atau memberikan kontribusi terhadap pemecahan masalah sosial dan peningkatan kualitas hidup individu, kelompok dan masyarakat.

Definisi di atas dapat dipahami bahwa kesejahteraan sosial merupakan suatu sistem yang berisikan pelayanan sosial, dimana sistem tersebut memberikan rasa sejahtera kepada individu, kelompok maupun masyarakat untuk mencapai tingkat kesejahteraan yang lebih baik. Keadaan sosial yang sejahtera adalah setiap masing-masing individu merasakan terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan hidupnya, baik itu secara psikis, fisik dan sosial untuk dapat melakukan sesuai dengan perannya masing masing.

Berdasarkan pengertian di atas kesejahteraan sosial merupakan suatu institusi atau bidang yang telah terorganisir dalam memberikan pelayanan-pelayanan yang diberikan oleh pekerjaan sosial yang memiliki tujuan agar dapat memberikan bantuan kepada individu, kelompok maupun masyarakat dengan tujuan dapat meningkatkan standar kehidupan yang layak, menegembangkan kemampuan agar individu, kelompok atau masyarakat tersebut dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dan mencapai standar kesejahteraan yang baik sehingga keberfungsian sosial yang ada dapat dirasakan.

Pekerjaan sosial merupakan tugas atau pemberian bantuan secara profesional yang dilakukan oleh pekerja sosial dalam memberikan pelayanan sosial kepada individu, kelompok dan masyarakat. Pekerjaan sosial dalam memberikan pertolongan secara professional memiliki hak dan kewengan dalam menjamin kesejahteraan kepada penerima pelayanan. Menurut Siporin (1975) dalam (Fahrudin, 2018: 61) sebagai berikut:

Pekerjaan sosial merupakan metode kelembagaan sosial untuk membantu orang untuk mencegah dan memecahkan masalah-masalah sosial mereka, untuk memulihkan dan meningkatkan keberfungsian sosial mereka. Lebih lanjut Siporin menyatakan bahwa pekerjaan sosial adalah suatu institusi sosial, suatu profesi pelayanan manusia, dan suatu seni praktik teknis dan ilmiah. Dalam meta-institusi kesejahteraan sosial, pekerjaan sosial mempunyai posisi pokok dan sejumlah fungsi dasar yang merupakan tugas-tugas kemasyarakatan. Fungsi-fungsi inti dan pelayanan-pelayanan pertolongan khusus dalam sistem kesejahteraan sosial dilaksanakan oleh anggota-anggota profesi pekerjaan sosial dalam bentuk apa yang disebut sebagai praktik pekerjaan sosial.

Berdasarkan pengertian di atas pekerjaan sosial merupakan suatu bidang profesional yang memberikan pelayanan dalam pemberian pertolongan kepada penerima bantuan dengan tujuan agar dapat mencegah, memecahkan masalah-masalah sosial yang dimiliki, serta dapat meningkatkan kembali keberfungsian sosial penerima bantuan. Agar penerima bantuan dapat kembali ke lingkungan sosial tanpa adanya perasaan rendah diri kepada masyarakat lain sehingga dapat menjalin hubungan sosial menjadi lebih baik lagi.

Pekerja sosial merupakan seorang ahli profesional dalam bidang pekerjaan sosial yang dapat memberikan pertolongan kepada individu, kelompok, dan masyarakat yang memiliki keterampilan, pengetahuan, dan nilai praktik pekerjaan sosial serta telah memiliki sertifikat sebagai pekerja sosial. Menurut (Pekei, 2019: 27) sebagai berikut:

Pekerja sosial merupakan seseorang yang bekerja, baik di lembaga pemerintah maupun swasta yang memiliki kompetensi dan profesi pekerjaan sosial, dan pendidikan, pelatihan dan/atau pengalaman praktik pekerjaan sosial untuk melaksanakan tugas-tugas pelayanan dan penanganan masalah sosial.

Berdasarkan pengertian di atas pekerja sosial merupakan seorang ahli dalam bidang pekerjaan sosial yang bekerja di suatu lembaga pemerintah maupun swasta. Pekerja sosial memiliki pengalaman dalam memberikan bantuan pertolongan dan pelayanan sosial kepada individu, kelompok dan masyarakat yang memiliki suatu permasalahan sosial sehingga membutuhkan suatu pertolongan profesional kepada pekerja sosial. Pekerja sosial juga memiliki wewenang dalam meningkatkan kemampuan, mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu, kelompok dan masyarakat melalui interaksi secara langsung.

Seorang pekerja sosial dipandang sebagai ahli profesional yang memiliki landasan keilmuan, serta teknik-teknik pemberian pertolongan kepada penerima bantuan (individu, kelompok, dan masyarakat). Pekerja sosial sering kali memberikan pertolongan dan pemahaman kepada masyarakat dalam menghadapi suatu permasalahan sosial yang ada di lingkungannya.

Berdasarakan definisi yang dapat dipahami bahwa kesejahteraan sosial untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik, salah satunya yaitu perilaku sosial. Adapun pengertian tentang perilaku sosial menurut Wagito (2004:15) yaitu :

Perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada. Perilaku sosial juga identic dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan Bersama diatas kepentingan pribadinya.

Berdasarkan definisi diatas dapat dipahami bahwa perilaku sosial bisa berpengaruh terhadap lingkungan dan juga teknologi seperti *gadget* yang bisa dapat merubah dan membentuk perilaku siswa di sekolah dengan guru, teman kelas, kakak kelas, dan adik kelas dengan meneliti “perilaku sosial pada siswa dalam penggunaan *gadget*” Adapun pengertian dari *gadget* menurut Merriam Webster yaitu :

Sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.

Peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial pada siswa dalam penggunaan *gadget*. Peneliti mencoba menguak tentang problematika perilaku sosial siswa. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa. *Gadget* sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan canggih, diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai manfaat, di antaranya media berita, jejaring sosial, hobi, hiburan. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan", artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru, diantaranya seperti *smartphone iphone*, dan lain-lain. Namun selain memberikan manfaat, *gadget* juga dapat memberikan dampak bagi penggunanya, baik dampak positif maupun negatif. Dengan adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menggunakan *gadget*. Khususnya pada perilaku sosial siswa, karena pada dasarnya siswa itu makhluk sosial. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interkasi antar siswa, guru maupun lingkungan sekitar.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perilaku sosial pada siswa dalam penggunaan *gadget* dan pengaruhnya juga sebagai narasumber atau informan yang bisa memberikan informasi dalam penelitian ini. Peneliti melakukan penelitian dengan metode kualitatif dengan analisis data sekunder berupa data dari sumber resmi untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sejalan dengan yang diungkapkan oleh W.Creswell (2001:473) menyatakan bahwa:

“Rancangan penelitian etnografi adalah prosedur penelitian kualitatif untuk menggambarkan, menganalisis, dan menafsirkan suatu pola kelompok berbagai budaya yang dilakukan Bersama baik perilaku, keyakinan dan Bahasa yang berkembang dari waktu ke waktu”.

Menurut Maleong (2011:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Peneliti tidak melihat benar atau salah, namun mengganggap bahwa semua data yang didapatkan dari hasil penelitian dari data sekunder yang bersumber dari jurnal, buku dan website resmi lainnya adalah data yang akurat.

### Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode etnografi, sejalan dengan yang diungkapkan oleh Creswell (2012: 473) menyatakan bahwa : “desian etnografi merupakan prosedur penelitian kualitatif untuk menggambarkan dan menganalisis berbagai kelompok budaya yang menafsirkan pola perilaku, keyakinan dan Bahasa yang berkembang dan digunakan oleh suatu kelompok masyarakat dari waktu ke waktu”.

Desian etnografi merupakan prosedur penelitian kualitatif untuk menggambarkan, menganalisis berbagai kelompok budaya yang bertujuan untuk menafsirkan berbagai pola perilaku, keyakinan dan bahasa yang berkembang dari waktu ke waktu. Pusat Lembaga budaya mendefinisikan budaya sebagai segala hal ikhwal yang berkaitan dengan perilaku dan keyakinan manusia (Le Compte, Preissle, & Tesch, 2993). Dengan demikian, penelitian ini untuk mengetahui perilaku sosial siswa dalam penggunaan *gadget*.

### Teknik Pemilihan Informan

Subjek yang akan di teliti dalam penelitian kualitatif disebut informan. Informan dalam penelitian ini adalah siswa guna dapat mengetahui perilaku sosial pada siswa dalam menggunakan *gadget*. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Teknik pemilihan informan yaitu setting (lokasi penelitian), aktor (siapa yang akan diobservasi dan diwawancarai), peristiwa (kejadian apa saja yang dirasakan aktor dan dijadikan topik wawancara serta observasi), dan sebuah proses (sifat peristiwa yang dirasakan oleh aktor dalam lokasi penelitian). Peneliti mengandalkan teknik-teknik penelitian seperti studi lapangan yang merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang digunakan dan kemampuan tertentu dari pihak peneliti. Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara dipilih secara sengaja purposive sampling yaitu orang dianggap dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

*Purposive* Sampling atau pengambilan sampel berdasarkan tujuan yaitu informan yang diambil sebagai anggota sampel diserahkan pada pertimbangan pengumpul data yang menurut dia sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Jadi, pengumpul data yang telah diberi penjelasan oleh peneliti akan mengambil siapa saja yang menurut pertimbangannya sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. (Soehartono, 2011:63)

Pemilihan sampel dan teknik *purposive* sampling menggunakan dasar-dasar yang ditentukan peneliti agar bisa mendapatkan sampel yang sesuai dengan kegiatan penelitian.

**1.5.4 Sumber dan Jenis Data**

Data merupakan penunjang penelitian agar hasil penelitian lebih

akurat sesuai dengan fenomena sosial yang nyata. Dari mana data berasal merupakan hal yang mesti diperhatikan, dengan kata lain sumber data penelitan.

Penelitian di dalamnya memiliki acuan dari mana asal data-data yang diperoleh atau sumber data, selain itu terdapat rangkaian informasi yang dibutuhkan atau jenis data oleh peneliti untuk memenuhi kebutuhan penelitian ini. Adapun sumber dan jenis data penelitian ini, sebagai berikut:

**1.5.4.1 Sumber Data**

Data sebagai bahan penunjang penelitian dibutuhkan agar hasil penelitian lebih akurat sesuai dengan fenomena sosial yang nyata. Sumber data menurut Lofland (1984:47) dalam Moleong (2017:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data-data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dengan data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari lapangan dan dilakukan dengan dua cara

1. Observasi yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian disertai dengan pencatatan yang diperlukan. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi dengan informan siswa Madrasyah Aliyah negri 1 kabupaten natuna dan guru.
2. Wawancara yang mendalam (indepth interview) yaitu dengan menggunakan pedoman pertanyaan terhadap subjek penelitian dan informan yang dianggap dapat memberikan informasi mengenai perilaku sosial pada siswa dalam menggunakan *gadget*.

Untuk menambah informasi sumber data, maka peneliti menggunakan data literatur riview sebagai data tambahan yang digunakan untuk melengkapi data primer. Data tersebut didapat peneliti dari buku, jurnal ilmiah, internet dan sumber arsip yang tersedia.

### Jenis Data

Berdasarkan sumber data yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasikan pada jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Jenis data akan dibagi berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan penelitian agar dapat mendeskripsikan dan mengidentifikasi permasalahan yang sedang diteliti sehingga dapat menjelaskan data secara *detail*. Jenis data akan diuraikan berdasarkan identifikasi masalah dan konsep penelitian agar mampu menjelaskan pemasalahan yang diteliti, yaitu sebagai berikut :

### Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan usaha untuk mengumpulkan bahan- bahan yang berhubungan dengan penelitian yang dapat berupa data, fakta, gejala, maupun informasi yang bersifat valid, peneliti mengandalkan Teknik-teknik penelitian seperti :

1. Studi dokumen dapat diartikan sebagai pencatatan atau perekaman suatu peristiwa atau obyek yang dilanjutkan dengan kegiatan penelusuran lebih lanjut serta pengolahan datanya sehingga menjadi sekumpulan bahan bukti yang perlu dibuat dan ditampilkan kembali bila diperlukan pada waktunya, ataupun pelengkap atas laporan yang sedang disusunnya, dokumen, yaitu sumber tertulis seperti buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dan dokumen resmi.

2. Studi lapangan merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang digunakan dan kemampuan tertentu dari pihak peneliti, sebagai berikut:

a. Observasi partisipan adalah proses pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung kepada objek yang akan diteliti dengan melibatkan diri kedalam kegiatan yang dilaksanakan obyek yang diteliti. Observasi partisipan

dilakukan untuk memperoleh informasi seperti terjadi dalam kenyataan. Dengan observasi partisipan dapat kita peroleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, yang suka diperoleh dengan metode lain. Observasi partisipan ini dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai orang luar atau pengamat, dengan tujuan untuk lebih memahami dan mendalami masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan proses penelitian.

b. Wawancara mendalam yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung dan mendalam kepada informan. Pewawancara tidak perlu memberikan pertanyaan secara urut dan menggunakan kata-kata yang tidak akademis, yang dapat dimengerti atau disesuaikan dengan kemampuan informan.

Teknik-teknik diatas merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Teknik tersebut digunakan peneliti untuk mempelajari dan mendeskripsikan secara mendalam tentang perilaku social siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 kabupaten natuna dalam penggunaan *gadget.*

### Teknik Analisi Data

Analisis data dilakukan untuk menginterpretasikan data yang telah berhasil dikumpulkan. Data-data yang didapat segera dianalisis agar data yang terkumpul dapat diolah yang kemudian bisa menemukan hasil dari penelitian dan untuk mempermudah pekerjaan peneliti dimana data yang diperoleh masih baru dan melekat dalam penelitian peneliti. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah- milah nya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Bogdan & Biklen, dalam Moleong (2017:248).

Terdapat beberapa teknik yang peneliti gunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang sudah didapat. Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah koding dan kategorisasi. Menurut Saldana (2009:12) menyatakan bahwa :

Koding adalah langkah yang dilakukan seorang peneliti untuk mendapatkan gambaran fakta sebagai satu kesatuan analisis data kualitatif dan teknik mengumpulkan serta menarik kesimpulan analisis psikologis terhadap data yang diperoleh. Koding dimaksudkan sebagai cara mendapatkan kata atau frase yang menentukan adanya fakta psikologi yang menonjol, menangkap esensi fakta, atau menandai atribute psikologi yang muncul kuat dari sejumlah kumpulan bahasa atau data visual. Data tersebut dapat berupa transkrip wawancara, catatan, lapangan observasi partisipan, jurnal, dokumen, literatur, artefak, fotografi, video, website dan sebagainya. Kode dengan demikian merupakan proses transisi antara koleksi data dan analisis data yang lebih luas.

Proses dari koding itu sendiri sangat membantu peneliti untuk menemukan inti atau makna utama dari informasi yang disampaikan oleh informan. Dengan proses koding memudahkan peneliti untuk menafsirkan informasi dari dari yang telah diseleksi atau disortir dalam proses koding.

Koding memiliki proses yang harus dilakukan oleh peneliti. Saldana menyatakan koding terdiri dari tiga tahapan yaitu open coding, axial coding, dan selective coding. Menurut Strauss dan Corbin dalam Saldana (2009:81) menyatakan proses koding terdiri dari beberapa bagian sebagian berikut :

1. *Open Coding* *(Initial Coding*)

Memecah data kualitatif menjadi bagian-bagian yang terpisah, memeriksanya dengan cermat, dan membandingkannya untuk persamaan dan perbedaan

2. *Axial Coding*

Memperluas kinerja analitik dari pengkodean awal dan sampai batas tertentu, pengkodean terfokus. Tujuannya adalah untuk menyusun kembali secara strategis data yang “terpecah” atau “retak” selama proses pengkodean awal.

3. *Selective Coding* (*Theoretical Coding*)

Berfungsi seperti paying yang mencakup dan memperhitungkan semua kode dan kategori lain yang dirumuskan sejauh ini dalam analisis teori ground. Integrasi dimulai dengan menemukan tema utama penelitian kategori utama atau inti yang

terdiri dari semua produk analisis diringkas menjadi beberapa kata yang tampaknya menjelaskan apa “penelitian ini adalah semua tentang”

Data coding memegang peranan penting dalam analisis data dan menentukan kualitas abstraksi data hasil penelitian. Data coding yang diperoleh melalui tiga proses yang diawali membagi data menjadi beberapa bagian yang tidak saling berhubungan dengan memeriksa datang secara cermat serta membandingkan data dari persamaan dan perbedaannya. Data yang sudah dibagi kemudian dianalisis untuk disusun kembali menjadi satu data secara ideal. Data yang sudah disusun akan terintegrasi yang diawali dengan menemukan tema utama penelitian yang terdiri dari semua hasil analisis data.

### Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data perlu dilakukan untuk penelitian ini. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk menetralisir bias-bias yang mungkin terjadi pada satu sumber data, peneliti, dan metode tertentu. Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk membuat data yang didapatkan menjadi absah. Triangulasi menurut Creswell (2017:269) adalah:

Mentriangulasi (t*riangulate*) sumber data informasi yang berbeda dengan memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber tersebut dan menggunakannya untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren. Jika tema-tema dibangun berdasarkan sejumlah sumber data atau perspektif

dari partisipan, maka proses ini dapat menambah validitas data. Data

yang diperoleh di lapangan merupakan data penting dalam penelitian.

Data harus diperiksa bukti-bukti sumbernya untuk menciptakan keseimbangan pada tema-tema. Keseimbangan ini akan tercipta apabila adanya keterkaitan antara satu tema dengan tema lainnya. Selain itu, perspektif dari partisipan merupakan sumber data yang dapat menghasilkan validitas data seperti informasi yang diperoleh dari sumber masyarakat pendatang dan masyarakat lokal.

Mengetahui akurasi hasil penelitian, member *checking* ini dapat dilakukan dengan membawa kembali laporan akhir atau deskripsi atau tema spesifik kehadapan partisipan untuk mengecek apakah mereka merasa bahwa laporan atau deskripsi atau tema tersebut sudah akurat. Hal ini tidak berarti bahwa peneliti membawa kembali transkrip mentah kepada partisipan untuk mengecek akurasinya. Sebaliknya, yang harus dibawa peneliti adalah bagian dari hasil penelitian yang sudah dipoles, seperti tema, analisis kasus, grounded theory, deskripsi kebudayaan, dan sejenisnya.

Peneliti melibatkan kembali partisipan dengan mengecek kembali data yang sebelumnya didapat melalui partisipan namun sudah dipoles oleh peneliti. Teknik member checks ini menuntut peneliti untuk mengkonfirmasi kembali penafsiran penulis atas hasil interview dengan informan. Cara yang dilakukan adalah dengan menunjukkan kembali hasil penafsiran penulis kepada informan, hal ini dilakukan guna menghindari adanya ketidaksesuaian data dengan analisis peneliti. Melalui teknik ini maka validasi data dapat dipertanggung jawabkan. Member checks dibutuhkan untuk menyajikan hasil data yang rich and thick description. Validitas data dengan rich and thick description menurut Creswell (2017:270) menyatakan bahwa:

Deskripsi yang kaya dan padat (*rich and thick description*) merupakan deskripsi yang menggambarkan ranah (*setting*) penelitian dan membahas salah satu elemen dari pengalaman-pengalaman partisipan. Ketika para peneliti kualitatif menyajikan deskripsi yangs detail mengenai setting misalnya, atau menyajikan banyak perspektif mengenai tema, hasil bisa jadi lebih realistis dan kaya. Prosedur ini tentu saja akan menambah validitas hasil penelitian.

Deskripsi dengan menggambarkan setting penelitian dengan melihat elemen dari pengalaman yang dimiliki oleh masyarakat dengan meminta masukan, saran, dan gagasan sehingga akan muncul perspektif yang beragam. Dengan melibatkan masyarakat yang kompeten, dapat menghasilkan data yang realistis dan kaya sehingga dapat menambah validitas data dalam hasil penelitian tersebut.

### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah negeri 1 NATUNA Provinsi Kepulaun Riau. Adapun alasan memilih lokasi karna adanya faktor kedekatan geografis maupun kepentingan bagi peneliti. Oleh karna itu, dengan melihat dan mengamati seberapa banyak pengguna *gadget* di lingkungan tersebut.

### Jadwal Penelitian

**Tabel 1.2 Waktu Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jadwal kegiatan** |  | | **Waktu pelaksanaan** | | | | | |
|  | | **2020-2021** | | | | | |
| **Jan** | **Feb** | | **Mart** | **Apr** | **Mei** | **jun** | **Jul** |
| Tahap pra lapangan | |  |  | |  |  |  |  |  |
| 1 | Penjajakan |  |  | |  |  |  |  |  |
| 2 | Studi literature |  | |  |  |  |  |  |
| 3 | Penyusunan proposal |  |  | |  |  |  |  |  |
| 4 | Seminar proposal |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Penyusunan pedoman  Wawancara |  |  | |  |  |  |  |  |
| Tahap pekerjaan lapangan | |  |  | |  |  |  |  |  |
| 6 | Pengumpulan data |  |  | |  |  |  |  |  |
| 7 | Pengolahan dan  analisis data |  |  | |  |  |  |  |  |
| Tahap penyusunan laporan  Akhir | |  |  | |  |  |  |  |  |
| 8 | Bimbingan penulisan |  |  | |  |  |  |  |  |
| 9 | Pengesahan hasil  penelitian akhir |  |  | |  |  |  |  |  |
| 10 | Sidang laporan akhir |  |  | |  |  |  |  |  |