



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

Overall Similarity: **18%**

Date: Sep 2, 2021

Statistics: 344 words Plagiarized / 1891 Total words

Remarks: Low similarity detected, check your supervisor if changes are required.

ANALISIS KEMALASAN SOSIAL DITINJAU DARI INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET (STUDI KASUS PADA SISWA SD KELAS TINGGI DI MIM BANDAR I) Purnamaningrum¹, Urip

Tisngati², Erna Setyawati³ ^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email:ningrump563@gmail.com¹, uriptisngati@gmail.com²,

ern45etyawati@gmail.com³ Abstrak: Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan

intensitas penggunaan gadget dan tingkat kemalasan sosial pada siswa kelas tinggi di MIM

Bandar 1. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sebagai subjek penelitian adalah

2 guru, 4 orangtua, dan 17 siswa MIM Bandar 1. Datanya diperoleh dari metode angket,

wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif naratif

dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Berdasarkan hasil analisis data dapat

disimpulkan bahwa: 1) intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas tinggi di MIM

Bandar 1 berada pada kategori sedang atau sebesar 58,8%, selanjutnya 23,5% kategori

tinggi, dan 17,6% kategori rendah; 2) tingkat kemalasan sosial siswa kelas tinggi di MIM

Bandar 1 pada kategori sedang sebesar 64,71%, dan masing-masing 17,65% pada kategori

tinggi dan rendah. Dengan demikian tingkat kemalasan sosial siswa bersesuaian dengan

intensitas penggunaan gadget. Kata Kunci: Kemalasan Sosial, Intensitas Penggunaan

Gadget. ANALYSIS OF SOCIAL LOAFING VIEWED FROM THE INTENSITY OF GADGET USE

(CASE STUDY IN HIGH GRADE STUDENT AT MIM BANDAR 1) Abstract: This study intended

to describe the intensity of gadget use and the level of social loafing in high school

students at MIM Bandar 1. The researcher used a qualitative research type. The research

subjects were 2 teachers, 4 parents, and 17 MIM Bandar 1 students. The data were

obtained from the questionnaire, interview and observation methods. The data analysis

technique used is descriptive narrative using the Miles and Huberman model. Based on the

results of data analysis, it can be concluded that: 1) the intensity of gadget use in high-

grade students at MIM Bandar 1 was in the medium category or 58.8%, then 23.5% was in

the high category, and 17.6% was in a low category; 2) the level of social loafing of high

grade students at MIM Bandar 1 in the medium category was 64.71%, and 17.65%

respectively in the high and low categories. Thus the level of student social loafing

corresponds to the intensity of gadget use Keywords: Social Loafing, Intensity of Gadget Use. PENDAHULUAN Setiap siswa adalah makhluk sosial sehingga untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tidak lepas dari adanya keterlibatan atau interaksi dengan individu lainnya. Setiap siswa juga individu yang unik dengan potensi perilaku sosial yang berbeda, salah satunya adalah kecenderungan pada kemalasan sosial. Perilaku ini dapat muncul dan berpengaruh terhadap upaya individu dalam mencapai tujuan hidup juga tujuan belajar. Secara teoretis, kemalasan sosial adalah pengurangan motivasi dan usaha ketika individu bekerja secara kolektif dalam kelompok dibandingkan bila mereka bekerja sendiri menurut Baron & Byrne (dalam Agung dkk, 2019: 142). Subjek yang potensial mengalami kemalasan social adalah siswa. Hal ini berdasarkan situasi bahwa siswa adalah individu unik yang membawa karakter dan sifat tertentu dan harus menjalani kehidupan berkelompok dalam rombongan belajar di sekolah. Sebagaimana dikatakan Andrie (dalam Rochman 2018: 52), siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia dan mandiri. Lebih lanjut, Sardiman (dalam Nurnaningsih, 2020: 22), mengartikan siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Umumnya perubahan psikis siswa berupa perkembangan sosio-emosional mereka dalam berinteraksi. Ini juga dapat ditunjukkan bagaimana cara siswa bersosialisasi antar teman sebaya, dengan kakak dan adik kelas, serta sikap terhadap bapak ibu guru serta kepada orang yang lebih tua. Kurangnya keterampilan sosial yang mengarah kemalasan social siswa dapat dipicu kebiasaan mereka ketika di rumah. Lemahnya bimbingan orang tua ketika siswa di rumah berpotensi membuat siswa kurang termotivasi untuk bermain bersama teman sebaya dan hidup berkelompok. Beberapa kegiatan yang dapat mendorong siswa cenderung malas bersosialisasi adalah keasikan bermain gadget. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris sebagai sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk

pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.⁹ Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komunikasi, sosial, dan pendidikan (Chusna, 2017: 318).

Sering ditemui bahwa orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah umumnya menggunakan gadget untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang stanby dirumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga, Awalnya tujuan orang tua berhasil untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian namun lama kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individualis dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya (Chusna, 2017: 319). Secara praktis, penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak.⁸ Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa diganggu saat bermain game. Anak akan malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, tidak mempedulikan orang disekitarnya, dan lupa dengan kewajibannya yaitu belajar (Chusna, 2017: 320). Pada umumnya penggunaan gadget tidak selalu berdampak negative jika dapat dilakukan pengaturan dengan baik. Gadget bahkan menjadi kebutuhan utama siswa, guru, dan orang tua pada saat pembelajaran dilakukan di luar sekolah atau belajar dari rumah. Permasalahannya antara lain pada intensitas penggunaan gadget ketika di rumah. Hal ini penting menjadi perhatian karena intensitas penggunaan gadget berlebihan dapat menimbulkan kecanduan. Dikhawatirkan ini akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar. Adanya kecenderungan bersikap mementingkan diri sendiri pada anak serta kurang menghargai orang-orang di sekitarnya akan memicu perilaku individualis. Kondisi yang mengarah pada kemalasan social berdasarkan intensitas

penggunaan gadget ini perlu dilakukan penelitian lebih mendalam melalui judul penelitian "Analisis Kemalasan Sosial Ditinjau dari Intensitas Penggunaan Gadget".

METODE PENELITIAN Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menganalisa dan mendeskripsikan tentang kemalasan sosial siswa ditinjau dari intensitas penggunaan gadget. Subjek atau responden pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V MIM Bandar 1 yang berjumlah 17 siswa. Objek dalam penelitian adalah kemalasan sosial siswa ditinjau dari intensitas penggunaan gadget dimana siswa dapat menerima dampak dari gadget yang tidak selalu positif tetapi lebih cenderung ke negatif bila tidak diarahkan dengan baik. **1** Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu, pedoman angket intensitas penggunaan gadget, pedoman angket kemalasan sosial, serta pedoman wawancara siswa, guru dan orang tua. Analisis data menggunakan model Miles and Huberman. **3** Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket intensitas penggunaan gadget dan angket kemalasan sosial siswa kepada 17 responden. Setelah mendapatkan hasil angket selanjutnya peneliti dapat menentukan responden yang akan diwawancarai. Data yang didapatkan dari wawancara kemudian dianalisis dengan menggunakan model **1** Miles dan Huberman yaitu reduksi data, menyajikan data, dan terakhir penarikan kesimpulan. Jenis **3** Penelitian Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. **5** Menurut Moleong (2011: 6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, contohnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Penyusunannya berbentuk deskripsi **14** dalam bentuk kata-kata, bahasa yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. **HASIL DAN PEMBAHASAN** Intensitas Penggunaan Gadget Siswa Kelas Tinggi di MIM Bandar 1 Berdasarkan hasil pengisian angket yang telah dilakukan maka diperoleh data mengenai intensitas penggunaan gadget siswa yang kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Setelah melakukan analisis data dapat dikemukakan bahwa, intensitas penggunaan gadget siswa kelas IV dan V berada pada kategori sedang, ini dapat diketahui dari hasil pengisian angket **13** yang menyatakan bahwa berdasarkan data yang diperoleh dari 17 siswa sebagai

responden dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget sebanyak 4 siswa (23,5%) berada dalam kategori tinggi, 10 siswa (58,8%) berada pada kategori sedang dan 3 siswa (17,6%) berada pada kategori rendah. Jika dilihat dari data yang diperoleh di atas maka mayoritas siswa kelas IV dan V MIM Bandar 1 memiliki intensitas penggunaan gadget sedang yang diperoleh sebesar 58,8%. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada siswa, orangtua dan guru sesuai dengan indikator yang digunakan untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget siswa pada penelitian ini yakni kerap menggunakan gadget pada kondisi khusus, kerap menggunakan gadget di rumah, kerap menggunakan gadget di luar rumah, rentang waktu dalam menggunakan gadget pada kondisi khusus, rentang waktu dalam menggunakan gadget di rumah, rentang waktu dalam menggunakan gadget diluar rumah dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget siswa termasuk sedang. Bahwa penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian Aqlima (2020) dengan judul penelitian "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada Anak", yaitu untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia 10-13 tahun, salah satunya didapat dari sebuah tindakan yang hubungannya sangat erat dengan kehidupan bermasyarakat. Melalui suatu tindakan, dapat menunjukkan keberadaannya di dalam masyarakat yang dimana akan terjadi hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi. Dengan demikian tingkat kemalasan sosial siswa berseuaian dengan intensitas penggunaan gadget. Tingkat Kemalasan Sosial Siswa Kelas Tinggi di MIM Bandar 1 Ditinjau dari Intensitas Penggunaan Gadget Berdasarkan data yang diperoleh dari 17 siswa sebagai responden dapat diketahui bahwa kemalasan sosial sebanyak 3 siswa (17,65%) berada dalam kategori tinggi, 11 siswa (64,71%) berada pada kategori sedang dan 3 siswa (17,65%) berada pada kategori rendah. Jika dilihat dari data yang diperoleh di atas maka mayoritas siswa kelas IV dan V MIM Bandar 1 memiliki kemalasan sosial sedang yang diperoleh sebesar 64,71%. Hasil tersebut relevan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada siswa, orangtua dan guru sesuai dengan indikator yang digunakan untuk mengetahui kemalasan sosial siswa pada penelitian ini yakni Persepsi atas usaha, mengurangi usaha,

membiarkan orang lain melakukan lebih, dan mengandalkan orang lain siswa termasuk sedang. SIMPULAN DAN SARAN Simpulan Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada BAB IV maka dapat diambil kesimpulan bahwa: pertama, intensitas penggunaan gadget siswa Kelas tinggi di MIM Bandar 1 berada pada kategori sedang, diketahui dari hasil pengisian angket sebanyak 17 siswa adalah sebanyak 4 siswa (23,5%) berada dalam kategori tinggi, 10 siswa (58,8%) berada pada kategori sedang dan 3 siswa (17,6%) berada pada kategori rendah. Kedua, tingkat kemalasan social siswa kelas tinggi di MIM Bandar 1 ditinjau dari intensitas penggunaan gadget adalah sebanyak 3 siswa (17,65%) berada dalam kategori tinggi, 11 siswa (64,71%) berada pada kategori sedang, dan sebanyak 3 (17,65%) berada pada kategori rendah. Secara umum tingkat kemalasan social siswa bersesuaian atau berkaitan dengan intensitas penggunaan gadget. Saran Bagi anak-anak sebaiknya jangan terlalu menggunakan gadget dalam sehari-hari karena dapat mengganggu kehidupan social terhadap kehidupan sehari-hari. Bagi orangtua tetap damping anak-anak dalam menggunakan gadget dan menggantikan dengan sesuatu yang lebih menyenangkan agar anak tidak terpacu dengan gadget, penelitian lanjutan masih sangat di butuhkan, untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan mixed method (metode campuran) yaitu kualitatif dan kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA Agung, Ivan Muhammad, Susanti, Rita, dan Yunis, Rawdhatul Fitri. 2019. Properti Psikometrik dan Struktur Skala Kemalasan Sosial (Social Loafing pada Mahasiswa), Jurnal Psikologi, vol 15 Nomor 2, doi: 10.24014/jp.v15i2.7413 Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Jurnal Pendidikan Volume. 17, No. 2. STIT AL-Muslibun Nurnaningsih. 2020. Motivasi Belajar Siswa pada Keluarga Broken Home di Desa Asole Kecamatan Palangga Kabupaten Konawe Selatan. Skripsi. Kendari: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Rochman, Abdur, Sidik, Achmad, dan Nazahah, Nada. 2018. Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al-Amanah. Jurnal Sisifotek Global. ISSN : 2088 – 1762 Vol. 8 No. 1, Maret 2018 Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta <http://repository.stkippacitan.ac.id> 3

Sources

| | |
|----|---|
| 1 | https://docobook.com/pengaruh-kegiatan-keagamaan-di-lingkungan-sekolah-dan-keluar.html INTERNET 3% |
| 2 | https://m.brilio.net/creator/ini-dampak-negatif-dan-cara-mengatasi-kecanduan-anak-terhadap-gadget-ddbf14.html INTERNET 3% |
| 3 | https://widuri.raharja.info/index.php?title=PERANCANGAN_SISTEM_INFORMASI_PELAYANAN PEMBAYARAN ADMINISTRASI SISWA BERBASIS WEB PADA SMA ADITYA KARYA KABUPATEN TANGERANG INTERNET 2% |
| 4 | https://smpn1wagir.wordpress.com/2010/02/03/mengenal-gadget/ INTERNET 2% |
| 5 | https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/2068-BAB_III.pdf INTERNET 1% |
| 6 | http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8258/ INTERNET 1% |
| 7 | https://www.researchgate.net/profile/Ivan-Agung/publication/337998779_Properti_Psikometrik_dan_Struktur_Skala_Kemalasan_Sosial_Social_Loafing_pada_Mahasiswa/links/5ebdd92b458515626ca83fa9/Properti-Psikometrik-dan-Struktur-Skala-Kemalasan-Sosial-Social-Loafing-pada-Mahasiswa.pdf INTERNET 1% |
| 8 | https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/download/1675/1143 INTERNET 1% |
| 9 | https://core.ac.uk/download/pdf/224827241.pdf INTERNET 1% |
| 10 | https://www.academia.edu/37009915/DAMPAK_PENGGUNAAN_GADGET_PADA_ANAK_USIA_DINI_Studi_di_PAUD_dan_TK_Handayani_Bandar_Lampung_Skripsi INTERNET 1% |
| 11 | http://etheses.uin-malang.ac.id/13392/ INTERNET 1% |
| 12 | https://www.researchgate.net/publication/335230717_Overview_Phenomenological_Research INTERNET 1% |
| 13 | https://caridokumen.com/download/prosiding-hasil-seminar-ilmiah-bahasa-dan-sastra-2014-_5a46bcfdb7d7bc7b7a1bac7b_pdf INTERNET 1% |

14

<https://www.coursehero.com/file/p4ri0d9s/11-1-Jenis-dan-Pendekatan-Penelitian-Jenis-penelitian-yang-digunakan-oleh/>
INTERNET
<1%

15

<http://repository.unmuhjember.ac.id/897/1/ARTIKEL.pdf>
INTERNET
<1%

16

<https://ferosiska.blogspot.com/2013/01/pengaruh-pertumbuhan-fisik-terhadap.html>
INTERNET
<1%

17

[https://www.academia.edu/39096276/PENGARUH_MEDIA_GADGET_PADA_PERKEMBANGAN_KARAKTER_ANAK](https://www.academia.edu/39096276/PENGARUH_MEDIA_GADGET_PADA_PERKEMBANGAN_KARAKTERAnak)
INTERNET
<1%
