

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 sosial 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.

Keterampilan sosial di lingkungan sekolah dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan iklim belajar serta budaya sekolah yang diciptakan segenap warga sekolah. Sebaliknya potensi kemalasan sosial pada siswa akan menjadi permasalahan ketika siswa asik dengan dunianya sendiri dan kurang mendapatkan perhatian dari guru di sekolah. Hal ini dapat dipicu oleh kurangnya aktivitas yang melibatkan siswa melalui upaya kerjasama atau kerja kelompok untuk memecahkan masalah.

Kurangnya keterampilan sosial yang mengarah kemalasan sosial 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. *Gadget* dalam pengertian

umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komunikasi, sosial, dan pendidikan (Chusna, 2017: 318).

Maraknya penggunaan *gadget* berlebihan akan berdampak terhadap perilaku siswa. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak ketika di rumah fokus bermain *gadget* dan cenderung abai terhadap siapa dan apa yang ada di sekitarnya. Anak-anak akan menunda pekerjaan dan aktivitas belajar karena lebih perhatian dengan apa yang dipegangnya (wawancara dengan orang tua siswa MIM Bandar 1, 3 Maret 2021). Hal ini dapat dimaklumi karena *gadget* sudah menjadi barang yang menjadi kebutuhan semua orang untuk berkomunikasi utamanya bagi orang tua.

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 (wawancara dengan orang tua siswa MIM Bandar 1, 5 Maret 2021) 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. 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 negatif 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 sosial berdasarkan intensitas penggunaan *gadget* ini perlu dilakukan penelitian lebih mendalam melalui judul penelitian “Analisi Kemalasan Sosial Ditinjau dari Intensitas Penggunaan *Gadget*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, teridentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Anak-anak yang fokus bermain *gadget* akan cenderung abai terhadap siapa dan apa yang ada di sekitarnya menyebabkan kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan sekitar.
2. Anak-anak akan menunda pekerjaan dan aktivitas belajar karena lebih perhatian ketika bermain *gadget* sehingga menyebabkan anak lupa dengan kewajiban belajar.
3. Anak yang terbiasa menghabiskan waktunya dengan *gadget* ketika di rumah akan lebih emosional dan cenderung pemberontak sehingga menyebabkan kurangnya empati serta sikap menghargai kepada orang tua.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan yang dibahas lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dalam beberapa aspek, sebagai berikut.

1. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4, dan 5 tahun pelajaran 2020/2021.
3. Obyek penelitian ini adalah kemalasan sosial siswa pengguna *gadget* ditinjau dari intensitas penggunaannya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi di MIM Bandar 1?
2. Bagaimana tingkat kemalasan sosial siswa kelas tinggi di MIM Bandar 1 ditinjau dari intensitas penggunaan *gadget*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi di MIM Bandar 1.
2. Mendeskripsikan tingkat kemalasan sosial siswa kelas tinggi di MIM Bandar 1 ditinjau dari intensitas penggunaan *gadget*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru kepada seluruh pembaca mengenai penggunaan *gadget* bagi siswa SD yang mengakibatkan kemalasan sosial siswa. Mereka cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Sehingga pembaca dapat mengetahui fenomena yang terjadi saat ini dan bagaimana penanganan selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru kepada seluruh pembaca mengenai penggunaan *gadget* bagi siswa SD yang mengakibatkan kemalasan sosial siswa. Mereka cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Sehingga pembaca dapat mengetahui fenomena yang terjadi saat ini dan bagaimana penanganan selanjutnya.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap lingkungan sekitar, dan tanggung jawabnya sebagai pelajar yaitu belajar tidak hanya bermain *gadget*.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan pembelajaran sekaligus pengertian kepada orang tua bahwa membelikan atau memberikan *gadget* terhadapnya anak tidak selalu berdampak positif tetapi ada dampak negatif yang besar. Yaitu anak jika sudah mengenal game atau permainan yang ada di *gadget* akan kecanduan dan sulit lepas dari itu.

Maka dari itu orang tua harus hati-hati dalam memfasilitasi anak.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Perkembangan Anak

a. Teori Perkembangan Kognitif

1) Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut Piaget (dalam Ibda, 2015: 32-35) perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu:

(a) Tahap Sensori-motor: 0 sampai 1,5 tahun

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. Aktivitas kognitif terpusat pada aspek alat dria (sensori) dan gerak (motor), artinya dalam peringkat ini, anak hanya melakukan pengenalan lingkungan dengan melalui alat drianya dan pergerakannya. Keadaan ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, aktivitas sensori motor terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

(b) Tahap pra-operasional: 1,5 sampai 6 tahun

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berfikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.

Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- (1) *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- (2) Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab-akibat secara tidak logis.
- (3) *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- (4) *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- (5) *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar.
- (6) *Mental experiment*, yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.

- (7) *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lain.
- (8) *Egosentrisme*, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya.

(c) Tahap Operasional Konkrit: 6 sampai 12 tahun

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Anak telah hilang kecenderungan terhadap *animism* dan *articalisme*. Egosentrismenya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Anak-anak pada tahap operasional kongkrit mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang-lambang.

(d) Tahap Operasional Formal: 12 tahun keatas

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi kongkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Kemajuan pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa kongkrit, ia

mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak. Anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argumen dan karena itu disebut operasional formal.

2) Tingkatan Perkembangan Kognitif

Menurut Jarvis (dalam Ibda, 2015: 34-36) terdapat beberapa tingkatan perkembangan kognitif yaitu seperti dibawah ini:

(a) Kedewasaan

Perkembangan sistem saraf sentral yaitu otak, koordinasi motorik dan manifestasi fisik lainnya mempengaruhi perkembangan kognitif, kedewasaan atau maturasi merupakan faktor penting dalam perkembangan intelektual.

(b) Penalaran Moral

Interaksi dengan lingkungan fisik digunakan anak untuk mengabstrakkan berbagai sifat fisik benda-benda. Bila seorang anak menjatuhkan sebuah benda dan menemukan bahwa benda itu pecah atau bila ia menempatkan benda itu dalam air, kemudian ia melihat bahwa benda itu terapung ia sudah terlibat dalam proses abstraksi sederhana atau abstraksi empiris. Pengalaman ini disebut pengalaman fisik untuk membedakannya dengan pengalaman logika-matematika, tetapi secara paradoks pengalaman fisik ini selalu melibatkan

asimilasi pada struktur-struktur logika-matematika. Pengalaman fisik ini meningkatkan kecepatan perkembangan anak sebab observasi benda-benda serta sifat-sifat benda itu menolong timbulnya pikiran yang lebih kompleks.

(c) Pengalaman Logika-Matematika

Pengalaman yang dibangun oleh anak, yaitu ia membangun atau mengkonstruks hubungan-hubungan antara objek-objek. Sebagai contoh misalnya, anak yang sedang menghitung beberapa kelereng yang dimilikinya dan ia menemukan “sepuluh” kelereng. Konsep “sepuluh” bukannya sifat kelereng-kelereng itu, melainkan suatu konstruksi lain yang serupa, yang disebut pengalaman logika matematika.

(d) Transmisi Sosial

Arti transmisi sosial bahwa pengetahuan itu datang dari orang lain, seperti pengaruh bahasa, instruksi formal dan membaca, begitu pula interaksi dengan teman-teman dan orang-orang dewasa termasuk faktor transmisi sosial dan memegang peranan dalam perkembangan.

(e) Pengaturan Sendiri

Pengaturan sendiri atau *ekuilibrasi* adalah kemampuan untuk mencapai kembali keseimbangan (*equilibrium*) selama periode ketidakseimbangan (*disequilibrium*). *Ekuilibrasi* merupakan suatu proses untuk mencapai tingkat-tingkat

berfungsi kognitif yang lebih tinggi melalui *asimilasi* dan *akomodasi* tingkat demi tingkat. Jika pengaturan sendiri sudah dimiliki anak, ia mampu menjelaskan hal-hal yang dirasakan anak dari lingkungannya, kondisi ini dinamakan *equilibrium*. Namun ketika anak menghadapi situasi baru yang tidak bisa dijelaskan dengan pengaturan diri yang sudah ada, anak mengalami sensasi *disequilibrium* yang tidak menyenangkan. Secara naluriah, kita disarankan untuk memperoleh pemahaman tentang dunia dan menghindari *disequilibrium*.

b. Teori Perkembangan Sosial

1) Pengertian Perkembangan Sosial

Menurut Hurlock (dalam Setyadi, 2018: 6), perkembangan sosial berarti “perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.

Sedangkan menurut Susanto (dalam Setyadi, 2018: 6), perkembangan sosial merupakan “Pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan

tradisi, meleburkan diri menjadi kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.”

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya.

Menurut beberapa pendapat diatas, perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Baik itu dalam tatanan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2) Tahapan Perkembangan Sosial Anak

Setiap anak mempunyai tahapan perkembangan dalam segala aspek perkembangannya, begitu pula pada bidang sosialnya. Perkembangan tersebut didasarkan pada tahapan usia dari masing-masing anak. Menurut Jahja (dalam Setyadi, 2018: 7-8) tahap perkembangan sosial anak dibagi menjadi 5 yaitu:

- a) Masa kanak-kanak awal (0 sampai 3 tahun) subjektif

Masa dimana anak mengenali dirinya maupun orang lain, belajar berbagai macam gerak olah tubuh dan pengenalan terhadap lingkungannya, contohnya merangkak, belajar berdiri dan memperhatikan orang sekitarnya saat berinteraksi.

- b) Masa krisis (3 sampai 4 tahun) *tort alter*

Masa tingkat sosialisasi anak dalam proses kepekaan dirinya terhadap teman, keluarga maupun lingkungan sekitar.

- c) Masa kanak-kanak akhir (4 sampai 6 tahun) subjektif menuju objektif

Pada masa ini proses perkembangan sosial anak mulai terlihat dari segi perilaku didasari dari bimbingan orang tua sejak awal yang memperlihatkan dari cara berbicara dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

- d) Masa anak sekolah (6 sampai 12 tahun) objektif

Masa ini adalah periode dimana anak mulai bisa bertanggung jawab pada diri sendiri dan mulai bisa menghargai keputusan orang lain.

- e) Masa kritis (12 sampai 13 tahun) *pre-puber*

Anak mulai berkembang memahami orang lain secara individu yang menyangkut pada sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai atau perasaan sehingga mendorong anak bersosialisasi lebih akrab dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

c. Teori Perkembangan Emosional

1) Pengertian Emosi

Istilah emosi berasal dari kata *emotus* atau *emovere* atau mencerca (*to stir up*) yang berarti suatu yang mendorong terhadap sesuatu, misal emosi gembira mendorong untuk tertawa, atau dengan perkataan lain emosi didefinisikan sebagai suatu keadaan gejala penyesuaian diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan diri individu Sujiono (dalam Jumiati, 2010: 7). Menurut Sartono (dalam Jumiati, 2010: 7) berpendapat bahwa emosi merupakan setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif. Yang dimaksud warna afektif ini adalah perasaan-perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi (menghayati) suatu situasi tertentu contohnya: gembira, bahagia, dan takut. Sedangkan menurut Goleman (dalam Jumiati, 2010: 7) bahasa emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran. Pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta rangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa emosi adalah suatu keadaan yang kompleks dapat berupa perasaan/pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang.

2) Pengelompokkan Emosi

Emosi dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu emosi *sensoris* dan emosi kejiwaan (*psikis*) menurut Syamsu (dalam Jumiati, 2010: 7-8). Emosi Sensoris, yaitu emosi yang ditimbulkan oleh rangsangan dari luar terhadap tubuh, seperti rasa dingin, manis, sakit, lelah, kenyang dan lapar. Emosi Psikis, yaitu emosi yang mempunyai alasan-alasan kejiwaan. Yang termasuk emosi jenis ini diantaranya adalah:

- a) Perasaan Intelektual, yaitu yang mempunyai sangkut paut dengan ruang lingkup kebenaran. Perasaan ini diwujudkan dalam bentuk: Rasa yakin dan tidak yakin terhadap suatu hasil karya ilmiah; Rasa gembira karena mendapat suatu kebenaran; Rasa puas karena dapat menyelesaikan persoalan-persoalan ilmiah yang harus dipecahkan.
- b) Perasaan *Sosial*, yaitu perasaan yang menyangkut hubungan dengan orang lain, baik bersifat perorangan maupun kelompok. Wujud perasaan ini seperti: Rasa solidaritas, Persaudaraan (*ukhuwah*), Simpati, dan Kasih sayang
- c) Perasaan *Susila*, yaitu perasaan yang berhubungan dengan nilai-nilai baik dan buruk atau etika (moral). Contohnya: Rasa tanggung jawab (*responsibility*), Rasa bersalah apabila melanggar norma dan Rasa tentram dalam mentaati norma

- d) Perasaan *Keindahan (estetis)*, yaitu perasaan yang berkaitan erat dengan keindahan dari sesuatu, baik bersifat kebendaan ataupun kerohanian.
- e) Perasaan *Ketuhanan*, yaitu merupakan kelebihan manusia sebagai makhluk Tuhan, dianugrahi fitrah (kemampuan atau perasaan) untuk mengenal tuhan. Dengan kata lain, manusia dianugerahi insting religius (naluri beragama). Karena memiliki fitrah ini, maka manusia dijuluki sebagai “*Homo Divinans*” dan “*Homo Religius*” atau makhluk beragama.
- 3) Pengaruh Emosi Terhadap Perilaku dan Perubahan Fisik Individu
- Ada beberapa contoh pengaruh emosi terhadap perilaku individu (Jumiati, 2010: 9) diantaranya:
- a) Memperkuat semangat, apabila orang merasa senang atau puas atas hasil yang telah dicapai.
 - b) Melemahkan semangat, apabila timbul rasa kecewa karena kegagalan dan sebagai punck dari keadaan ini ialah timbulnya rasa putus asa (frustasi).
 - c) Menghambat atau mengganggu konsentrasi belajar, apabila sedang mengalami ketegangan emosi dan bisa juga menimbulkan sikap gugup (*nervous*) dan gagap dalam bicara.
 - d) Terganggu penyesuaian sosial, apabila terjadi rasa cemburu dan iri hati.

- e) Suasana emosional yang diterima dan dialami individu semasa kecilnya akan mempengaruhi sikapnya dikemudian hari, baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain

Tabel 2.1 Jenis-jenis emosi dan dampaknya pada perubahan fisik

Jenis emosi	Perubahan fisik
1. Terpesona	1. Reaksi elektris pada kulit
2. Marah	2. Peredaran darah bertambah cepat
3. Terkejut	3. Denyut jantung bertambah cepat
4. Kecewa	4. Bernafas panjang
5. Sakit / marah	5. Pupil mata bertambah besar
6. Takut / tegang	6. Air liur mengering
7. Takut	7. Berdiri bulu roma
8. Tegang	8. Otot-otot menegang atau bergetar

(Sumber: (Jumiati, 2010: 9))

4) Mekanisme Emosi

Proses terjadinya emosi dalam diri seseorang menurut Lewis and Rose Blum (dalam Jumiati, 2010: 9-10) ada tahapan yaitu:

- a) *Elicitors* yaitu adanya dorongan peristiwa yang terjadi contoh: peristiwa banjir, gempa bumi maka timbulah perasaan emosi seseorang.
- b) *Receptors* yaitu kegiatan yang berpusat pada sistem syaraf contoh: akibat peristiwa banjir tersebut maka berfungsi sebagai indera penerima.
- c) *States* yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologi contoh: gerakan reflex atau terkejut pada sesuatu yang terjadi.
- d) *Expressions* yaitu terjadinya perubahan pada rasiologis. Contoh: tubuh tegang pada saat tatap muka.

Menurut Syamsudin(dalam Jumiati, 2010: 10) keempat komponen tadi digambarkan dalam 3 variabel yaitu:

- a) Variabel Stimulus: rangsangan yang menimbulkan emosi.
- b) Variabel Oranismik: perubahan fisiologi yang terjadi saat mengalami emosi.
- c) Variabel Respon: pada sambutan ekspresik atas terjadinya pengalaman emosi.

5) Perkembangan emosi pada anak usia sekolah

Perkembangan emosi pada anak melalui beberapa fase menurut Suriadi & Yuliani (dalam Jumiati, 2010: 10-12) yaitu:

a) Pada bayi hingga 18 bulan

- (1) Pada fase ini, bayi butuh belajar mengetahui bahwa lingkungan di sekitarnya aman dan familier. Perlakuan yang diterima pada fase ini berperan dalam membentuk rasa percaya diri, cara pandangnya terhadap orang lain serta interaksi dengan orang orang lain. Contoh ibu yang memeberikan ASI secara teratur memberikan rasa aman pada bayi.
- (2) Pada minggu ketiga atau keempat bayi mulai tersenyum jika ia merasa nyaman dan tenang. Minggu ke delpan ia mulai tersenyum jika melihat wajah dan suara orang disekitarnya.
- (3) Pada bulan keempat sampai ke delapan bayi mulai belajar mengekspresikan emosi seperti gembira, terkejut, marah dan

takut. Pada bulan ke-12 sampai 15, ketergantungan bayi pada orang yang merawatnya akan semakin besar. Ia akan gelisah jika ia dihampiri orang asing yang belum dikenalnya. Pada umur 18 bulan bayi mulai mengamati dan meniru reaksi emosi yang di tunjukkan orang-orang yang berada disekitar dalam merespon kejadian tertentu.

b) 18 bulan sampai 3 tahun

- (1) Pada fase ini, anak mulai mencari-cari aturan dan batasan yang berlaku di lingkungannya. Ia mulai melihat akibat perilaku dan perbuatannya yang akan banyak mempengaruhi perasaan dalam menyikapi posisinya di lingkungan. Fase ini anak belajar membedakan cara benar dan salah dalam mewujudkan keinginannya.
- (2) Pada anak usia dua tahun belum mampu menggunakan banyak kata untuk mengekspresikan emosinya. Namun ia akan memahami keterkaitan ekspresi wajah dengan emosi dan perasaan. Pada fase ini orang tua dapat membantu anak mengekspresikan emosi dengan bahasa verbal. Caranya orang tua menerjemahkan mimik dan ekspresi wajah dengan bahasa verbal.
- (3) Pada usia antara 2 sampai 3 tahun anak mulai mampu mengekspresikan emosinya dengan bahasa verbal. Anak

mulai beradaptasi dengan kegagalan, anak mulai mengendalikan perilaku dan menguasai diri.

c) Usia antara 3 sampai 5 tahun

(1) Pada fase ini anak mulai mempelajari kemampuan untuk mengambil inisiatif sendiri. Anak mulai belajar dan menjalin hubungan pertemanan yang baik dengan anak lain, bergurau dan melucu serta mulai mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

(2) Pada fase ini untuk pertama kali anak mampu memahami bahwa satu peristiwa bisa menimbulkan reaksi emosional yang berbeda pada beberapa orang. Misalnya suatu pertandingan akan membuat pemenang merasa senang, sementara yang kalah akan sedih.

d) Usia antara 5 sampai 12 tahun

(1) Pada usia 5-6 anak mulai mempelajari kaidah dan aturan yang berlaku. Anak mempelajari konsep keadilan dan rahasia. Anak mulai mampu menjaga rahasia. Ini adalah keterampilan yang menuntut kemampuan untuk menyembunyikan informasi-informasi.

(2) Anak usia 7-8 tahun perkembangan emosi pada masa ini anak telah menginternalisasikan rasa malu dan bangga. Anak dapat menverbalsasikan konflik emosi yang dialaminya. Semakin

bertambah usia anak, anak semakin menyadari perasaan diri dan orang lain.

(3) Anak usia 9-10 tahun anak dapat mengatur ekspresi emosi dalam situasi sosial dan dapat berespon terhadap distress emosional yang terjadi pada orang lain. Selain itu dapat mengontrol emosi negatif seperti takut dan sedih.

(4) Pada masa usia 11-12 tahun, pengertian anak tentang baik-buruk, tentang norma-norma aturan serta nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya menjadi bertambah dan juga lebih, fleksibel, tidak sekaku saat di usia kanak-kanak awal.

6) Fungsi emosi pada anak

Menurut Resa (dalam Jumiati, 2010: 12-13) Fungsi dan peranan emosi pada perkembangan anak yang dimaksud adalah :

- a) Merupakan bentuk komunikasi.
- b) Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya.
- c) Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan.
- d) Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi satu kebiasaan.
- e) Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat aktivitas motorik dan mental anak.

7) Ciri khas emosi pada anak

Ciri khas emosi pada anak menurut (Jumiati, 2010: 13-14) antara lain:

a) Emosi yang kuat

Anak kecil bereaksi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang remeh maupun yang serius. Anak pra remaja bahkan bereaksi dengan emosi yang kuat terhadap hal-hal yang tampaknya bagi orang dewasa merupakan soal sepele.

b) Emosi seringkali tampak

Anak-anak seringkali memperlihatkan emosi yang meningkat dan mereka menjumpai bahwa ledakan emosional seringkali mengakibatkan hukuman, sehingga mereka belajar untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang membangkitkan emosi.

c) Emosi bersifat sementara

Peralihan yang cepat pada anak-anak kecil dari tertawa kemudian menangis, atau dari marah ke tersenyum, atau dari cemburu ke rasa sayang merupakan akibat dari 3 faktor, yaitu:

- (1) Membersihkan sistem emosi yang terpendam dengan ekspresi terus terang.
- (2) Kekurang sempurnaan pemahaman terhadap situasi karena ketidakmatangan intelektual dan pengalaman yang terbatas.

(3) Rentang perhatian yang pendek sehingga perhatian itu mudah dialihkan. Dengan meningkatnya usia anak, maka emosi mereka menjadi lebih menetap.

d) Reaksi mencerminkan individualitas

Semua bayi yang baru lahir mempunyai pola reaksi yang sama. Secara bertahap dengan adanya pengaruh faktor belajar dan lingkungan, perilaku yang menyertai berbagai macam emosi semakin diindividualisasikan. Seorang anak akan berlari keluar dari ruangan jika mereka ketakutan, sedangkan anak lainnya mungkin akan menangis dan anak lainnya akan bersembunyi di belakang kursi atau di balik punggung seseorang.

e) Emosi berubah kekuatannya

Dengan meningkatnya usia anak, pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya, sedangkan emosi lainnya yang tadinya lemah berubah menjadi kuat. Variasi ini sebagian disebabkan oleh perubahan dorongan, sebagian oleh perkembangan intelektual, dan sebagian lagi oleh perubahan minat dan nilai.

f) Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku

Anak-anak mungkin tidak memperlihatkan reaksi emosional mereka secara langsung, tetapi mereka memperlihatkan secara tidak langsung melalui kegelisahan, melamun, menangis,

kesukaran berbicara, dan tingkah yang gugup, seperti menggigit kuku dan mengisap jempol.

8) Tingkat perkembangan emosi

Tingkat perkembangan emosi menurut Wijaya (dalam Jumiati, 2010: 14-15) tidak terlepas dari tingkat kestabilan emosi seseorang yang meliputi:

a) Emosi stabil

Pada seseorang yang mempunyai emosi stabil mempunyai kecenderungan percaya diri, cermat, kukuh. Mereka selalu menjaga pikiran walaupun dalam keadaan kritis, sedangkan orang-orang di sekitarnya kehilangan kendali.

b) Emosi stabil rata-rata

Seseorang yang mempunyai derajat rata-rata tingkat emosional mempunyai kecenderungan emosi keseimbangan yang baik, sabar, tak memihak, berkepal dingin. Mereka tidak kebal atas rasa khawatir dan terkadang menunjukkan emosi yang aneh, namun ini adalah pengecualian daripada kebiasaan.

c) Emosi labil

Seseorang yang mempunyai emosi yang labil, tergesa-gesa, bernafsu, sentimental, mudah tergugah, khawatir dan bimbang. Mereka mungkin agaknya

2. Kemalasan Sosial

a. Pengertian Kemalasan Sosial

Menurut Myers (dalam Asih, 2019: 17) kemalasan sosial adalah kecenderungan individu yang berada dalam situasi kelompok untuk tidak memaksimalkan potensi yang dimiliki ketika individu tersebut bekerja untuk tujuan bersama. Secara formal, kemalasan sosial diartikan sebagai fenomena yang terjadi saat motivasi dan usaha individual berkurang pada saat bekerja secara kolektif dibandingkan jika individu bekerja sendiri.

Menurut Latane, Williams, & Harkins (dalam Asih, 2019: 17) *social loafing is reduce efforts and decrease in individual effort collective performance of individuals in groups due to the social presence of other persons*. Kemalasan sosial merupakan penurunan usaha yang dilakukan individu dikarenakan kehadiran orang lain, hal tersebut berkaitan dengan performa individu dalam kelompok.

Kemalasan sosial merupakan kecenderungan orang untuk melakukan usaha lebih sedikit saat orang tersebut berada dalam sebuah kelompok demi tujuan bersama, dibandingkan ketika secara individu. Para pelaku kemalasan sosial adalah siswa yang tidak memberikan kontribusinya di dalam tim atau kelompok Jassawalla, Sashital, & Malshe (dalam Asih, 2019: 17). Kemalasan sosial didasarkan pada deindividual yang dapat terjadi ketika orang bekerja dalam kelompok yang bertentangan dengan bekerja sendiri.

Kemalasan sosial adalah kecenderungan individu yang berada dalam situasi kelompok untuk menggunakan sedikit kemampuan yang dimilikinya padahal individu tersebut memiliki potensi untuk melakukannya. Dapat disimpulkan bahwa kemalasan sosial adalah dimana individu cenderung tidak terlibat aktif dalam kegiatan kelompok dibandingkan dia bekerja sendiri.

b. Aspek-aspek Kemalasan Sosial

Kemalasan sosial merupakan suatu kondisi dimana individu akan mengurangi usaha dan kontribusi mereka dalam pengerjaan tugas secara kelompok. Terdapat beberapa aspek yang dapat ditinjau dari perilaku kemalasan sosial menurut Myers (dalam Asih, 2019: 18-20) sebagai berikut:

- 1) Menurunnya motivasi individu untuk terlibat dalam kegiatan kelompok. Seseorang menjadi kurang termotivasi untuk terlibat atau melakukan suatu kegiatan tertentu pada saat orang tersebut berada dalam keadaan bersama-sama dengan orang lain. Mereka kurang termotivasi untuk terlibat dalam diskusi karena berada dalam lingkungan dimana ada orang lain yang mungkin mau melakukan respon yang kurang lebih sama terhadap stimulus yang sama.
- 2) Sikap pasif. Anggota kelompok lebih memilih untuk diam dan ‘memberikan kesempatan’ kepada orang lain untuk melakukan usaha. Sikap pasif ini didorong oleh adanya anggapan bahwa

tujuan kelompok telah dapat dipenuhi oleh partisipasi orang lain dalam kelompok tersebut.

- 3) Pelebaran tanggung jawab. Usaha untuk mencapai tujuan kelompok merupakan usaha bersama yang dilakukan oleh para anggotanya. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab akan keberhasilan pencapaian tersebut. Keadaan ini mengakibatkan munculnya pelebaran tanggung jawab dimana individu yang merasa dirinya telah memberikan kontribusi yang memadai bagi kelompok tidak tergerak untuk memberikan lagi kontribusinya dan akan menunggu partisipasi anggota lain untuk menyelesaikan tanggung jawab kelompok.

Sedangkan menurut Jassawala, dkk (dalam Asih, 2019: 20-21) aspek-aspek kemalasan sosial yakni sebagai berikut:

- 1) *Loafer's Apathy* (sikap apatis)

Sikap apatis merupakan sikap masa bodoh, acuh tak acuh, tidak peduli pada lingkungan sekitar. Apatis ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap tugas, konsentrasi dan kontrol yang menyebabkan gangguan kesadaran dan pemborosan sumber daya psikis dan ketrampilam. Dengan adanya sikap apatis, *loafer* kurang peduli dengan tugas, anggota tim lain atau kualitas, merasa malas dan mengharapkan orang lain mengerjakannya, tidak tertarik dengan tugas.

2) *Loafer's destructive and disruptive behavior* (perilaku menghambat dan merusak dalam kelompok)

Perilaku menghambat dan merusak yang dilakukan oleh *loafer's* akan berdampak pada kecepatan dalam menyelesaikan tugas dan menghambat kemajuan sebuah tim. Selain itu, perilaku menghambat dan merusak akan menghilangkan fokus anggota tim yang sedang berdiskusi, mengerjakan tugas sehingga perhatian tim teralihkan yang berakibat pada produktivitas tim menurun. Perilaku merusak dan mengganggu anggota kelompok lain, membuat lelucon atau berbicara berlebihan, mengajak anggota lain berbicara di luar topik diskusi, melakukan kegiatan di luar tugas, menunda tugas, dan lainnya.

3) *Loafer's disconnectedness* (hubungan interpersonal yang lemah)

Dengan kemampuan hubungan interpersonal yang lemah akan kemampuan *loafer* muncul untuk bergaul atau tidak suka bergaul dengan satu atau anggota tim. Orang yang memiliki hubungan sosial yang rendah dikaitkan dengan kemampuan individu yang buruk dalam mengolah kebutuhan, emosi dan pemikiran diri sendiri.

4) *Loafer's poor work quality* (kualitas kerja dan hasil kerja yang buruk)

Kemalasan sosial *loafer* akan mengacu pada kualitas tugas yang dihasilkan. Dalam hal ini *loafer* kurang siap saat berkumpul

dengan tim, *loafer* mengalami kesulitan menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan tim sehingga berpengaruh terhadap kualitas pekerjaan. *Loafer* melakukan tugas tim dengan kualitas rendah.

Terdapat instrumen psikometrik yang digunakan untuk mengukur kemalasan sosial seperti dikembangkan oleh Agung, dkk (2019: 141-147), meliputi aspek persepsi atas usaha, mengurangi usaha, membiarkan orang lain melakukan lebih, dan mengandalkan orang lain. Aspek-aspek ini yang selanjutnya digunakan pada penelitian ini.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemalasan Sosial

Kemalasan sosial dapat terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut Sarwono (dalam Asih, 2019: 22-24) terdapat faktor-faktor kemalasan sosial yaitu:

1) Faktor Kepribadian

Kepribadian dalam diri individu akan berpengaruh terhadap perilakunya. Seperti individu yang mempunyai *social efficacy* yang tinggi dengan kehadiran orang lain akan mengalami fasilitasi sosial, sementara itu, individu dengan daya sosial yang rendah mengalami pemalasan.

2) Jenis Pemerhati

Jenis pemerhati berkaitan dengan kecenderungan individu untuk menunjukkan kemampuannya kepada orang lain. Misalnya

jika yang hadir adalah orang-orang yang belum pernah melihat keberhasilannya, individu tersebut akan bersemangat untuk menunjukkan kemampuannya. Sebaliknya, jika yang hadir adalah orang-orang yang pernah menyaksikan keberhasilannya, akan timbul perasaan ragu apakah dapat berhasil dimasa lalu. Akibatnya terjadi pemalasan.

3) Harga Diri

Individu yang memiliki harga diri rendah akan menurun prestasinya dengan kehadiran orang lain. Akan tetapi, hal ini tidak berpengaruh pada saat mengerjakan tugas yang sulit karena individu tersebut merasa hasilnya tidak memuaskan dan dapat dimaklumi mengapa demikian. Sebaliknya, orang-orang dengan harga diri yang tinggi justru terdorong untuk berprestasi sebaik-baiknya dengan adanya kehadiran orang lain. Individu tersebut ingin menunjukkan kepada orang lain terkait kemampuan dirinya yang tinggi. Akan tetapi, pada tugas-tugas yang sederhana, individu tersebut justru mengalami pemalasan, karena meremehkan tugas itu sendiri.

4) Ketrampilan

Ketrampilan yang dimiliki oleh individu dapat meningkatkan prestasi karena adanya motivasi dan kepercayaan diri bahwa dirinya telah memiliki ketrampilan tersebut.

Sedangkan bagi yang tidak memiliki ketrampilan yang terlatih, kehadiran orang lain akan menurunkan prestasinya.

5) Persepsi terhadap kehadiran orang lain

Persepsi terhadap kehadiran orang lain berpengaruh terhadap kemalasan sosial. Individu yang mempersepsikan kehadiran orang lain sebagai pemberi dukungan sosial akan terjadi fasilitas sosial, sebaliknya jika individu mempersepsikan sebagai pendukung orang lain maka akan terjadi kemalasan sosial.

d. Dampak Kemalasan Sosial pada Anak

Dampak kemalasan sosial anak pada saat kerja kelompok (Krisnasari & Purnomo, 2017: 14) berikut ini:

- 1) Tidak mendapatkan pengetahuan seperti anggota kelompok lain.
- 2) Kehilangan kesempatan untuk melatih keterampilan dan mengembangkan diri.
- 3) Produktivitas individu yang melakukan kemalasan sosial juga akan terhambat karena harus bekerja didalam sebuah kelompok.
- 4) Kemampuan pelaku kemalasan sosial dalam menyerap pengetahuan baru informasi berkurang.

3. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer. Biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum Oxford

(dalam Oktario, 2017: 16). *Gadget* memiliki fitur berupa akses internet, dan sistem operasi yang mampu mengunduh berbagai macam aplikasi seperti *games*, *email*, media sosial dan aplikasi lain. Backer (dalam Oktario, 2017: 16) menyatakan bahwa *gadget* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan: ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (PDA)*, akses internet, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)*.

Hernawati (dalam Oktario, 2017: 16) menyatakan bahwa *gadget* adalah perangkat yang memiliki kemampuan untuk membantu dalam berkomunikasi yang juga memiliki kemampuan seperti komputer. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki fitur atau aplikasi pendukung yang memiliki berbagai fungsi dan mendorong dalam produktifitas. Berdasarkan pengertian di atas *gadget* merupakan sebuah alat komunikasi yang memiliki kemampuan untuk berfungsi selayaknya komputer yang memiliki layar sentuh dan terintegrasi dengan internet serta memiliki fitur-fitur pendukung dalam beraktifitas yang dapat digunakan kapan pun.

b. Fungsi Gadget

Beberapa fungsi dari *gadget* menurut Edi (dalam Farida, 2017: 30-31) adalah sebagai berikut:

- a) Digunakan untuk menyimpan informasi.

- b) Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan.
- c) Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *reminder* (pengingat waktu).
- d) Kalkulator untuk menghitung.
- e) Media sosial (*facebook, twitter, BBM, whatsapp, dll*).
- f) Mengirim dan menerima *email*.
- g) Mencari informasi yang berupa artikel, berita, hiburan dan lainnya melalui *browser*.
- h) Integrasi ke peralatan lain seperti PDA atau komputer, MP3 player, GPS (*Global Positioning System*).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*. Menurut Damayanti (2017: 9-11) Faktor tersebut adalah:

- 1) Iklan yang merajalela didunia pertelevisian dan di media sosial Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. sehingga hal itu membuat anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.
- 2) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik
Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

3) Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan anak. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain *game* dan sosial media.

4) Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

5) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

6) Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

7) Faktor sosial

Faktor sosial yang memengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak.

8) Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku anak seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi.

4. Intensitas Penggunaan Gadget

a. Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Rozalia (dalam Fitria, 2019: 19), intensitas merupakan kadar keseringan seorang siswa dalam melakukan suatu hal. Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan. Menurut Frisnawati (dalam Fitria, 2019: 19) Intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu perilaku yang dilakukan berulang-ulang, pemahaman terhadap perilaku, batasan terhadap waktu serta adanya subjek.

Menurut Hidayat & Junianto (dalam Fitria, 2019: 20) *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Intensitas pemanfaatan *gadget* merupakan kadar keseringan siswa dalam penggunaan *gadget* untuk berbagai macam fungsi dan tujuan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

b. Tujuan Menggunakan *Gadget*

Adapun tujuan penggunaan *gadget* menurut Marpaung (2018: 56-57) yaitu:

1) Sebagai Alat Komunikasi

Tanpa *gadget*, menyampaikan pesan kepada saudara atau teman yang di luar pulau dilakukan dengan mengirimkan surat yang membutuhkan waktu lama. Dengan adanya *gadget* ini, kita dapat berkomunikasi dengan seseorang yang tidak berada didekat kita sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.

2) Sebagai Alat untuk Mencari Informasi

Tujuan lain dari *gadget* adalah memeberikan suatu informasi. Informasi tersebut bisa mempermudah untuk melakukan aktivitas. Kita bisa men-*update* informasi terbaru yang terjadi saat ini, bahkan kita juga dapat mengetahui informasi terdahulu.

3) Sebagai Sarana Menambah Wawasan

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Seperti untuk mencari tugas sekolah dapat mencari berbagai referensi materi untuk menambah wawasan dan kita dapat menemukan ribuan bahkan jutaan buku secara *online*.

4) Sebagai Media Hiburan Gratis

Gadget bermanfaat menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak media yang lainnya.

5) Sebagai Gaya Hidup

Memiliki *gadget* terkadang bisa menjadi gaya hidup, bukan hanya orang tua tetapi anak juga berpikiran seperti itu. Karena terkadang seseorang memanfaatkan *gadget* ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menggunakan *gadget* tidak terlepas dari keperluan sehari-hari.

Dalam penggunaannya *gadget* sebaiknya digunakan sesuai dengan tujuannya dan tidak berlebihan.

c. Indikator Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Farida (2017: 35-36) terdapat beberapa indikator intensitas penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1) Sumber Informasi

Sumber informasi yang dimaksud disini adalah siswa menggunakan *gadget*-nya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.

2) Alat Komunikasi

Gadget di jadikan alat komunikasi siswa dengan teman, tutor, atau gurunya untuk membahas pelajaran sekolah.

3) Sarana Hiburan

Siswa menggunakan *gadget* untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain *game*, mendengarkan musik, melihat video, dll.

4) Media Belajar

Siswa menggunakan *gadget* sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point, dll di *gadget*-nya.

5) Penggunaan Internet

Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana siswa memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget*-nya.

6) Kesehatan

Yang dimaksud adalah dampak penggunaan *gadget* dalam aspek kesehatan siswa.

7) Waktu

Yang dimaksud waktu disini adalah kapan saja siswa menggunakan *gadget*-nya.

8) Kemalasan

Kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan *gadget*.

9) Lama Penggunaan *Gadge*

Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan *gadget*-nya.

Penelitian ini untuk selanjutnya menggunakan pengukuran Tubss & Moss (1983) yang dikonstruksi oleh Oktario (2017: 83-84) di mana intensitas penggunaan *gadget* diukur dari aspek frekuensi dan durasi.

d. Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Anak

1) Dampak Positif

Gadget dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya. Beberapa diantaranya yaitu, memudahkan penggunaan dalam mencari informasi yang dibutuhkan, pengguna dapat lebih mudah berkomunikasi dengan teman atau kerabatnya. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan Mubashiroh (dalam

Farida, 2017: 31) bahwa salah satu contoh dampak positif yang didapat dalam penggunaan *gadget* adalah memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Berbeda dengan sebelum adanya teknologi untuk berkomunikasi atau memecahkan masalah membutuhkan waktu yang lama.

Menurut Widiawati (dalam Farida, 2017: 32) penggunagadget bukan hanya dari kalangan orang dewasa (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tetapi pada anak-anak (7-12 tahun). Orang tua beranggapan dengan memberikan alat canggih tersebut, anak dapat dengan mudah belajar melalui aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia di *gadget*-nya. Seperti yang telah dikemukakan oleh Akbar (dalam Farida, 2017: 32), bahwa saat ini semua mata pelajaran sudah memiliki perangkat lunak dalam bentuk CD yang umumnya bersifat komersial, banyak juga disediakan sarana pembelajaran dari internet berupa portal belajar, ensiklopedia, *game*, dan lainnya.

2) Dampak Negatif

Gadget merupakan media elektronik canggih yang sangat bermanfaat apabila digunakan dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi, *gadget* juga memiliki dampak negatif yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Menurut Warisyah (dalam Farida, 2017: 34), penggunaan

gadget dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Selain itu, kemudahan mengakses internet menggunakan *gadget*, memungkinkan anak memperoleh informasi berupa gambar, tulisan, video dan lainnya yang belum saatnya untuk diperoleh.

Terlalu lama menggunakan *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif dari segi kesehatan. Radiasi dari sinar layar *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan mata penggunanya. Seperti Kurniawidjaja yang menyebutkan contoh penghasil radiasi bukan peng-ion antara lain sinar inframerah (*infrared*), *microwave*, *ultrasound*, *video display terminal (VDT)*, sinar *ultraviolet*, sinar ponsel dan sinar *laser*. Sehingga tak jarang skarang ini banyak siswa sekolah yang menggunakan alat bantu penglihatan seperti kaca mata dalam kesehariannya. Hal ini sedikit banyak tentu akan mengganggu dalam kegiatan belajar.

e. Strategi Penggunaan *Gadget* bagi Anak

Melihat untung ruginya mengenalkan *gadget* pada anak akhirnya tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Orang tua perlu menerapkan

sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Tanpa adanya pendampingan orang tua penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orang tua. Menurut (Chusna, 2017: 326-328) Berikut merupakan strategi penggunaan *gadget* bagi anak:

- 1) Berikan kesempatan anak untuk belajar menggunakan *gadget*, belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan *gadget* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada saat yang akan datang. Disamping itu harus memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan *gadget* dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan *gadget*. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.
- 2) Memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orang tua. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada *gadget*. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada *gadget* anak-anaknya.
- 3) Tempatkan *gadget* di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan *gadget* dalam kamar anak

mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orang tua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan *gadget*.

- 4) Mengatur durasi penggunaan *gadget*. Jangan biarkan anak-anak asik dengan *gadget*. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Kemudian orang tua memberikan contoh penggunaan *gadget* secara positif. Karena anak yang kini mahir menggunakan *gadget* pada awalnya mencontoh pada orang tua.
- 5) Bantu anak-anak membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada dipikirkannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

5. Keterkaitan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Kemalasan Sosial

Intensitas penggunaan *gadget* secara logis akan berdampak terhadap perilaku siswa, salah satunya adalah interaksi sosial. Ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Aqlima (2020), “Pengaruh

Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada Anak” dengan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perubahan interaksi sosial pada anak. Artinya semakin tinggi intensif penggunaan *gadget* maka interaksi sosial siswa rendah.

Mengacu pada hasil penelitian tersebut secara logis dapat dikatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* akan membuat siswa mengalami kemalasan sosial.

Dalam penelitian yang dilakukan Setyawan, dkk (2017). Hasil penelitian ini bahwa ada pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan handphone terhadap motivasi belajar siswa, sehingga secara logis intensitas penggunaan *gadget* akan berdampak terhadap upaya siswa dalam kegiatan belajar kelompok.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini didukung dari beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, sebagai acuan bagi peneliti dalam penyusunan penelitian ini. Penelitian yang relevan tersebut antara lain:

1. Aqlima (2020), dengan judul penelitian “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada Anak”.

Tujuan penelitian ini 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.

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang intensitas penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian ini meneliti tentang interaksi sosial sedangkan penelitian yang akan datan yaitu kemalasan sosial.

2. Asih (2019), dengan judul penelitian “Hubungan antara *Student Engagement* dengan *Social Loafing* pada Siswa SMP Negeri 3 Kebasen”.

Hasil penelitian ini yaitu kemalasan sosial berada pada kategori rendah sedangkan *student engagement* pada kategori tinggi. Bahwa *student engagement* memiliki hubungan yang negatif terhadap *social loafing* pada siswa. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang kemalasan sosial. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian ini subjek yang diteliti yaitu siswa SMP sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu siswa MI.

3. Fitria (2019), dengan judul penelitian “Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis”.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan anatar intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang intensitas penggunaan *gadget*.

Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian ini subjek yang diteliti yaitu siswa MAN sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu siswa MI.

4. Farida (2017), dengan judul penelitian “Pengaruh Disiplin dan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang intensitas penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian ini subjek yang diteliti yaitu siswa SMP sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu siswa MI.

5. Oktario (2017), dengan judul penelitian “Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Motivasi berprestasi pada Mahasiswa”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* terhadap motivasi berprestasi mahasiswa. Hipotesis dalam penelitian menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *smartphone* terhadap motivasi berprestasi mahasiswa. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang intensitas penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan

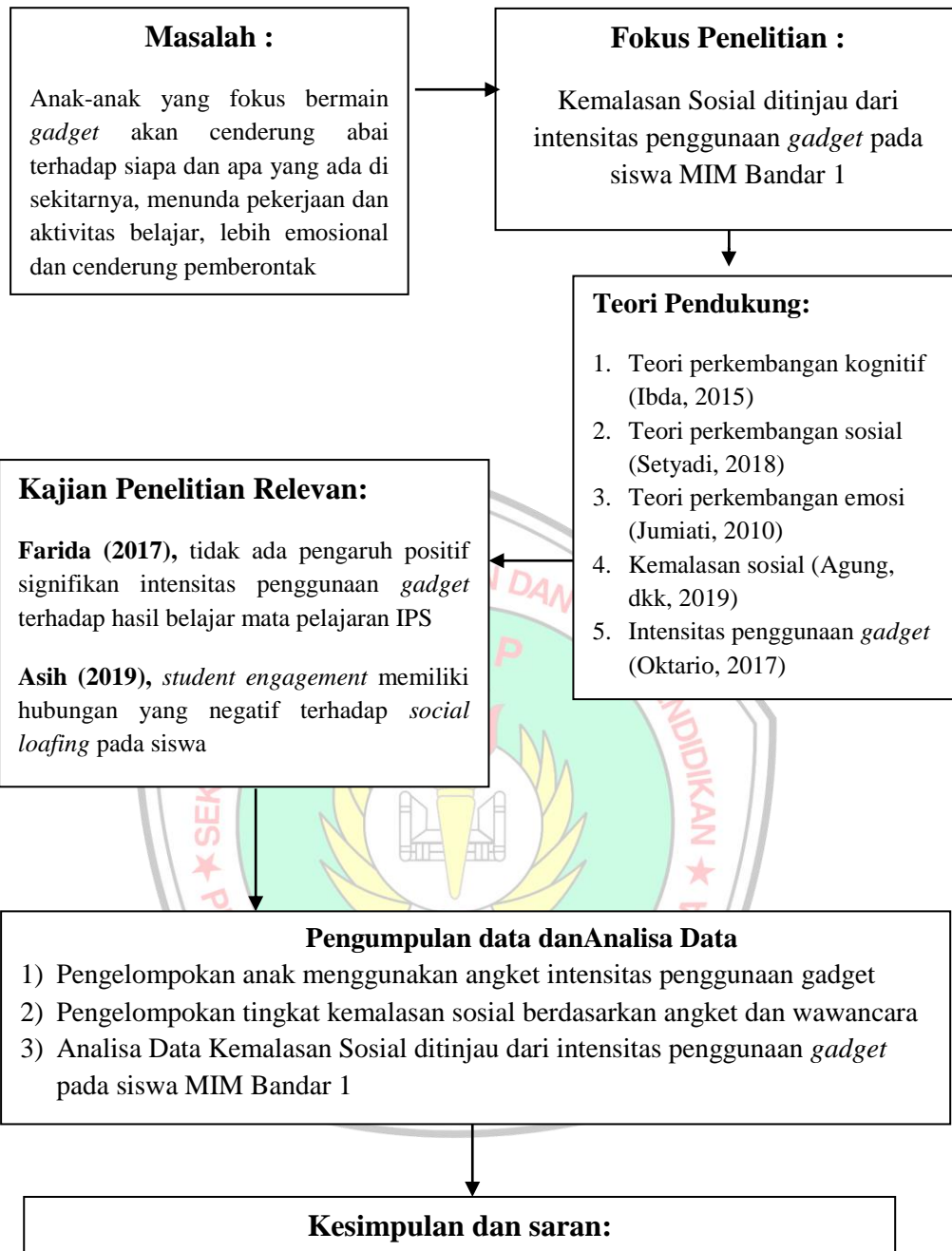
yaitu pada penelitian ini meneliti tentang motivasi berprestasi sedangkan penelitian yang akan datang yaitu kemalasan sosial.

C. Kerangka Berpikir

Kemalasan sosial anak ditinjau dari intensitas penggunaan *gadget* menjadi fokus penelitian karena adanya fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak ketika di rumah fokus bermain *gadget* dan cenderung abai terhadap siapa dan apa yang ada di sekitarnya. Anak-anak akan menunda pekerjaan dan aktivitas belajar karena lebih perhatian dengan apa yang dipegangnya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa diganggu saat bermain *game*, Mereka akan malas mengerjakan rutinitas sehari-hari bahkan makan pun kadang harus disuap karena mereka sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Mereka sudah tidak tengok kanan dan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka lupa dengan kewajibannya yaitu belajar.

Dengan demikian perlu dikaji lebih mendalam tentang analisis kemalasan sosial ditinjau dari penggunaan *gadget*. Jika dibuat dalam bentuk bagan yaitu sebagai berikut:



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apa yang hendak diteliti lebih lanjut.

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas tinggi di MIM Bandar I?
2. Bagaimana tingkat kemalasan sosial siswa kelas tinggi di MIM Bandar I ditinjau dari intensitas penggunaan *gadget*?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. 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. Dimana, penyusunannya berbentuk deskripsi dalam bentuk kata-kata, bahasa yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sedangkan menurut Sugiyono (2015: 15) penelitian kualitatif adalah metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, sedangkan untuk meneliti pada objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Berdasarkan dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara utuh kepada subjek penelitian terdapat sebuah peristiwa dimana peneliti menjadi instrumen kunci dalam penelitian, kemudian hasil pendekatan tersebut diuraikan dalam bentuk kata-kata yang tertulis data empiris yang telah diperoleh dan dalam pendekatan ini menekankan makna daripada generalisasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Desa Bandar, Kecamatan Bandar, yaitu MIM Bandar 1. Waktu penelitian selama 6 bulan, dimulai dari bulan Februari

hingga Juli tahun 2021. Rincian kegiatan penelitian disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						Ags
		Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	
1	Studi awal	√	√	√				
2	Penyusunan proposal	√	√	√				
3	Seminar proposal			√				
4	Perizinan		√	√				
5	Uji instrument/ validasi instrumen			√				
6	Pengumpuln data		√	√	√	√	√	
7	Analisa Data		√	√	√	√	√	
8	Penyusunan Laporan				√	√	√	
9	Diseminasi hasil penelitian							√
10	Penyusunan laporan akhir							√

Keterangan:

√ : Dilaksanakannya kegiatan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4, dan 5 di MIM Bandar 1.

Sumber informan penelitian ialah orang yang dianggap mampu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dipilih secara *purposive sampling* atau berdasarkan tujuan penelitian dan pertimbangan peneliti dengan guru. Responden ialah seluruh komponen yang terlibat dalam pelaksanaan kurikulum di sekolah, antara lain kepala sekolah selaku pemimpin pelaksanaan, guru wali kelas 4, dan 5, peserta didik kelas 4, dan 5, dan wali murid.

2. Objek

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.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Bentuk pertanyaan dalam angket adalah dimana pertanyaan-pertanyaan sudah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang sudah tinggal dipilih oleh responden. Metode angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemalasan siswa dan intensitas penggunaan *gadget*.

b. Wawancara

Setyadin (Gunawan, 2013: 160) mengungkapkan bahwa wawancara merupakan teknik penelitian dengan melakukan percakapan bersama narasumber yang diarahkan pada suatu permasalahan tertentu dan merupakan suatu proses tanya jawab secara fisik.

c. Dokumentasi

Gunawan (2013: 178) menyatakan bahwa teknik dokumentasi ialah pengumpulan data yang bersumber pada tulisan, gambar, dan karya

monumental untuk melengkapi suatu penelitian dimana, seluruh data dari hasil dokumentasi tersebut memberikan informasi bagi proses penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen utama

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif merupakan diri peneliti itu sendiri di mana peneliti menempatkan diri sebagai seseorang kunci. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2011: 9) penelitian kualitatif adalah metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, sedangkan untuk meneliti pada objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Peneliti sebagai instrumen kunci tetap tidak mampu memperoleh data yang sesuai atau data yang akurat. Peneliti harus memiliki instrumen pembantu.

b. Instrumen bantu pertama

Instrumen bantu ke-1 yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket intensitas penggunaan *gadget*. Proses pembuatan angket menggunakan instrumen Tobbs & Moss (1983) dimodifikasi pada aspek bahasa dan diadopsi dari konstruksi Oktario (2017) dengan 2 aspek intensitas penggunaan *gadget* meliputi frekuensi dan durasi. Angket disusun sebanyak 18 butir pernyataan. Tiap pernyataan diberikan 4

(empat) pilihan jawaban meliputi: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Indikator	Nomor butir		Jumlah butir
		Positif	Negatif	
1.	Frekuensi (kekerapan)			
a.	Kerap menggunakan <i>gadget</i> pada kondisi khusus	2,7,10,11,13		5
b.	Kerap menggunakan <i>gadget</i> di rumah	3		1
c.	Kerap menggunakan <i>gadget</i> di luar rumah		4	1
d.	Kerap menggunakan <i>gadget</i> di sekolah	8	15	2
2.	Durasi (lamanya sesuatu berlangsung; rentang waktu)			
a.	<i>Rentang waktu</i> menggunakan <i>gadget</i> pada kondisi khusus	1,14	6,18	4
b.	<i>Rentang waktu</i> menggunakan <i>gadget</i> di rumah		16	1
c.	<i>Rentang waktu</i> menggunakan <i>gadget</i> di luar rumah	17		1
d.	<i>Rentang waktu</i> menggunakan <i>gadget</i> di sekolah		5,9,12	3
	Jumlah	10	8	18

Soal angket dibuat berdasarkan 8 indikator diatas, butir soal dibagi menjadi 2 jenis soal yakni soal bernilai positif dan soal bernilai negatif. Untuk soal bernilai positif semua terdiri dari 10 soal dan untuk soal yang bernilai negatif terdiri dari 8 soal. Jadi jumlah keseluruhan soal adalah 18 soal angket intensitas penggunaan *gadget*.

Angket diberikan kepada siswa sesudah divalidasi oleh validator. Pada penelitian ini angket divalidasi oleh Bapak Siswanto, S.Pd. yaitu kepala sekolah MIM Bandar 1 dan Bapak Imam Haris, S.Pd. selaku guru kelas SDN Bangunsari 2 hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen angket dapat digunakan tanpa revisi. Instrumen diukur menggunakan alat ukur angket dengan menggunakan skala likert. Data yang diperoleh melalui instrumen angket selanjutnya dianalisis dan dikelompokkan menjadi kelompok tinggi, sedang dan rendah dengan tahap-tahap yang telah ditentukan. Data tersebut nantinya akan digunakan sebagai salah satu dasar pemilihan subyek yang nantinya akan dianalisis lebih lanjut. Adapun pengkategorian menurut Azwar (2011: 126) sebagai berikut:

No	Kategori	Interval Skor
1	Tinggi	$X > M + 1SD$
2	Sedang	$M - 1SD \leq X \leq M + 1SD$
3	Rendah	$X < M - 1SD$

c. Instrumen bantu kedua

Instrumen bantu ke-2 yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kemalasan sosial. Bentuk instrumen angket yang digunakan yaitu jumlah item dan jawaban sudah ditentukan dan responden tinggal memilihnya. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui tingkat kemalasan sosial siswa. Proses pembuatan angket menggunakan indikator kemalasan sosial siswa dimodifikasi dari aspek bahasa, diambil dari konstruksi instrumen Agung, dkk (2019). Terdiri dari 18 butir pernyataan, berikut merupakan kisi-kisi angket kemalasan sosial:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Kemalasan Sosial Siswa

NO	Indikator	Nomor Butir	Jumlah butir
a.	Persepsi atas usaha	1,2,4,7,9,11,14	7
b.	Mengurangi usaha	3,5,6,8,10	5
c.	Mebiarkan orang lain melakukan lebih	12,13,15	3
d.	Mengandalkan orang lain	16,17,18	3
	Jumlah	18	18

Angket tingkat kemalasan siswa ini diberikan kepada siswa sesudah divalidasi. Instrumen ini di validasi oleh Bapak Siswanto, S.Pd. selaku kepala sekolah MIM Bandar 1 dan Bapak Imam Haris, S.Pd. selaku guru kelas SDN Bangunsari 2, hasil validasi menunjukkan angket dapat digunakan tanpa revisi. Pada instrumen ini Instrumen diukur menggunakan alat ukur angket dengan menggunakan skala likert. Data yang diperoleh melalui instrumen angket selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang telah ditentukan. Data tersebut nantinya akan digunakan sebagai salah satu dasar pemilihan subyek yang nantinya akan dianalisis lebih lanjut. Untuk mengukur skala tingkat kemalasan digunakan skala yang terdiri dari 2 kategori yaitu tingkat kemalasan tinggi, tingkat kemalasan sedang dan tingkat kemalasan rendah. Adapun pengkategorian menurut Azwar (2011: 126) sebagai berikut:

No	Kategori	Interval Skor
1	Tinggi	$X > M + 1SD$
2	Sedang	$M - 1SD \leq X \leq M + 1SD$
3	Rendah	$X < M - 1SD$

d) Instrumen bantu ketiga

Instrumen ketiga yaitu pedoman wawancara yang dibuat oleh peneliti dan berfungsi sebagai alat bantu pengambilan data di lapangan.

1) Tujuan Pembuatan Instrumen

Tujuan dari pembuatan pedoman wawancara ini ialah sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan wawancara kepada kepala sekolah, guru maupun siswa yang terkait kemalasan sosial siswa ditinjau dari intensitas penggunaan *gadget*. Pedoman ini bersifat tidak terstruktur supaya peneliti dapat menemukan masalah secara terbuka. Dimana, subjek diminta mengemukakan pendapat dan gagasan mengenai kemalasan sosial dan *gadget*.

2) Proses Pembuatan Instrumen.

Pedoman wawancara yang akan digunakan disusun dalam bentuk butir-butir pertanyaan. Sehingga, diharuskan pedoman ini dianalisis atau divalidasi sebelum digunakan. Hal ini dikarenakan, pedoman ini disesuaikan dengan kajian-kajian yang terdapat pada kajian teori.

3) Proses Penggunaan atau Pelaksanaan

Pedoman wawancara digunakan pada saat mewawancari kepala sekolah, guru, maupun siswa. Proses ini dilakukan pada saat setelah pembelajaran atau pada saat jam istirahat.

4) Proses Analisis Data

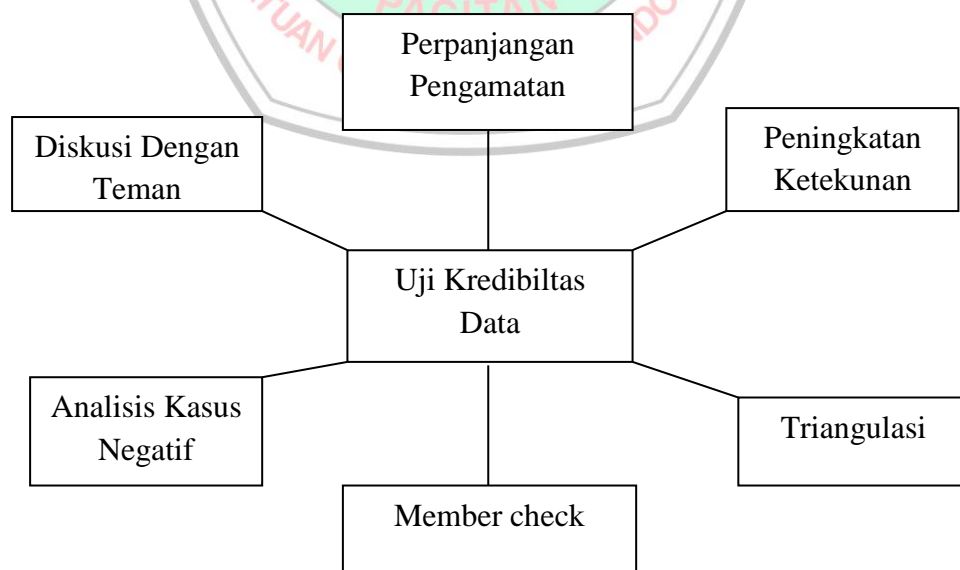
Data yang didapatkan dari wawancara kemudian dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, menyajikan data, dan terakhir penarikan kesimpulan.

5) Penggunaan Data

Data yang diperoleh akan digunakan untuk menjawab seluruh hal-hal yang bisa diamati yaitu kemalasan sosial siswa ditinjau dari intensitas penggunaan *gadget*.

E. Keabsahan Data

Susan Stainback (Sugiyono, 2013:268) menyatakan bahwa penelitian kualitatif lebih menekankan pada aspek validasi. Artinya, pada penelitian ini peneliti lebih mengutamakan menggunakan uji kredibilitas (validasi internal). Uji kredibilitas dalam kualitatif dapat dilakukan dalam beberapa aktivitas seperti gambar di bawah ini.

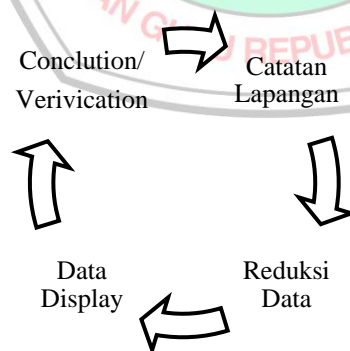


Gambar 3.1 Keabsahan Data

Merujuk pada gambar di atas penelitian ini menggunakan teknik triangulasi untuk keabsahan. Sugiyono (2015:372) menyatakan bahwa triangulasi merupakan aktivitas pengecekan dari yang diperoleh dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Pengumpulan data dengan instrumen ataupun cara yang berbeda dari sumber yang sama, sehingga data yang diperoleh harus dioleh agar menjadi satu kesatuan yang valid. Peneliti akan menggunakan triangulasi untuk mengetahui tingkat kemalasan sosial siswa kelas tinggi di MIM Bandar 1 berdasarkan hasil angket dan wawancara.

F. Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif naratif dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015:337) mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan dengan interaktif dan berlangsung secara kontinyu (terus-menerus) sampai tuntas, hingga data jenuh. Artinya, analisis data dilakukan sampai tidak memperoleh data atau informasi baru. Berikut ialah alurnya :



Gambar 3.2 Teknik Analisa Data

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada data yang penting, mencari pola dan tema serta membuang yang tidak diperlukan (Sugiyono, 2015:338).

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, maupun bentuk yang lainnya. Namun, menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2015: 341) yang paling sering digunakan peneliti yaitu dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang ditemukan diawal masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan data-data atau bukti baru yang lebih kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, ada kesimpulan awal yang kredibel. Dimana, bukti valid dan konsisten ketikan peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data (Sugiyono, 2015:345).