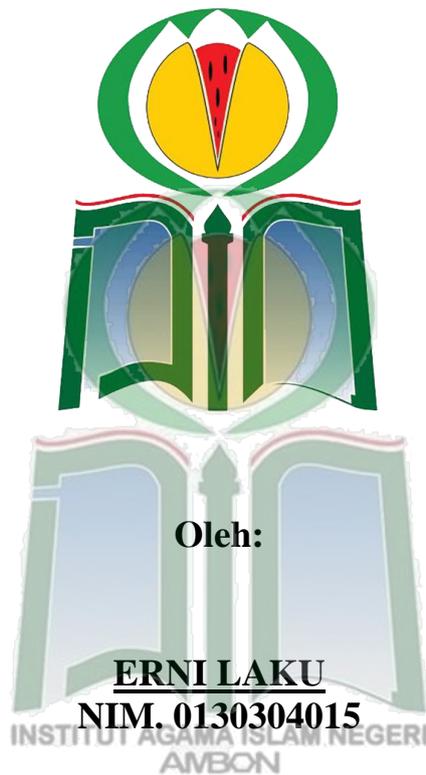


**DAMPAK *GADGET* TERHADAP KOMUNIKASI SOSIAL ANTAR
GURU DAN SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH MAMALA**

**“Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana (S.SOS) di
Fakultas Ushuluddin Dakwah”**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS USHULUDDIN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAIN) AMBON
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Erni Laku

Nim : 0130304015

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ushuluddin Dakwah

Saya menyatakan dengan penuh kejujuran dan tanggungjawab, bahwa yang tertulis di dalam hasil penelitian ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain yang terdapat dalam hasil penelitian ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari, hasil penelitian ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Ambon, 2021

Penulis

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON

METERAI
TEMPEL

BE7FDAHF949808692

6000
ENAM RIBU RUPIAH



Erni Laku
NIM. 0130304015

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul: " Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Sosial Antar Guru dan Siswa di SMA di Muhammadiyah Mamala" oleh Saudari Erni Laku NIM 0130304015 Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Konsentrasi Jurnalistik Institut Agama Islam Negeri Ambon, yang telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 28 Mei 2021 M. Bertepatan dengan 16 Syawal 1442 H. dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dengan perbaikan.

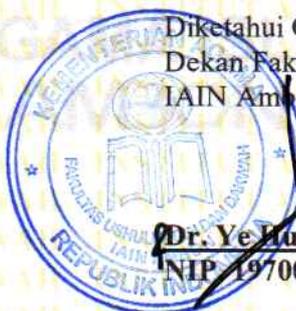
Ambon, 28 Mei 2021 M
16 Syawal 1442 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Ye Husen Assagaf, M.Fil.I	(.....)
Sekretaris	: Fadli Pelu, M.Si	(.....)
Munaqisy I	: Fivit Baktirani, MM	(.....)
Munaqisy II	: Sariyah Ipaenin, M.Sos	(.....)
Pembimbing I	: Andi Fitriyani, M.Si	(.....)
Pembimbing II	: Dra. Gamar Assagaf, M.Fil.I	(.....)

Diketahui Oleh:
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
IAIN Ambon

Dr. Ye Husen Assagaf, M.Fil.I
NIP. 197002232000031002



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

''Setiap Hembusan Nafas Yang Diberikan Allah Padamu Bukan Hanya Berkah, Tetapi Juga

Tanggaung Jawab ''

'' Anonim ''



PERSEMBAHAN

Aku persembahkan karya kecilku ini kepada :

1. Ayah Handa La Idi Laku dan Ibunda Tercinta Nurmina
 2. Teruntuk Diriku Sendiri Erni Laku
 3. Saudaraku
 4. Almamater Tercinta
 5. Teman-teman Seperjuangan
- 

ABSTRAK

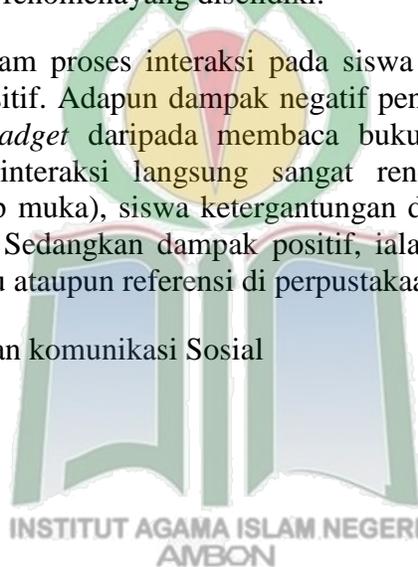
ERNI LAKU, NIM. 0130304015, Dosen Pembimbing 1. Andi Fitriyani M.Si, pembimbing II, Dra Gamar Assagaf, M. Fil.I, Judul “Dampak Gadget terhadap Komunikasi Sosial di SMA Muhammadiyah Mamala, kabupaten Maluku Tengah”. Jurusan Jurnalistik, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon.

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi sosial di SMA Muhammadiyah Mamala, serta untuk mengetahui bagaimana hubungan komunikasi antara guru dan siswa setelah adanya penggunaan gadget di sekolah.

Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif kualitatif. Metode ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan akibat pengaruh penggunaan *gadget* secara berlebihan di SMA Muhammadiyah Mamala. Metode kualitatif adalah pencarian fakta dengan penafsiran interpretasi yang jelas dan tepat, untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi sosial dan fenomenayang diselidiki.

Penggunaan *gadget* dalam proses interaksi pada siswa SMA Muhammadiyah Mamala berdampak negatif maupun positif. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi; siswa lebih senang menggunakan *gadget* daripada membaca buku, siswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah (siswa jarang melakukan komunikasi langsung atau tatap muka), siswa ketergantungan dalam menggunakan *Handphone* dan siswa menjadi konsumtif. Sedangkan dampak positif, ialah siswa lebih muda mengakses pelajaran apabila tidak ada buku ataupun referensi di perpustakaan.

Kata kunci: Dampak, *Gadget* dan komunikasi Sosial



KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Dampak *Gadget* Terhadap Komunikasi Sosial Antar Guru dan Siswa di SMA Muhammadiyah Mamala”. Salawat dan taslim semoga selalu tercurah kepada suritauladan kita yakni Rasulullah Muhammad Saw.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan penulis sebagai manusia biasa. Oleh karenanya, untuk menjadikan tulisan ini menjadi karya yang baik, maka penulis senantiasa menerima saran dan kritikan dari berbagai pihak

Dukungan, semangat dan perhatian yang tulus menjadi semangat baru dalam mengiring perjalanan penulis. Keberhasilan dan kesuksesan ini tidak terlepas dari berbagai dukungan dan peran dari berbagai elemen yang terlibat di dalamnya.

Dalam kesempatan ini pula, penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada

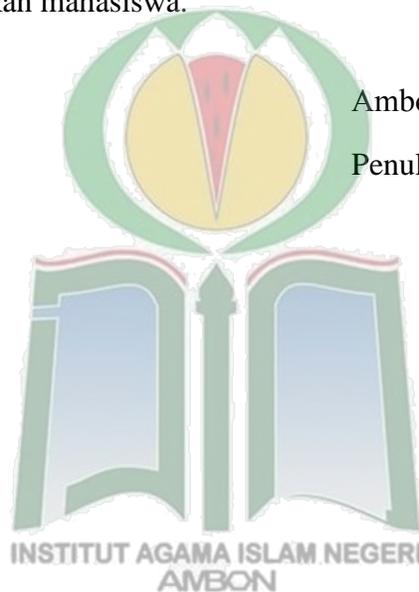
1. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.S.i sebagai Rektor IAIN Ambon, Dr. H. Mohdar Yanluan MH. Selaku Wakil Rektor Bidang dan Pengembangan Lembaga. Dr. Ismail DP, M. Pd selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan. dan Dr. Abdullah Latuapo, M.Pd. sebagai Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Dr. Ye Husen Assagaf, M.Fil.I selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon, Dr S.R. Dewi Lampung, M.A selaku, Wakil Dekan Bidang Akademik. Dr. H. Baco Sarlaut, M.Fil.I selaku, Wakil Dekan Bidang Administrasi, Umum Perencanaan dan Keuangan, Dr. Arman Man Arfa, M.Pd.I, selaku Dekan Bidang kemahasiswaan dan Kerjasama atas segala perhatiannya.
3. Darma MM. sebagai Ketua Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Konsentrasi Jurnalistik, Fadly Pellu, M.Si, selaku Sekertaris Jurusan KPI Konsentrasi Jurnalistik IAIN Ambon, atas kerja kerasnya selama penulis berproses di kampus tercinta ini.
4. Andi Fitriyani, M.Si, selaku pembimbing I dan Dra. Gamar Assagaf, M. Fil I, selaku pembimbing II yang telah memberikan sumbangan pikiran, petunjuk, serta bimbingan yang tulus dari awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini.
5. Fivit Baktirani MM, selaku penguji I dan terimah kasih pula untuk Sariyah Ipaenin, M.Sos, selaku penguji II, yang telah memberikan saran dan kritikan serta, masukan yang berarti sehingga pada akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada seluruh Civitas akademik SMA Muhammadiyah Mamala yang telah memberikan data dan informasi kepada penulis selama penulis melakukan penelitian
7. Taklupa untuk staf Ushuludin dan dakwah, khususnya di Bagian Akademik tolonglah berikan pelayanan yang baik dan ramah kepada mahasiswa Ushuludin dan dakwah, jangan dimarah-marahin terus, Tugasnya kalian yaitu melayani mahasiswa.
8. Orang tua yang telah berjuang merawat dan mendidik penulis, semoga yang maha kuasa senantiasa melindungi dan menyayangi kalian berdua.
9. Kepada keluarga besar Drs, Isa Talla selaku orangtua Angkat yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik secara moril maupun materi.

10. Kepada Zulfa Manilet S.Kep. Ners seorang sahabat yang selalu memberikan *support* kepada penulis.

11. Kepada seorang teman baik sekaligus *Partner* Marzan Nukuhaly yang selalu menemani dan membantu penulis dari awal penyusunan skripsi hingga saat ini.

Akhirnya penulis memohon maaf apabila terdapat banyak kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan penulisan dimasa yang akan datang, dan semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca dan rekan-rekan mahasiswa.



Ambon,2021`

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah.....1
- B. Rumusan Dan Batasan Masalah.....7
- C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....8

BAB II Landasan Teori

- A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....9
- B. Kajian Konseptual.....11
 - 1. Definisi Komunikasi11
 - 2. Media Komunikasi.....11
 - 3. Komunikasi Sosial.....16
 - 4. Komunikasi dalam Pendidikan.....19

C. Kajian Teoritis

- 1. Dampak Komunikasi.....21
 - 2. Komunikasi Sosial.....22
- D. Dampak Penggunaan *Gadget*.....29

BAB III METODE PENELITIAN

- 1. Tipe Dan Jenis Penelitian.....33

2. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian.....	24
3. Teknik Pengumpulan Data.....	35
4. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	57
1. Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap komunikasi sosial antar guru dan Siswa di SMA Muhammadiyah Mamala	57
2. Hubungan komunikasi atau efektifitas setelah adanya penggunaan <i>gadget</i> di SMA Muhammadiyah Mamala.....	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi telah berkembang pesat dan sangat cepat, baik di negara maju maupun di negara berkembang salah satunya di Indonesia. Indonesia adalah salah-satu negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan kemampuan ekonomi yang terus melesat dan stabil. Pertumbuhan ekonomi di Indonesia mendorong perilaku konsumunikasi penduduknya terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan lain sebagainya. Kebutuhan dan daya beli terus meningkat, termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai inovasi atau barang baru. Secara positif penggunaan *Gadget* telah menunjang aktivitas sehari-hari.¹

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON

Penggunaan *Gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan

¹*Kompas*, 26 January 2013:58

Gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari limatahun terakhir.²

Penggunaan *Gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada.³

Dalam perkembangannya, *Gadget* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borju karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *Gadget* mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (siswa) sudah terbiasa dengan *Gadgetnya*. Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, tablet, ipad laptop atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dll. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dengan bijaksana. Kecenderungan penyalahgunaan terhadap *gadget* akan terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari *gadget* mereka terlebih seperti smartphone dan atau tablet/ipad.

²Nurudin, *Sistem Komunikasi di Indonesia* : 2005, Hal 126

³Brotosiswoyo, *Dimensi-Dimensi komunikasi*, Bandung 2002, hal 90

Sangat lazim kita temui siswa yang selalumembawa tablet atau smartphone di tangan mereka, bahkan pada saat pembelajaran sedang berlangsung di kelas. Penyalahgunaan *gadget* justru akan semakin memanjakan siswa untuk melakukan tugas sekolah mereka dan juga akan cenderung membatasi kreativitas yang mereka lakukan. Penulis menganggap siswa saat ini sangat dimanjakan oleh teknologi jaman sekarang yang begitu canggihnya seperti adanya fasilitas e-book yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan tablet atau ipad yang membuat siswa semakin malas untuk datang ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku, padahal banyak sekali buku lama yang tidak kita temukan di e-book yang mungkin dapat menjadi bahan referensi yang baik dan lebih berkualitas bagi mereka, sehingga mereka tidak hanya berkulat pada buku-buku yang didapatkan melalui e-book saja. Selain itu penyalahgunaan terhadap *gadget* juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk games atau online saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Siswa yang seperti itu akan cenderung untuk memilih game atau online daripada mengikuti proses belajar di kelas dan akhirnya nilai mereka tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Maraknya konsumsi *Gadget* bahkan sampai muncul istilah *gadgetmania* (pecandu *Gadget*), penggunaan *Gadget* sudah semakin beragam. *Gadget* ini bisa dimanfaatkan dalam hal pemenuhan kebutuhan tiap manusia, baik dalam bidang sosial, ekonomi maupun budaya. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan oleh bentuk-bentuk *Gadget*, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan.

Budyatna mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik.⁴ Munculnya penggunaan *Gadget* mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.⁵ Berbeda dengan tujuan dari teknologi informasi, mulcullah permasalahan terbesar dari masyarakat yang mencoba teknologi internet adalah untuk menggapai seluruh yang tersedia. Terkadang pengguna musiman akan terkejut ketika ia mendapatkan suatu bentuk layanan baru dari jaringan. Internet bagaikan rimba belantara informasi sehingga harus dikenal jenis-jenis service agar dapat dimanfaatkan dengan efisien dan efektif.

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

Hal demikian dilatar belakangi oleh pemanfaatan *gadget* yang tidak tepat sasaran. *Gadget* lebih sering digunakan untuk terjun dalam dunia sosial media. Dunia

⁴Budyatna, *Dimensi-Dimensi Komunikasi*, Penerbit Alumni, Bandung 2005, hal 90

⁵Budyatna, *Dimensi-Dimensi Komunikasi*, Penerbit Alumni, Bandung 2005, hal 101

sosial media merupakan dunia yang memiliki berbagai macam dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana pelajar menggunakannya. Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar.

Menurut Parsons, tindakan individu dipengaruhi oleh dua macam orientasi, yaitu orientasi motivasional yang bersifat pribadi dan orientasi nilai yang bersifat sosial. Hal ini mengantarkan pemahaman bahwa tindakan seseorang dipengaruhi oleh kehendak dirinya dan dikontrol oleh nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Sering kita mendengar berita mengenai pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan sekolah dan dilakukan oleh pelajar. Ini merupakan berita yang sangat menarik perhatian bagi dunia pendidikan. Kondisi demikian harus menjadi topik utama agar dapat terselesaikan guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Kasus lainnya yang merupakan dampak negatif dari penyalahgunaan internet adalah gaya hidup westernisasi, seperti munculnya bahasa-bahasa yang seharusnya tidak digunakan dan diucapkan dalam lingkungan sekolah. Dengan kondisi yang demikian *Gadget* dapat berpengaruh besar terhadap kehidupan para remaja khususnya pelajar usia SMA, terlebih dalam hal berperilaku. *Gadget* sangat digemari pada saat ini oleh semua kalangan, yang menyebabkan pihak pembuat *Gadget* semakin memiliki inovasi terhadap tampilan, aplikasi maupun bentuknya agar lebih menarik konsumen khususnya untuk para pelajar.⁶

⁶Rusli Ibrahim, *Manusia Sebagai Makhluk Individu dan Sosial*, Denpasar 2001, hal 78

Menurut beberapa ahli, dampak yang sangat dirasakan dengan adanya kemajuan dan pembaharuan teknologi ini adalah dalam bidang sosial yang menunjukkan terhadap perilaku komunikasi sosial, dimana perilaku sosial ini adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Berdasarkan *Survey Siemens Mobile Lifestyle III*, menyebutkan bahwa 60% dari respondennya lebih senang menggunakan *Gadget* dalam hal ini ponsel untuk mengirim dan membaca SMS atau memainkan *games* ditengah pembelajaran yang dianggap membosankan. Realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri pelajar yang menggunakan *Gadget*. Khususnya pada komunikasi sosial pada lingkungan sekolah, karena pada dasarnya siswa itu makhluk sosial. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak ia dilahirkan ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan- kebutuhan biologisnya, makanan, minuman dan lain-lainnya. Jika perilaku siswa yang menggunakan *Gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interkasi antar siswa, guru maupun lingkungan sekitar. Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMA Muhammadiyah mamala terlihat bahwa penggunaan *gadget* di lingkungan siswa sangat ditunjang dominan.

Permasalahan yang terjadi pada generasi saat ini adalah pemberian *gadget* yang terlalu dini di era globalisasi ini menyebabkan dampak negatif terhadap

perkembangan remaja bimbingan orang tua. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik.

Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak di usia sekolah (siswa) dibutuhkan sebuah tindakan untuk menggugah kesadaran atau perilaku masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak, melalui aktifitas kampanye sosial di sekolah-sekolah maupun di masyarakat yang menginformasikan tentang bahaya *gadget* bagi anak .

Dengan adanya hal tersebut, untuk mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* di sekolah, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian guna mengetahui **“DAMPAK GADGET TERHADAP KOMUNIKASI SOSIAL ANTAR GURU DAN SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH MAMALA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Dampak *gadget* terhadap komunikasi sosial di SMA Muhammadiyah Mamala ?
2. Bagaimana efektifitas hubungan komunikasi antara siswa dan guru di SMA Muhammadiyah Mamala setelah adanya *gadget* dalam proses belajar mengajar?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Adapun Tujuan Dalam Penelitian Ini Adalah Sebagai Berikut :

1. Untuk mengetahui sejauh mana dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi sosial di SMA Muhammadiyah Mamala.
2. Untuk mengetahui hubungan komunikasi antara siswa dan guru setelah penggunaan *gadget* SMA Muhammadiyah Mamala.

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam menghindari disfungsi sosial di kalangan akademik.
 - b. Diharapkan Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang wacana keilmuan, terutama pengetahuan tentang dampak negatif terhadap hubungan interaksi sosial di kalangan akademik.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan agar dapat dijadikan tuntunan atau sumber informasi bagi pihak sekolah, guru , siswa, serta orang tua untuk mengawasi anak usia sekolah tentang dampak negatif penggunaan gadget agar tidak digunakan secara berlebihan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif kualitatif. Metode ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan akibat pengaruh penggunaan *gadget* secara berlebihan di SMA Muhammadiyah Mamala. Metode kualitatif adalah pencarian fakta dengan penafsiran interpretasi yang jelas dan tepat, untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai Dampak penggunaan gadget terhadap komunikasi sosial atau fenomena yang diselidiki.²⁷

B. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Ada dua jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yakni, data primer dan data sekunder.

- a. Data primer dalam penelitian ini adalah data yang di peroleh secara langsung dari informasi melalui wawancara yang berkaitan dengan masalah yang dikaji.
- b. Data sekunder adalah data yang di peroleh melalui studi kepustakaan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yang sedang di kaji.

²⁷Neong Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Telaah Positivistik, Rasionalistik, Phenomonologistik, Realismetaphisik, (Yogyakarta: Rake Sarisin, 2000), Hal 83-84

2. Sumber Data

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti²⁸. Menurut data sekolah siswa yang telah memiliki gadget di SMA Muhammadiyah Mamala berjumlah 100 siswa, maka penelitian ini mengambil sebagian dari populasi yang ada. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampel random* atau sampel acak, sebagaimana yang dikemukakan Arikunto apabila jumlah subjek populasi yang diteliti lebih dari 100, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Sample yang diambil sebanyak 20% dari jumlah populasi yaitu 20 siswa dari jumlah keseluruhan siswa SMA Muhammadiyah Mamala yang telah menggunakan gadget. Data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan yang berkaitan dengan “Dampak penggunaan *gadget* di SMA Muhammadiyah Mamala”.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Desa Mamala, Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah ini dipilih antara lain, yaitu penelitian ini berfokus pada Dampak negatif penggunaan gadget terhadap komunikasi sosial di SMA Muhammadiyah Mamala, dengan menggunakan beberapa kriteria :

1. Dari segi tempat dan lokasi penelitian, menguntungkan atau tidak mengambil data secara lengkap.
2. Dari segi komunitas akademisi, orang-orang tersebut bersedia dijadikan sebagai subjek penelitian.

²⁸Arikunto Suharsimi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, PT. Rosdakarya.2013). hal

3. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu bulan setelah proposal ini diseminarkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk melakukan pengumpulan data, maka penulis menggunakan beberapa teknik, antara lain :

1. Observasi, yaitu mengamati lokasi penelitian untuk proses pengumpulan data yang dilakukan untuk mencatat informasi yang terjadi di SMA Muhammadiyah Mamala, kecamatan leihitu, kabupaten Maluku Tengah.
2. Wawancara, yaitu proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan kepada masyarakat sebagai sampel.
3. Dokumentasi yaitu pengumpulan data yang dilakukan pada sumber beberapa dokumen yang berhubungan dengan kasus yang sedang diteliti.²⁹

E. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu analisis metode yang digunakan untuk mendeskripsikan hasil – hasil penelitian dengan menguraikan bentuk narasi secara verbal.

Langkah – langkah analisis data yang di lakukan terdiri dari :

1. Reduksi data yaitu, Proses Pemilihan, perumusan perhatian terhadap penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan–catatan

²⁹Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*, penerbit Alfabeta Bandung 2009. Hlm 137 - 145

tertulis di lapangan sesuai dengan tema untuk mencari bagian-bagian yang saling terkait agar lebih sederhana.

2. Mengelompokkan data atau display yaitu mengumpulkan beberapa bahan dan pertanyaan yang saling berkaitan.
3. Interpretasi data yaitu menafsirkan data mengelompokkan semua data agar tidak terjadi tumpang tindih dan keracuan karena perbedaan-perbedaan.³⁰

Data diperoleh dari hasil pembagian kuesioner secara langsung kepada responden, di mana responden diberikan kesempatan untuk menjawab sendiri pertanyaan pada lembar kuesioner yang dibagikan.

Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel frekuensi yang disertai dengan narasi sesuai dengan tujuan penelitian dalam rangka memudahkan setiap orang yang ingin mengetahui hasil penelitian. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut :



 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 AMBON

1. Identitas Informan

Sebelum kita membahas secara keseluruhan permasalahan yang berkaitan dengan dampak *gadget* terhadap interaksi sosial antara guru dan siswa SMA Muhammadiyah Mamala, terlebih dahulu kita perlu mengklasifikasikan identitas responden sebagai pendukung dalam memberi analisa terhadap masalah yang diteliti.

³⁰Silalahi Ulber, MA. *Metode Penelitian sosial.* (Bandung, PT.Rafika Aditama 2009).hal 280-286

Adapun klasifikasi identitas responden meliputi : jenis kelamin, dan angkatan (Kelas).

a) Jenis kelamin

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis dapat mengetahui jenis kelamin responden yang berada pada SMA Muhammadiyah Mamala 15 siswa berjenis kelamin perempuan dan 5 berjenis kelamin laki-laki. Dan dari data yang diperoleh yang lebih banyak yang menggunakan *gadget* adalah murid perempuannya, dibandingkan murid laki – lakinya hanya hampir sebagian saja yang menggunakan *gadget*. Hal ini membuktikan bahwa perempuan loyal dari pada laki – laki.

b) Kelas

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis dapat mengetahui bahwa distribusi responden menurut tahun masuk di antaranya tahun 2014 sebanyak 6 orang atau 30,0%, tahun 2015 sebanyak 4 orang atau 20,0% dan tahun 2016 sebanyak 10 orang atau 50,0%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari informan dan dianalisa secara kuantitatif deskriptif, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa siswa SMA Muhammadiyah Mamala menganggap bahwa *gadget* sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi, adapun dampak positif penggunaan *gadget* meliputi; memudahkan komunikasi dengan orang yang jauh dan *searching* informasi mata pelajaran/Tugas sekolah.
2. Penggunaan handphone dalam Proses Interaksi di siswa SMA Muhammadiyah Mamala bisa berdampak negative jikalau tidak dikontrol oleh guru disekolah dan orangtua dirumah. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi; *pertama*, *gadget* menjadikan siswa mengalami disfungsi sosial; *kedua*, Siswa Mengalami gangguan tidur dan kesehatan karena *gadget*; *ketiga*, *gadget* Menyebabkan Siswa Suka menyendiri; *keempat*, kehadiran *gadget* mengganggu kualitas interaksi langsung. Penggunaan *gadget* pada siswa SMA Muhammadiyah Mamala di pengaruhi oleh faktor kebutuhan dan gaya hidup moderen. Siswa menggunakan *gadge* untuk memudahkan komunikasi, di lain sisi siswa juga menggunakan *gadget* karena ingin

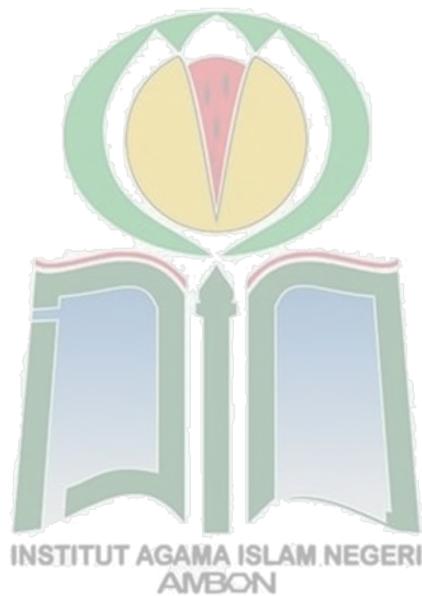
memperlihatkan atau menunjukkan status ekonomi mereka, dan memenuhi gaya hidupnya atau *trend*.

B. Saran

Sebagaimana penulis ungkapkan pada bagian awal ingin mengetahui pengaruh dampak *gadget* terhadap komunikasi sosial antar guru dan siswa di SMA Muhammadiyah Mamala. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dengan penggunaan alat telekomunikasi *gadget* dapat memberikan dampak negatif terhadap pelajar jika salah penggunaanya atau berlebihan. Oleh karena itu hal ini harus mendapatkan perhatian yang lebih terhadap semua pihak, terutama orang tua.
2. Kepada para guru agar lebih memperhatikan murid mereka yang membawa *gadget* ke sekolah. Jangan sampai mereka menyalahgunakan *gadget* tersebut untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Apalagi disaat jam pelajaran berlangsung, hal ini akan mengganggu konsentrasi siswa. Di samping itu untuk para guru agar memberikan peringatan keras kepada siswa yang ketahuan memainkan *gadget* di dalam kelas saat jam pelajaran berlangsung. Kepada pihak sekolah agar dapat memberikan arahan dan bimbingan berupa sosialisasi kepada siswa tentang pengaruh penggunaan *gadget*, baik yang positif apalagi yang negatif. Sebagai salah satu cara meminimalisasikan penggunaan *gadget* terhadap siswa.

Kepada orang tua jangan menuruti semua kemauan anak mereka. Apalagi mengenai alat komunikasi yang lengkap fitur-fiturnya dan dengan harga yang mahal. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan anak terutama aktifitas belajar anak. Apabila anak anda sudah mempunyai *gadget*, anda harus berhati-hati dalam mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rayan, Badwilan, *Rahasia Dibalik Hanphone*, Jakarta. Darul Falah). 2004
- Brotosiswoyo, *Dimensi-Dimensi Komunikasi*, Penerbit Alumni, Bandung 2002
- Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, Media Bangsa, Jakarta, 2013.
- Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama 2008
- Effendy, Onong Udjana , *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Cetakan ke-duaenam, Penerbit PT Rosdakarya Offset, Bandung, 2015.
- Herawati F Anita dan Lucia Tri Ediana P, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi*. Jurnal
3. Lexy Maleong, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Rosdakarya, Bandung 2004
- Iswidharmajaya, Derry, 2014 *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Penanaman bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* Google Books.
- Kartika, Unoviana. 2014. 10 *Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari Health kompas com/2014/05/12/164061/61/10. Alasan anak perlu lepas dari gadget. Pada tanggal 25 November 2018
- Muhadjir, Neong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta, 2000
- Pratama, Y A. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Dalam Menggunakan Gadget*, Diakses Dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negative-dalam-menggunakan-gadget/pada-tanggal-20-november-2018

- Syahril Nurlaela *Pengaruh Perilaku Penggunaan Smarthaw Terhadap Komunikasi Internasional Siswa SMK 1 Airlangga Samarinda Chartal Komunikasi Univ Muhammadiyah* 2015
- Sarjono, Soekartono, *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi ke-2, Jakarta. Rajawali Pers 1998
- Setiadi, Elly M. *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial Teori, aplikasi, dan Pemecaaahannya*. Penerbit Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2013
- Sironis M. *Berkenalan Dengan Sosiologi untuk SMU Kelas 2 dan 3* Jakarta : Erlangga, 2003
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Penerbit, alfabeta, Bandung, 2004
- Sugiyono Bagong, dan J. Dwi Narwoko, *Sosiologi Teks Pengantar, Dan Terapan* (Jakarta : Kencana) 2007
- Soekanto, Soerjono: *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013
- Syarif , Nurlaela, *Pengaruh Perilaku Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Internasional Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, ejurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman 2015
- Rina Fianti, *Akses Internet Via ponsel*, Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta 2005
- R, agusly *Pemahaman Koneksi Internet 3G dan HSDPA di Handphone dan Komputer*, Jakarta : Mediakita, 2008.
- Utaminingsih, Ina Astari. *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era globalisasi*. Program Studi Komunikasi dan Pengembangan masyarakat. Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB) 2006
- Ulber, Silalahi. *Metode Penelitian Sosial*. Penerbit, Rafika Aditama, Bandung, 2009
- Walgito, Bimo, *Psikologi Sosial*, Yogyakarta : anndi 2003.

SITUS WEB

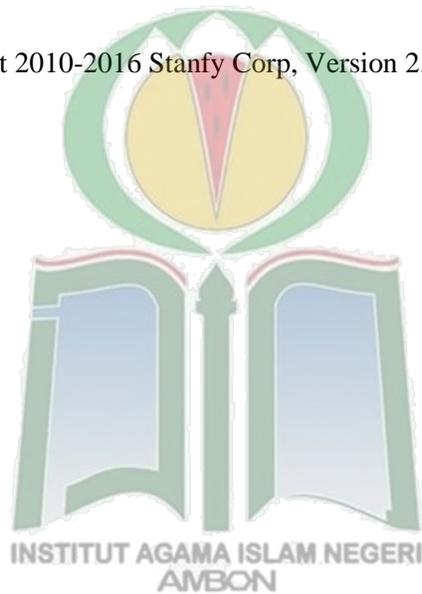
A, Sigman, (2010). The Impact Of Screen Media On Children: A Euruvision For
Parlement. Diunduh Pada Tanggal 21 September
2015

<http://www.ceswe.com/downloads/publications/QOC-V3/Chapter-4.pdf>

<http://bpptik.kominfo.go.id/2014/03/10/399/Gadget-dan-interaksi-sosial-2/>, diakses
pada 02 Oktober 2015

<http://lifestye.bisnis.com>.

Webster, Merriam, Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0.





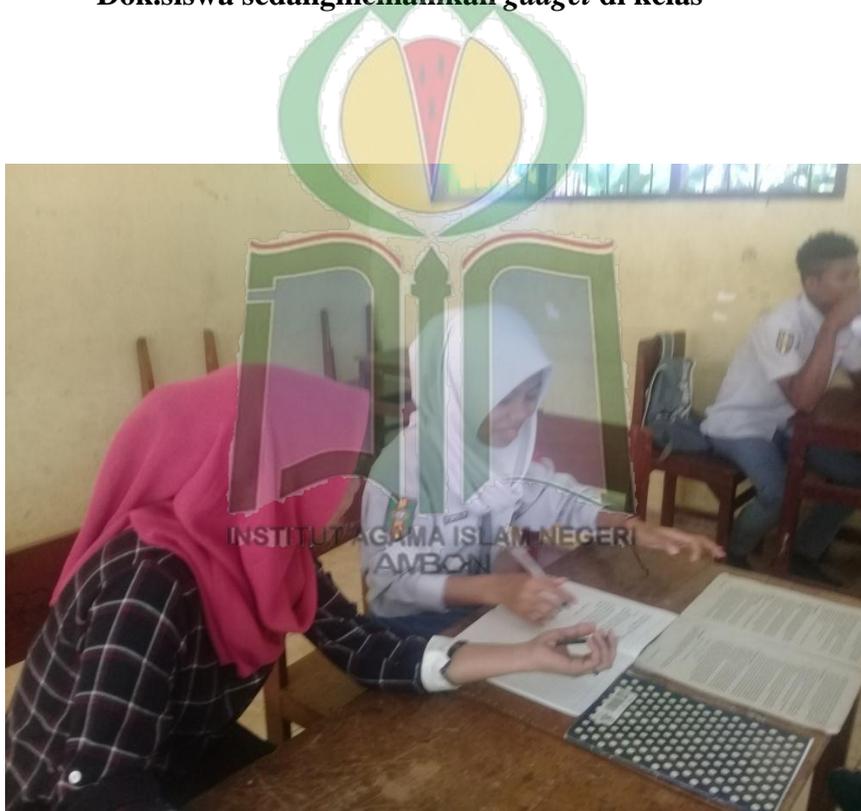
Dok. Wawancara dengan siswa



Dok. Siswa memainkan *Gadget*



Dok. siswa sedang memainkan *gadget* di kelas



Dok. Wawancara dengan siswa