



**PEMANFAATAN GADGET OLEH SISWA SMA NEGERI  
SE-KABUPATEN GROBOGAN TAHUN AJARAN  
2015/2016**

**SKRIPSI**

disusun sebagai salah satu syarat  
penyelesaian studi strata 1

oleh  
**UNNES**  
Akhmad Rifqi Hermawan S  
UNIVERSITAS 1301411006 SEMARANG

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Pemanfaatan *Gadget* oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016” ini benar-benar hasil karya sendiri bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

2016

Penulis,



Akhmad Rifqi Hermawan S  
NIM. 1301411006

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pemanfaatan *Gadget* oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016" ini telah dipertahankan di dalam siding Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Maret 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Sinta Saraswati M.Pd., Kons  
NIP. 19606605 199903 2 001

Penguji I

Kusnarto K. M.Pd., Kons  
NIP. 19710114 200501 1 002

Penguji II

Dr. Catharina Tri Anni M.Pd  
NIP. 19610724 198603 2 003

Sunawan, M.Si., Ph.D.  
NIP. 19807012 00604 1 002

Penguji III/Pembimbing

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Suharso M.Pd., Kons  
NIP. 19620220 198710 1 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

**“TIDAK SEMUA KERJA KERAS BERHASIL SAMPAI PADA TUJUAN,  
TAPI TAK ADA SESUATU YANG BESAR YANG BISA DICAPAI TANPA  
MELALUI KERJA KERAS”**

### Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua Orang Tua Bapak Suwarjo, SP. dan Ibu Siti Chumarjati, S.Pd, Kakak Muhammad Yanuariska.SP yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang, doa, dan dukungannya serta materi yang tiada hentinya mengiringi hidupku.
2. Semua Dosen BK FIP UNNES yang saya hormati.
3. Queen Kartika Ayu M. yang selalu memberikan dukungan dan doa.
4. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, serta umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Judul yang penulis ajukan adalah “Pemanfaatan *Gadget* oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata. Namun juga berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak khususnya dosen pembimbing yang telah sabar membimbing. Untuk itu perkenankan pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi S1 di Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.

3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd. Kons., Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
4. Drs. Suharso, M.Pd. Kons., Dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dan motivasi untuk kesempurnaan dalam terselesaikannya skripsi ini.
5. Dr. Catharina Tri Anni M.Pd dan Sunawan M.Si., Ph.D. sebagai penguji yang telah menguji skripsi dan memberi masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Kepala sekolah SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan yang telah mengizinkan memberikan waktu dan tempat untuk penelitian.
8. Guru bimbingan konseling dan siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan.
9. Teman-teman jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2011 yang selalu memberikan hiburan, motivasi dan semangat mengerjakan skripsi.
10. Ananta Kost yang selalu memberikan dukungan dan hiburan sampai saat ini.
11. Serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta dapat memberikan inspirasi positif terkait dengan perkembangan ilmu bimbingan dan konseling.

Semarang, Januari 2016

Penulis

## ABSTRAK

HS Akhmad Rifqi. 2016. Pemanfaatan Gadget oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Drs. Suharso, M.Pd., Kons.

**Kata kunci:** pemanfaatan *gadget*; siswa SMA

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang ada melalui wawancara yang telah dilakukan dengan guru BK/konselor di SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan yang menunjukkan banyaknya kasus siswa yang berkenaan dengan pemanfaatan *gadget*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui data empiris pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survei. Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA negeri se-Kabupaten Grobogan dengan sampel 138 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *two stage cluster proportional random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Untuk menganalisis data digunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif persentase mengenai pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA secara keseluruhan adalah sebesar 66,04% yang masuk dalam kriteria cukup positif. Frekuensi jawaban pada dimensi tujuan pemanfaatan *gadget* menunjukkan hasil persentase sebesar 65,84% yang masuk dalam kriteria cukup positif. Sedangkan Frekuensi jawaban pada dimensi waktu pemanfaatan *gadget* menunjukkan hasil persentase sebesar 90,02 yang masuk dalam kriteria sangat positif. Dengan demikian dapat diartikan bahwa secara umum pemanfaatan *gadget* oleh siswa masuk dalam kriteria cukup positif. Dapat diartikan bahwa siswa cukup baik dalam memanfaatkan *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan dalam memanfaatkan *gadget* sudah cukup baik. Dengan demikian diharapkan guru BK serta orang tua mampu mengarahkan dan membimbing siswa dalam pemanfaatan *gadget* secara optimal.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Motto dan Persembahan.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Abstrak .....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel .....	x
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Lampiran .....	xii
 <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi .....	7
1.5.1 Bagian Awal .....	7
1.5.2 Bagian Isi .....	7
1.5.3 Bagian Akhir .....	8
 <b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 <i>Gadget</i> .....	11
2.3 Pemanfaatan <i>Gadget</i> ditinjau dari Tujuan .....	19
2.3.1 Tujuan Pemanfaatan <i>gadget</i> untuk Keperluan Belajar .....	19
2.3.2 Tujuan Pemanfaatan <i>gadget</i> untuk Keperluan Sosial.....	21
2.3.3 Tujuan Pemanfaatan <i>gadget</i> untuk Keperluan Pribadi .....	21
2.4 Pemanfaatan <i>Gadget</i> ditinjau dari Waktu.....	23
2.4.1 Frekuensi Pemanfaatan <i>Gadget</i> .....	23
2.4.2 Durasi Pemanfaatan <i>Gadget</i> .....	24
2.4.3 Situasi Pemanfaatan <i>Gadget</i> .....	24
2.5 Siswa SMA .....	25
2.6 Kerangka Berpikir .....	31



<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Variabel Penelitian .....	35
3.2.1 Identifikasi Variabel.....	35
3.2.2 Jenis Variabel.....	36
3.2.3 Definisi Operasional.....	36
3.3 Populasi dan Sampel .....	37
3.3.1 Populasi .....	37
3.3.2 Sampel .....	39
3.4. Metode dan Alat Pengumpulan Data .....	42
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	42
3.4.2 Alat Pengumpulan Data.....	44
3.4.3 Angket.....	45
3.4.4 Karakteristik Jawaban yang Dikehendaki.....	45
3.5 Prosedur Penyusunan Instrumen.....	46
3.6 Validitas dan Reabilitas.....	48
3.6.1 Validitas.....	49
3.6.2 Reliabilitas.....	51
3.7 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	52
3.7.1 Hasil Uji Validitas Angket Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh Siswa SMA.....	52
3.7.2 Hasil Uji Reabilitas Angket Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh Siswa SMA. ....	53
3.8 Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.1.1 Gambaran Keseluruhan Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan.....	58
4.1.2 Persentase Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan pada Dimensi Tujuan.....	61
4.1.3 Persentase Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan pada Dimensi Waktu.....	63
4.2 Pembahasan Penelitian .....	65
4.2.1 Data Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016.....	66
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	73
<b>BAB 5. PENUTUP</b>	
1.1 Simpulan.....	74
1.2 Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Daftar persebaran SMA Negeri Se-Kabupaten Grobogan.....	38
3.2 Jumlah Populasi Penelitian.....	39
3.3 Jumlah Sampel Masing-masing Kelas.....	42
3.4 Kriteria Skor Jawaban.....	46
3.5 Kisi-kisi Angket Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh Siswa SMA Negeri. ....	48
3.6 Kriteria Reliabilitas Instrumen. ....	52
3.7 Reliabilitas Angket Pemanfaatan <i>Gadget</i> . ....	53
3.8 Kategori Persentase Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh Siswa SMA.....	56
3.9 Kategori Distribusi Frekuensi Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan. ....	57
4.1 Persentase keseluruhan pemanfaatan <i>gadget</i> oleh siswa SMA negeri se-kabupaten Grobogan tahun ajaran 2015/2016. ....	59
4.2 Persentase pemanfaatan <i>gadget</i> oleh siswa SMA negeri se-kabupaten Grobogan tahun ajaran 2015/2016. ....	60
4.3 Persentase Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan pada Dimensi Tujuan Pemanfaatan <i>Gadget</i> . ..	61
4.4 Frekuensi Jawaban Responden pada Dimensi Tujuan Pemanfaatan <i>Gadget</i> .....	62
4.5 Persentase Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan pada Dimensi Waktu Pemanfaatan <i>Gadget</i> . ...	64
4.6 Frekuensi Jawaban Responden pada Dimensi Waktu Pemanfaatan <i>Gadget</i> .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berfikir. ....	33
3.1 Kerangka Prosedur Penyusunan Instrument. ....	47
4.1 Persentase pemanfaatan <i>gadget</i> oleh siswa SMA negeri se-kabupaten Grobogan tahun ajaran 2015/2016. ....	60
4.2 Persentase Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan pada Dimensi Tujuan Pemanfaatan <i>Gadget</i> . ..	62
4.3 Persentase Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan pada Dimensi Waktu Pemanfaatan <i>Gadget</i> . ...	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Panduan Wawancara.....	80
2 Tabel <i>Isaac</i> dan <i>Michael</i> .....	81
3 Kisi-kisi Angket uji coba .....	82
4 Pengantar dan Petunjuk Angket Uji Coba.....	83
5 Instrumen Angket Uji Coba.....	84
6 Lembar Jawab Instrumen Angket Uji Coba. ....	87
7 Data Hasil Analisis Uji Coba Instrumen Angket.....	88
8 Hasil Validitas dan Reabilitas Uji Coba Instrumen Angket. ....	94
9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian.....	97
10 Pengantar dan Petunjuk Pengisian Angket Penelitian. ....	98
11 Instrumen Angket Penelitian. ....	99
12 Lembar Jawab Instrumen Penelitian.....	101
13 Hasil Analisis Angket Penelitian. ....	102
14 Daftar Nama Responden Penelitian Pemanfaatan <i>Gadget</i> oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016.....	136
15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	140
16 Surat Keterangan Penelitian. ....	142



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Globalisasi sekarang ini menemukan kemajuan disegala bidang, baik kemajuan ilmu teknologi dan keterampilan (aktualisasi diri). Dalam mengaktualisasi diri itu, individu dituntut untuk mengerahkan segala potensi, baik dalam kemampuan maupun keterampilan yang dimiliki agar dapat berkembang.

Kemajuan ilmu teknologi pada saat ini memberikan perubahan besar pada dunia. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi, meliputi perubahan di bidang kesehatan, pendidikan, hiburan, komunikasi, serta akses informasi yang begitu mudah. Kemudahan memperoleh informasi membuat manusia lebih cepat mengetahui berita yang sedang terjadi misalnya, masyarakat yang ada di Indonesia dapat dengan mudah mengikuti perkembangan piala dunia tahun 2014 hanya dengan menggunakan gadget.

Perkembangan teknologi yang semakin maju tidak hanya untuk perangkat elektronik dengan ukuran besar tetapi juga dikembangkan untuk alat elektronik ukuran kecil yang sering disebut dengan *gadget*. Dengan perkembangan teknologi, gadget memiliki beragam fasilitas seperti komunikasi, hiburan, dan informasi.

Media sosial (*Social Media*) adalah salah satu contoh teknologi yang memungkinkan masyarakat untuk bersosialisasi secara *online*, khususnya untuk remaja agar berlatih bersosialisasi dan berkomunikasi. Media sosial secara *online* yang populer dikalangan remaja saat ini adalah facebook, twitter ada pula aplikasi

media sosial yang sering digunakan remaja adalah path, whats'app, BBM, line, instagram, dan sebagainya. Melihat banyaknya aplikasi dan media sosial memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi.

Ponsel atau *handphone* adalah salah satu contoh produk kemajuan teknologi untuk berkomunikasi. Hadirnya *handphone* sangat membantu manusia dalam kegiatan sehari-hari seperti belajar, bekerja, hiburan, komunikasi, dan akses informasi. *Handphone* memiliki ukuran yang kecil sehingga praktis dibawa kemana-mana.

*Handphone* diciptakan untuk membantu memudahkan kebutuhan manusia dalam aspek komunikasi jarak jauh, sehingga manusia mampu berkomunikasi dengan lawan komunikasi dalam jarak yang jauh. *Handphone* muncul dikarenakan adanya kebutuhan manusia dalam berkomunikasi jarak jauh. Berawal dari radio yang digunakan dalam menyampaikan pesan berkembang menjadi *handphone*. Seiring berkembangnya jaman, manusia mengembangkan teknologi yang ada dalam *handphone*, seperti teknologi internet dan kamera.

Kemudahan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari ini sangat dirasakan oleh remaja sebagai salah satu pengguna *handphone*, apalagi bagi remaja yang memiliki rasa ingin tahu yang besar. Mengingat remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa, maka sangatlah wajar jika remaja mengeksplor diri dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan dalam *handphone*. Tidak dipungkiri bahwa remaja adalah individu dengan emosi yang labil, maka remaja juga membutuhkan hiburan, sehingga terkadang sering kita lihat banyak remaja yang bermain game dalam *handphone* yang dimilikinya.

Seperti yang dikemukakan oleh Shaw dan Costanzo yang dikutip dalam Ali Mohammad, Asrori Mohammad, (2012:9) bahwa Remaja sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. transformasi intelektual dari cara berpikir remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan.

Idealnya masa remaja yang akan memasuki masa dewasa mulai berpikir lebih matang sebelum bertindak. Mulai berlatih dalam mengambil keputusan dan mampu memilih mana yang layak dan tidak layak untuk dilakukan. Dalam penggunaan *gadget* remaja diharapkan mampu menggunakan dengan bijak. Kemudahan teknologi yang ada pada saat ini harusnya memacu remaja dalam belajar, beraktifitas, dan berkarya.

Kebutuhan seorang siswa SMA diantaranya adalah kebutuhan belajar, bersosial dan kebutuhan untuk hiburan. Belajar adalah sesuatu yang wajib bagi siswa SMA atau remaja, dengan adanya *gadget* remaja belajar lebih efektif. Menghemat waktu, biaya, tenaga adalah keuntungan remaja ketika belajar dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan dalam *gadget*. Bersosial dengan lingkungan sekitar sangat penting bagi remaja, karena remaja memiliki beragam masalah yang tentunya tidak dapat diselesaikan sendiri. *Gadget* membantu remaja untuk menambah pertemanan sehingga dalam menjalin komunikasi dengan orang lain lebih mudah dan lebih praktis. Hiburan adalah hal yang sangat disukai berbagai kalangan tidak terkecuali remaja. *Gadget* menyediakan beragam fasilitas yang

dapat digunakan untuk menghibur diri, sehingga tidak harus keluar rumah atau keluar biaya yang besar untuk mendapatkan hiburan.

*Gadget* menyediakan beragam fasilitas yang menarik sehingga terkadang seseorang termasuk remaja yang menggunakannya lupa waktu. Hal yang sering terlupakan adalah ternyata dalam memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas tertentu terlalu sering. Selain itu juga terkadang terlalu lama dalam memanfaatkan *gadget* entah untuk hiburan aseperti *game* atau hanya untuk akses media sosial. remaja yang memanfaatkan *gadget* terkadang juga tidak memperhatikan kondisi yang sedang terjadi atau tidak memperhatikan sedang berada disituasi tertentu, misalnya sedang mengisi bahan bakar di SPBU tetapi masih saja memanfaatkan *gadget* yang dipegang.

Keluarga adalah tempat dimana remaja menghabiskan waktu dalam satu hari, serta lingkungan terdekat yang mampu mengontrol remaja. Kondisi yang ada saat ini adalah orang tua yang memberikan kebebasan terhadap anaknya, orang tua yang kalah pengetahuan teknologi dengan anaknya sehingga mudah dibohongi, tidak dipungkiri ada orang tua yang mampu mengontrol anaknya akan tetapi hal tersebut jarang ditemui.

Penggunaan *gadget* harus dilakukan dengan bijak dan maksimal, jika tidak *gadget* yang harusnya digunakan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari malah digunakan untuk tindakan negatif. Mengingat remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja memamnfatkan fasilitas *gadget* untuk mengakses situs porno, bermain game dengan berlebihan sampai lupa waktu. Penggunaan *gadget* secara negatif juga dapat dijumpai ketika siswa sedang ada ujian dalam hal



tersebut siswa menggunakan gadget sebagai alat untuk kerja sama berbagi, dan *browsing* jawaban.

Berdasarkan fenomena di atas diperkuat dengan wawancara yang telah dilakukan dengan guru BK di empat sekolah yaitu SMA N 1 Godong, SMA N 1 Purwodadi, SMA N 1 Karangrayung dan SMA N 1 Geyer menunjukkan bahwa setiap sekolah memiliki siswa yang mengalami masalah yang berkaitan dengan pemanfaatan *gadget* yang kurang tepat. Pada dasarnya *gadget* hanya sebagai kebutuhan sekunder tetapi dijadikan kebutuhan primer bagi siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk mengetahui benar atau tidaknya isu-isu yang muncul maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai “Pemanfaatan Gadget Oleh Siswa SMA Negeri Se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian survei ini digunakan untuk mengetahui persentase pemanfaatan gadget antara keperluan positif dan negatif oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016. Selain itu dengan adanya penelitian ini, diharapkan bagi pengajar untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam menggunakan gadget secara bijak.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan ditinjau dari tujuan dan waktu?”

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan fenomena dan rumusan masalah diatas maka tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan ditinjau dari tujuan dan waktu”.

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut :

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan kajian dalam Bimbingan dan Konseling yang terkait dengan pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- 1 Bagi peneliti dapat mengetahui gambaran pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA se-Kabupaten Grobogan.
- 2 Bagi konselor sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pertimbangan dalam pemberian materi layanan dalam bimbingan dan konseling mengenai pemanfaatan *gadget* secara bijak.
- 3 Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya pada kajian yang sama tetapi dalam ruang lingkup yang lebih luas dan lebih mendalam.

### 3.1 SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Untuk mempermudah dalam menelaah skripsi ini, maka perlu disusun sistematika skripsi. Penulisan skripsi ini terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir dari skripsi.

#### 3.1.1 Bagian Awal

Bagian awal skripsi memuat tentang halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar diagram, dan daftar lampiran.

#### 3.1.2 Bagian Isi

Bagian isi skripsi terdiri atas lima bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, penutup.

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka. Pada bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka dan teori yang relevan dengan tema dalam skripsi ini, yang meliputi latar belakang teoritis yang membahas tentang teori-teori yang melandasi penelitian yakni (1) penelitian terdahulu, (2) pemanfaatan *gadget* meliputi definisi *gadget*, tujuan *gadget*, peranan *gadget*, manfaat *gadget*, fasilitas *gadget*, (3) pemanfaatan *gadget* ditinjau dari tujuan, (4) pemanfaatan *gadget* dari waktu (5) siswa SMA meliputi definisi siswa SMA, sifat-sifat siswa SMA, lingkungan sosial siswa SMA, perilaku siswa SMA, (6) kerangka berpikir

Bab III Metode Penelitian, yang menguraikan tentang jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode dan alat pengumpul data, prosedur penyusunan instrument, validitas dan reliabilitas instrument, teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini dijelaskan tentang hasil-hasil penelitian, pembahasan penelitian dan keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup. Pada bab ini berisi tentang penyajian simpulan hasil penelitian dan penyajian saran sebagai implikasi dari hasil penelitian.

### **3.1.3 Bagian Akhir**

Bagian akhir skripsi ini memuat tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian ini.

## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

Berdasarkan pada latar belakang penelitian, maka dalam bab 2 ini akan dijelaskan mengenai penelitian terdahulu, teori tentang pemanfaatan *gadget* dan siswa SMA.

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengacu pada berbagai sumber untuk menguatkan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Selain menggunakan berbagai buku referensi yang ada, peneliti juga merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan peneliti untuk mengetahui keilmuan yang sudah diletakkan oleh orang lain, sehingga penelitian yang akan dilakukan benar-benar baru dan belum diteliti oleh orang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Maria-Elena Osiceanu (2015) yang berjudul "*Psychological implications of modern technologies: "technofobia" versus "technophilia"*" memiliki tujuan untuk menyajikan akibat secara psikologi, baik atau tidak dari teknologi modern. Teknologi modern dalam hal ini disebut juga teknologi baru dikarenakan kemunculan dari ambivalensi secara psikologi karena teknologi modern, menghasilkan tindakan, kesenangan dan bencana yang sama. Dalam level *psycho-dynamic*, ambivalensi ini ditunjukkan dengan *technophilia* (ketertarikan terhadap teknologi) dan *technophobia* (penolakan terhadap teknologi). *Technophilia* dan *technophobia* adalah dua hubungan yang

ekstrem antara teknologi dan manusia, tapi khususnya antara teknologi dan sosial.

Selanjutnya Penelitian dengan judul “*The Role of Educators in Introduce Technology In Early Childhood Through Science Activities FKIP Unsri*” dilaksanakan oleh Dr. Sri Sumarni, M.Pd. (2013) menunjukkan Teknologi adalah konsep aplikasi sains. Dengan berbagai konsep sains, manusia dapat menciptakan teknologi yang berguna untuk memfasilitasi orang dalam memecahkan masalah setiap hari. Secara tidak langsung, ketika orang tua dan guru memperkenalkan konsep sains, adalah memperkenalkan teknologi kepada anak-anak. Pada masa kanak-kanak, mereka memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap fenomena yang terjadi pada lingkungan. Khususnya pada teknologi di sekitar anak-anak. Tapi keingintahuan anak-anak mengenai teknologi ini kadang-kadang tidak sewajarnya dirangsang oleh kedua orang tua dan guru-guru nya. Selama pendidik membuat kesalahan dalam mengenalkan teknologi. Mereka cenderung mengenalkan kecanggihan peralatan elektronik seperti, komputer, laptop, tablet, gadget, smartphone dan yang lainnya. Dengan langkah memperkenalkan teknologi melalui peralatan elektronik, dapat menstimulasi anak-anak menjadi pengguna. Secara tidak langsung menghalangi anak-anak untuk berfikir kreatif. Seharusnya, untuk membuat anak-anak bahagia tidak hanya menjadi pengguna. Teknologi dapat distimulasi melalui aktifitas sains. Pengaruh positif ini pada perkembangan anak-anak dan sikap sains. Terkecuali di masa depan, anak-anak akan membuat perubahan besar di dunia melalui temuan teknologi.

Penelitian ketiga dengan judul “*Parents’ Influence on Children’s Online Usage*” dilaksanakan oleh Sarina Yusuf, Mohd. Nizam Osmana, Md. Salleh Hj. Hassana & Misha Teimourya (2014). Menunjukkan bahwa Anak-anak jaman sekarang memiliki akses internet yang tidak terbatas ke yang dapat memungkinkan membahayakan mereka. Demikian, peraturan orang tua untuk mengurangi resiko online anak-anak mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan tambahan positif orangtua- keluarga yang mungkin mengurangi resiko-resiko. Penelitian terdiri 387 partisipan umur 9-16 tahun yang direkrut dilengkapi 14 item format pertanyaan. Instrumen terdiri 3 sub skala, misalnya, kepercayaan, komunikasi, dan pengasingan. Hasil menunjukkan bahwa hampir 80% anak-anak dalam penelitian ini percaya pada orang tua mereka, sayang orang tua mereka sekitar (75%) dan tergantung pada orang tua mereka (74%). Anak-anak malyasia sebenarnya sangat memerlukan kenyamanan selama online dikarenakan fakta bahwa mereka mengetahui efek internet. Mereka juga menunjukkan kesediaan untuk melakukan sesuatu yang benar dengan membiarkan orang tua mereka terlibat dalam aktifitas online mereka.

## **2.2. Gadget**

Pemanfaatan *gadget* adalah segala sesuatu yang dikerjakan lebih mudah dengan menggunakan fasilitas *gadget* yang dilakukan oleh individu dari anak-anak sampai orang dewasa. Pemanfaatan *gadget* merupakan hal yang sering kita jumpai di era globalisasi saat ini.

### 2.2.1 Definisi Gadget

*Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael 2007).

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acing” atau “gawai”. Salah satu hal yang membedakan dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *A gadget is a small technological object (such as a device or an appliance) that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are invariably considered to be more unusually or cleverly designed than normal technology at the time of their invention. Gadgets are sometimes also referred to as gizmos.*

Salah satu jenis *gadget* yang paling sering digunakan dan dibawa kemana-mana adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan alat komunikasi sama dengan *Handphone* pada umumnya akan tetapi *Smartphone* memiliki banyak keunggulan dibanding *Handphone* biasa karena sesuai namanya *Smartphone* (ponsel cerdas) jenis *Handphone* ini memiliki kemampuan yang hampir sebanding dengan program yang terdapat pada sebuah komputer (Noor, Fazrian. 2014.). Berdasarkan



pernyataan berikut maka jelas alasan mengapa *smartphone* adalah *gadget* yang paling sering digunakan dan selalu dibawa manusia.

### 2.2.2 Tujuan Gadget

Tujuan utama dalam perkembangan teknologi informasi adalah untuk mempermudah manusia dalam memperoleh informasi terbaru dan informasi dari sumber terpercaya. Sedangkan perangkat untuk mengakses informasi tersebut adalah perangkat komputer (elektronik), dengan kemajuan teknologi manusia mampu mengakses informasi kapan saja dan dimana saja tanpa harus menggunakan komputer.

*Gadget* merupakan salah satu wujud nyata dalam perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi. *Gadget* dapat menggantikan fungsi komputer sebagai perangkat untuk mengakses informasi. Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan *gadget* diciptakan adalah untuk mempermudah manusia dalam mengakses informasi terbaru dan terpercaya dalam kondisi dimanapun dan kapanpun.

### 2.2.3 Peranan Gadget

Peranan *gadget* pada zaman seperti ini banyak ditemui dalam kehidupan manusia. Dapat dikatakan bahwa *gadget* memiliki peran penting dalam kehidupan manusia pada saat ini. Komunikasi, informasi, hiburan, transaksi, hal itu merupakan beberapa contoh peranan *gadget* dalam kehidupan manusia.

Dalam dunia komunikasi perkembangan teknologi yang ada pada saat ini sangatlah pesat. Perkembangan teknologi informasi pertama kali adalah telepon dan radio pada abad ke-19. Berawal dari telepon dan radio, dunia komunikasi

berkembang sangat pesat dengan adanya teknologi. Dengan adanya teknologi dunia komunikasi yang berawal dari radio berkembang menjadi telepon dan kemudian dikembangkan lagi menjadi *handphone* yang pada saat ini telah menjadi *smartphone*. Pada saat ini cara berkomunikasi sangat beragam mulai dari telepon, sms, email, chatting, video call. Berkomunikasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada dalam *gadget*.

Kehadiran *gadget* dapat dikatakan membawa pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan manusia. Dengan adanya *gadget* akses informasi begitu cepat, berawal dari jurnalis dalam mengumpulkan informasi dengan menggunakan *gadget* hingga berita yang dapat diakses dengan menggunakan *gadget*. Jadi dengan kehadiran *gadget* dalam kehidupan manusia memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas dan memberikan hiburan yang bermanfaat bagi manusia.

#### 2.2.4 Manfaat Gadget

Manfaat *gadget* yang ada pada saat ini dapat dikatakan sangat beragam. Berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, sampai orang tua dalam menjalankan kegiatan sehari-hari telah memanfaatkan fasilitas *gadget*. *Gadget* memiliki berbagai manfaat diantaranya dari segi edukasi, ekonomi, hiburan, komunikasi, dan informasi.

Kalangan remaja di Indonesia saat ini sangat memanfaatkan fasilitas yang ada pada *gadget*. Fasilitas internet untuk kepentingan sosial media adalah sesuatu yang paling terlihat. Hal ini diperkuat dalam catatan *The Wall Street Journal*, jumlah pengguna Facebook di Indonesia sampai dengan bulan Juni 2014 sudah mencapai angka 69 juta anggota. Jumlah tersebut tentu saja sudah bertambah

hingga Mei 2015 ini. Sementara itu, jumlah pengguna Twitter di Indonesia seperti diungkapkan oleh CEO Dick Costolo sudah genap 50 juta anggota dan angka itu akan terus bertambah.

Dalam bidang ekonomi layanan internet yang dimanfaatkan remaja di Indonesia juga tinggi. Industri kreatif remaja saat ini memanfaatkan fasilitas internet untuk memasarkan produk yang dijual. *Online shop* merupakan salah satu cara yang digunakan remaja dalam memasarkan barang yang dijual, dengan begitu penjual tidak perlu menyewa tempat untuk membuka toko sehingga meminimalisir pengeluaran. *Online shop* membantu perekonomian remaja untuk menambah uang saku atau untuk membantu keperluan lain.

*Gadget* juga dapat dimanfaatkan dalam menunjang pendidikan di lingkungan sekolah. Tetapi perlu di ketahui bahwa dalam memanfaatkan *gadget* dalam pembelajaran siswa tidak semudah yang dibayangkan. Diperlukan beberapa syarat yang harus dipenuhi demi terwujudnya pemanfaatan *gadget* secara optimal dalam pembelajaran, yakni:

- 1) Adanya akses teknologi internet untuk guru maupun siswa, baik di dalam kelas, sekolah, maupun lembaga pendidikan guru;
- 2) Adanya materi yang bermutu bagi guru dan siswa; dan
- 3) Guru harus proaktif terhadap perkembangan TIK.

Selain itu, untuk menghindari pemanfaatan *gadget* secara kurang bermanfaat oleh siswa, apalagi untuk hal-hal yang negatif maka siswa harus dapat diarahkan agar mampu memanfaatkan *gadget* secara produktif dan positif. Dengan demikian, siswa akan disibukkan dengan eksplorasi subjek-subjek yang

positif dalam penggunaan *gadget*. Bentuk nyatanya dapat berupa penugasan penarian artikel, sumber bacaan, atau pengiriman tugas (PR) melalui email.

#### 2.2.5 Fasilitas Gadget

*Gadget* memiliki beragam fasilitas diantaranya adalah fasilitas akses informasi, komunikasi, dan hiburan. Pada saat ini berita yang aktual sangat dibutuhkan oleh masyarakat, maka dari itu fasilitas akses informasi paling sering digunakan dalam *smartphone*. Tidak kalah pentingnya hiburan juga menjadi fasilitas yang dianggap penting oleh pengguna *smartphone* karena manusia tentunya akan mengalami rasa bosan dengan rutinitas sehari-hari.

Akses informasi dalam hal ini adalah untuk tujuan pengetahuan atau akademik. Kebutuhan informasi mengenai perkembangan ilmu pengetahuan adalah salah satu dari lima kebutuhan dasar menurut Maslow yaitu kebutuhan akan harga diri dan perasaan dihargai oleh orang lain serta pengakuan dari orang lain. Dengan memiliki pengetahuan yang tinggi dan tidak ketinggalan informasi maka orang lain akan menghargai seseorang. Sesuai dengan pendapat Garrison (Ali Mohammad, Asrori Mohammad. 2012: 160) bahwa ada tujuh kebutuhan khas remaja, yaitu:

- 1) Kebutuhan akan kasih sayang,
- 2) Kebutuhan akan keikutsertaan dan diterima dalam kelompok,
- 3) Kebutuhan untuk berdiri sendiri,
- 4) Kebutuhan untuk berprestasi,
- 5) Kebutuhan akan pengakuan dari orang lain,
- 6) Kebutuhan untuk dihargai, dan

7) Kebutuhan memperoleh falsafah hidup yang utuh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa remaja memiliki kebutuhan akan pengakuan dari orang lain maka remaja harus berprestasi untuk menunjukkan keberadaannya. Apabila remaja tidak mencapai kebutuhan untuk prestasi, remaja akan mengalami kekecewaan, ketidakpuasan, atau bahkan frustrasi, dan pada akhirnya akan mengganggu pertumbuhan dan perkembangannya. Bischof dalam (Ali Mohammad, Asrori Mohammad. 2012:161) mengemukakan bahwa setidaknya ada dua komponen kunci mengenai terjadinya frustrasi pada individu, yaitu :

- 1) Adanya kebutuhan (*need*), dorongan (*drive*), atau kecenderungan untuk bertindak,
- 2) Adanya rintangan atau halangan yang menghambat individu sebagai upaya mencapai tujuan.

Komunikasi merupakan fungsi utama dalam fasilitas *gadget* karena pada dasarnya *gadget* khususnya *smartphone* adalah alat untuk berkomunikasi. *Gadget* menyediakan beberapa pilihan untuk berkomunikasi diantaranya telepon, pesan singkat, surat elektronik, *chatting*, dan yang terbaru adalah *video call*. Pada era sekarang baik kalangan orang dewasa maupun kalangan remaja hampir rata-rata memilih cara berkomunikasi dengan *chatting*. *Chatting* merupakan cara berkomunikasi dengan layanan internet sehingga lebih menghemat biaya daripada telepon atau pesan singkat.

Apabila remaja mengalami frustrasi maka tentunya remaja membutuhkan hiburan. *Gadget* dengan berbagai fitur yang dimiliki tentunya menyediakan

fasilitas hiburan yang bagus. Fasilitas hiburan yang ada dalam *smartphone* misalnya *games*, *streaming*, *chating*, *social media*, dan *camera*. Beberapa fitur tersebut sering digunakan remaja misalnya game, hal ini paling sering dilakukan oleh remaja laki-laki. Sedangkan remaja perempuan lebih sering memanfaatkan fitur kamera dan aplikasi media sosial dalam menggunakan fasilitas hiburan. Dalam hal ini remaja perempuan pada saat ini menggunakan kamera untuk melakukan foto *selfie* (*self photography*). Aplikasi media sosial yang sering digunakan seperti *facebook*, *twitter*, *path*, *ask.fm*, *tumblr*, *BBM*, *Line*, dan *Whats'ap*, biasanya digunakan *chating*, *sharing*, dan eksis. Streaming adalah fitur yang menggunakan akses internet hal ini biasanya untuk hiburan menonton film atau video yang menghibur.

Berbagai fasilitas yang disediakan oleh *gadget* membuat semua pekerjaan menjadi lebih mudah, lebih cepat dan lebih praktis. Pada era modern ini semua orang disibukkan dengan pekerjaan masing-masing. Orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya lupa bahwa anaknya dalam fase remaja yang membutuhkan bekal menuju dewasa. Namun dengan adanya *gadget* remaja mampu mengakses apa yang dibutuhkan dan apa yang ingin diketahui. Remaja tidak pernah merasa kesepian meskipun dalam keadaan sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Harfiyanto *et al.* 2015 yang mengatakan bahwa "*gadget* dapat merubah makna dari kesendirian. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *gadget* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun".

### 2.3. Pemanfaatan *Gadget* ditinjau dari Tujuan

*Gadget* dapat dimanfaatkan untuk beragam keperluan baik untuk keperluan yang bermakna positif maupun keperluan bermakna negatif. Pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk dimanfaatkan secara positif. *Gadget* pada era saat ini diciptakan mengikuti kebutuhan remaja dengan berbagai fasilitas. Fasilitas yang diciptakan memiliki tujuan untuk mempermudah dalam komunikasi, akses informasi, hiburan, dan belajar.

Siswa SMA atau remaja merupakan salah satu dari sasaran penjualan *gadget* karena memiliki rasa ingin tahu yang besar. Siswa SMA memiliki berbagai kebutuhan yang dapat dipermudah dengan adanya *gadget*. Sebagai seorang remaja siswa SMA dapat memanfaatkan *gadget* untuk tujuan pada tiga bidang yang paling dekat dengan dirinya yaitu bidang, belajar, bidang sosial, dan bidang pribadi.

#### 2.3.1. Tujuan Pemanfaatan *Gadget* untuk Keperluan Belajar

Pada era globalisasi *gadget* dapat dijadikan alat untuk memaksimalkan pendidikan. *Gadget* dibekali berbagai fasilitas penunjang belajar diantaranya kalkulator, browser untuk mencari artikel, email untuk mengirim tugas, *group chat* untuk akses diskusi dengan teman, dan sebagainya. Dengan kemampuan belajar seorang remaja siswa SMA dapat memanfaatkan *gadget* untuk menunjang proses belajar.

*Gadget* dan bidang belajar dapat berkolaborasi dengan baik apabila sebagai *user* siswa SMA dan guru memaksimalkan kemampuan *gadget*. fakta membuktikan bahwa salah satu SD di Oaksville, Ontario, Kanada yaitu SD River

Oaks mampu mengaplikasikan IT di sekolah. SD ini dibangun dengan visi khusus, yakni bahwa sekolah harus bisa membuat murid-muridnya mampu memasuki era informasi yang serba instan ini dengan penuh keyakinan. Setiap murid di tiap kelas berkesempatan untuk terhubung dengan seluruh jaringan computer sekolah. CD-ROM bagi siswa-siswi Rivers Oaks ibarat bagian dari kehidupan. Sekolah ini bahkan tidak memiliki ensiklopedia dalam bentuk cetakan. Di perpustakaan, seluruh referensinya tersimpan dalam disket video interaktif dan CD- ROM yang bisa langsung diakses oleh siapa saja, dan dalam berbagai bentuk. Dengan demikian, gambar dan fakta bisa dikombinasikan dengan bahan cetak, sementara foto bisa digabungkan dengan informasi tertulis. Dengan melihat tersebut seharusnya siswa SMA memanfaatkan *gadget* yang ada lebih dari siswa SD River Oaks.

Menurut Geger Riyanto dalam Jamal Ma'mur (2011:34) bagi dunia pendidikan seharusnya bermakna tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyiarkan program pendidikan. Namun, pemanfaatan, pengembangan, dan penerapan IT untuk dunia pendidikan di Indonesia baru mulai marak menjelang millennium ketiga ini. Padahal pemanfaatan IT di bidang pendidikan telah menjadi hal yang lazim di Amerika Serikat sejak dua dasawarsa lalu.

Pendapat diatas menunjukkan bahwa pemanfaatan *gadget* di Indonesia kurang maksimal. Dengan pesatnya perkembangan *gadget* yang ada pada saat ini seharusnya siswa SMA juga mampu mengikuti dan memanfaatkan *gadget* dengan maksimal di bidang belajar. Siswa SMA yang dapat memanfaatkan *gadget* secara maksimal akan lebih cepat proses belajarnya dari pada siswa yang tidak memanfaatkan *gadget* dengan maksimal.



### 2.3.2. Tujuan Pemanfaatan Gadget untuk Keperluan Sosial

Siswa SMA memiliki permasalahan yang kompleks, salah satunya adalah belajar untuk bersosialisasi dengan lingkungan. Sebagai remaja siswa SMA berupaya untuk menjalin pertemanan dengan siapa saja, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa. Hal tersebut sesuai dengan salah satu dari tujuh kebutuhan khas remaja yaitu kebutuhan akan keikutsertaan dan diterima dalam kelompok.

*Gadget* yang memiliki fasilitas beragam sangat mudah dimanfaatkan sebagai alat untuk menjalin komunikasi dengan siapa saja. Fasilitas telepon, SMS, *Chatting* sangat membantu siswa SMA dalam menjalin komunikasi dengan siapa dan dimana saja. Media sosial yang begitu beragam seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *path* dapat dimanfaatkan untuk menjalin pertemanan. Bahkan gerakan sosial juga dapat dilakukan di *facebook* dari sama-sama tidak mengenal menjadi satu karena tujuan bersama untuk kegiatan sosial.

### 2.3.3. Tujuan Pemanfaatan Gadget untuk Keperluan Pribadi

Hiburan merupakan hal yang wajib bagi siswa SMA karena kondisi psikologis siswa SMA yang masih labil. *Game*, kamera, *videos*, *streaming*, *music*, *browsing* adalah beberapa contoh fasilitas dari *gadget*. Fasilitas-fasilitas tersebut sangat bermanfaat bagi siswa SMA ketika mereka sedang sedih dan butuh hiburan. Tidak hanya itu *gadget* dapat dimanfaatkan siswa SMA untuk tujuan pribadi diantaranya untuk hal komersil misalnya jualan secara online, atau jual pulsa.

Tetapi tidak dipungkiri juga dapat dimanfaatkan untuk keperluan yang bermakna negative seperti menjahili orang lain. Beberapa siswa menganggap

bahwa melakukan kegiatan jahil adalah suatu hiburan namun apabila berlebihan dapat dianggap sebagai *cyber crime*. Beberapa bentuk kejahatan atau kejahatan yang berhubungan erat dengan penggunaan Teknologi Informasi yang menggunakan komputer maupun *gadget* dan jaringan telekomunikasi ini, dalam beberapa literatur dan praktiknya menurut Dikdik M. Arief Mansur dan Elistaris Gultom (2009:9) dikelompokkan dalam beberapa bentuk, antara lain:

- 1) *Unauthorized Access to Computer System and Service*  
Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup kedalam suatu system jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik system jaringan komputer yang dimasukinya.
- 2) *Illegal Contents*  
Merupakan kejahatan dengan memasukan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.
- 3) *Data Forgery*  
Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai *scriptless document* melalui internet.
- 4) *Cyber Espionage*  
Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki system jaringan komputer.
- 5) *Cyber Sabotage and Extortion*  
Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau system jaringan komputer yang terhubung dengan internet.
- 6) *Offense Against Intellectual Property*  
Kejahatan ini ditujukan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di internet.
- 7) *Infringements of Privacy*  
Kejahatan ini ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia.

Kejahatan atau kejahatan yang biasanya dilakukan siswa SMA adalah kejahatan mengunggah foto/video atau memposting tulisan-tulisan yang dapat mengganggu pihak lain.

## 2.4. Pemanfaatan *Gadget* ditinjau dari Waktu

### 2.4.1. Frekuensi Pemanfaatan *Gadget*

*Gadget* akan lebih bermanfaat jika digunakan sesuai dengan kebutuhan dan selesai digunakan apabila kebutuhan itu sudah terselesaikan. Dengan berbagai kebutuhan seorang remaja siswa SMA memanfaatkan *gadget* untuk memudahkan dalam menyelesaikan berbagai kebutuhan baik bidang belajar, sosial maupun pribadi. Siswa SMA merupakan remaja dengan ciri emosi yang kurang stabil sehingga berampak juga dalam memanfaatkan *gadget*.

Pemanfaatan *gadget* yang terlalu sering juga akan berdampak negatif seperti yang dikemukakan oleh Harfiyanto *et al.* (2015) “Komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari *gadget*. Adapun di lingkungan sekolah keberadaan *gadget* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan siswa lain, siswa lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud”.

Berdasarkan pendapat di atas seharusnya dalam frekuensi memanfaatkan *gadget* siswa lebih memilih, agar tidak memanfaatkan *gadget* untuk kegiatan yang kurang bermanfaat. Ketika keperluan yang dapat dimudahkan dengan menggunakan *gadget* telah selesai maka aktifitas memanfaatkan *gadget* dapat dihentikan.

#### 2.4.2. Durasi Pemanfaatan Gadget

Pemanfaatan *Gadget* memang harus diperhatikan karena berbagai fasilitas yang menarik sehingga dapat membuat *user* tidak bisa lepas dari *gadget*. Pemanfaatan yang berlama-lama akan membuat *user* khususnya siswa SMA akan lupa dengan kegiatan yang lain seperti belajar, membantu orang tua, terkadang ibadah juga menjadi telat

Sejak pertama kali munculnya *gadget*, banyak ahli sudah khawatir mengenai apakah ponsel menyebabkan penyakit atau berakibat buruk bagi penggunaannya. Studi yang dilakukan oleh beberapa institusi riset yang berbeda-beda juga menghasilkan kesimpulan yang berbeda-beda. Ada yang berpendapat bahwa sinyal ponsel tidak berpengaruh negatif terhadap kesehatan adapun lainnya berpendapat sinyal ponsel bisa meningkatkan kemungkinan penggunaannya terkena tumor. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa memang benar seharusnya dalam pemanfaatan *gadget* tidak boleh dilakukan berlama-lama.

#### 2.4.3. Situasi Pemanfaatan Gadget

*Gadget* dapat mengubah suasana yang awalnya sepi menjadi terasa ramai. Hal tersebut dapat diartikan bahwa ketika sepi *gadget* dapat dijadikan alat untuk berkomunikasi dengan teman yang berada ditempat jauh dengan demikian suasana menjadi tidak sepi. Penggunaan *Gadget* di kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, misalnya seperti *handphone*, *tablet*, *laptop*, dan berbagai macam *gadget* lainnya. *Gadget* dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *gadget* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain

*games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun (Harfiyanto *et al.* 2015). Berdasarkan pendapat tersebut siswa SMA yang lebih memilih bersosialisasi dengan menggunakan *gadget* karena alasan lebih menyenangkan dengan berbagai fasilitas yang disediakan.

*Gadget* merupakan alat bantu untuk memudahkan berbagai urusan sehingga dalam penggunaannya dapat disesuaikan dengan situasi yang tepat. Dalam memanfaatkan *gadget* siswa SMA juga harus mengikuti etika yang ada seperti mematikan *gadget* atau dijadikan mode senyap ketika ditempat ibadah. Pemanfaatan *gadget* juga harus memperhatikan kesehatan dan keamanan. Seperti ketika akan membalas pesan atau menerima telepon di jalan maka lebih baik berhenti dan menepi terlebih dahulu.

## **2.5. Siswa SMA**

### *2.5.1 Definisi Siswa SMA*

Siswa sekolah menengah atas merupakan usia yang bertepatan dengan masa remaja akhir. Istilah *Adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1980:206). Apabila digolongkan sebagai anak-anak maka golongan remaja sudah melewati masa tersebut, tetapi bila digolongkan dengan orang dewasa juga masih belum sesuai. Oleh karena itu banyak istilah golongan remaja ini dirasakan tumpang tindih pengertiannya. Istilah lain yang sering digunakan adalah menurut Rumini dan Sundari H.S (2004:53) yaitu

“dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa”.

Hurlock (1980:207) juga menambahkan definisi masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, yaitu : Masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia yang bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, dan yang terakhir yaitu masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Sebagai remaja siswa SMA membutuhkan banyak pengalaman untuk dijadikan bekal ketika dewasa nanti. Organisasi merupakan wadah bagi siswa SMA untuk mencari pengalaman. Organisasi tidak harus yang ada di sekolah melainkan bisa juga di luar sekolah. Dengan keikutsertaan siswa SMA dalam sebuah organisasi maka siswa tersebut akan berlatih berhadapan dengan orang yang lebih tua, juga orang yang lebih muda. Hal tersebut membuat siswa SMA berlatih hidup dalam masyarakat. Sesungguhnya remaja merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu untuk dimanfaatkan. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama (Hurlock, 1980:206).

### 2.5.2 Sifat-sifat Siswa Masa SMA

Usia sekolah menengah atas bertepatan dengan masa remaja yang mempunyai sifat-sifat atau ciri-ciri khas dan peranan yang menentukan dalam kehidupannya dalam masyarakat orang dewasa.

Masa remaja seperti halnya semua rentang dalam kehidupan juga memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan rentang kehidupan lainnya, baik dalam periode sebelum maupun sesudahnya, seperti yang disebutkan Hurlock (1980:207) yaitu:

- 1) Masa remaja sebagai periode penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku dan juga akibat-akibat jangka panjangnya. Selain itu akibat fisik dan psikologis yang berkembang dengan cepat menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.
- 2) Masa remaja sebagai periode peralihan, dalam hal ini peralihan berarti perkembangan dari satu tahap sebelumnya ke tahap selanjutnya, status remaja yang tidak jelas yaitu berada diantara masa kanak-kanak dan masa dewasa membuat remaja mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi mereka.
- 3) Masa remaja sebagai perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang berlangsung pesat. Apabila perubahan fisik terjadi dengan pesat maka perubahan perilaku dan sikap juga terjadi pesat begitu juga sebaliknya.
- 4) Masa remaja sebagai periode bermasalah, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti sebelumnya yang dibantu oleh orang tua dan gurunya. Sehingga remaja menyelesaikan masalah dengan cara yang mereka yakini dan akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.
- 5) Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal.
- 6) Masa remaja yang menimbulkan ketakutan, karena pada masa remaja sering timbul stereotip yang kurang baik atau negatif. Akibat pandangan yang kurang baik sehingga remaja agak sulit mencapai masa dewasa.
- 7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya.
- 8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, menjelang masa dewasa remaja gelisah karena meninggalkan stereotip belasan tahun, sehingga



mereka mencoba menyesuaikan diri dengan berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa.

Sedangkan menurut Ali dan Asrori (2006:16) ciri-ciri atau karakteristik remaja meliputi:

- 1) Kegelisahan, remaja umumnya memiliki angan-angan yang ingin diwujudkan dalam masa depan. Seringkali angan-angan atau keinginan ini diluar kemampuan dirinya sehingga mengakibatkan kegelisahan dalam diri mereka,
- 2) Pertentangan, dalam hal ini kondisi psikologis remaja berada diantara keinginan untuk melepaskan diri dari orangtua namun mereka belum siap dan mampu untuk mandiri. Mereka belum berani mengambil resiko untuk meninggalkan lingkungan keluarga yang sudah terbukti aman bagi mereka. sehingga hal itu menimbulkan banyak pertentangan pendapat antar mereka dan orangtua. Dan seringnya pertentangan itu terjadi mengakibatkan kebingungan dalam diri remaja maupun orang lain,
- 3) Mengkhayal, keinginan-keinginan remaja tidak semuanya dapat tersalurkan sepenuhnya. Hambatan-hambatan baik dari segi biaya atau yang lain mengakibatkan remaja sering megkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui fantasi. Khayalan remaja putra seringkali berkisar antara persoalan prestasi dan jenjang karier sedangkan remaja putri lebih banyak berkhayal tentang situasi yang romantis dalam kehidupan,
- 4) Aktivitas berkelompok, banyak dari remaja yang dapat menemukan jalan keluar dari masalahnya ketika mereka berkumpul dengan teman sebaya untuk melakukan kegiatan bersama. Dalam kelompok semua kesulitan dapat diatasi secara bersama-sama,
- 5) Keinginan mencoba segala sesuatu, maksudnya adalah pada masa ini remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*). Keingintahuan yang teramat tinggi ini mengakibatkan remaja ingin bertualang menjelajah sesuatu dan mencobanya, seperti keinginannya melakukan hal-hal yang dilakukan oleh orang dewasa.

### 2.5.3 Lingkungan Sosial Siswa SMA

Gea *et al* (2003) mengatakan bahwa “lingkungan sosial yang paling dekat serta berpengaruh dalam kehidupan remaja adalah lingkungan sosial awal, yakni keluarga. Lalu kemudian dilanjutkan dengan lingkungan sebayanya, yang terdiri dari kelompok pertemanan atau kelompok permainan (sahabat).”



Keluarga adalah lingkungan yang paling utama dimana kita mengalami kedekatan dan kebersamaan yang sangat intensif, serta lingkungan tempat kita menjalani proses sosialisasi berbagai nilai dasar kemanusiaan. Menurut Soekanto (2002) “orang tua dan saudara melakukan sosialisasi yang biasa diterapkan melalui kasih sayang. Atas dasar kasih sayang tersebut, seorang individu dididik untuk mengenal nilai-nilai tertentu”. Menurut Hurlock (1980:235) konsep hubungan keluarga mempengaruhi konsep diri remaja dimana seorang remaja yang mempunyai hubungan erat dengan seorang anggota keluarga akan mengidentifikasikan diri dengan orang lain dan ingin mengembangkan pola kepribadian yang sama.

Mappiare (1982) mendefinisikan “kelompok teman sebaya merupakan lingkungan sosial pertama dimana remaja belajar untuk hidup bersama dengan orang lain yang bukan anggota keluarganya”. Di dalamnya timbul persahabatan yang merupakan ciri khas pertama dan sifat interaksinya dalam pergaulan. Manfaat penting dari adanya persahabatan dalam masa remaja ini adalah mereka dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan mengisi waktu luang. Lebih penting lagi, bahwa dalam persahabatan itu remaja dapat merasa dibutuhkan, dihargai dan dengan demikian mereka dapat merasa adanya kepuasan dalam interaksi sosialnya (Mappiare, 1982).

#### 2.5.4 *Perilaku Siswa SMA*

Suatu perilaku (behavior) yang merupakan cara bertindak dapat dipandang sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun yang bersifat kompleks (Azwar, 2003). Sebagai makhluk sosial, perilaku remaja banyak dipengaruhi oleh berbagai

faktor baik dari dalam diri remaja itu sendiri maupun dari lingkungannya. Kurt Lewin dalam Azwar (2003) mendefinisikan “perilaku adalah fungsi karakteristik individu dan lingkungan. Karakteristik individu meliputi berbagai variabel seperti motif, nilai-nilai, sifat kepribadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku. Sedangkan menurut Rakhmat (2001:32-43), terdapat dua faktor yang mempengaruhi perilaku manusia yaitu :

- 1) Faktor-faktor personal, yaitu faktor biologis dan faktor sosio-psikologis
- 2) Faktor-faktor situasional, yaitu faktor ekologis, faktor rancangan dan arsitektural, faktor temporal, suasana perilaku, teknologi, faktor-faktor sosial, dan lingkungan psiko-sosial.

Kompleksitas perilaku remaja telah menjadi bahasan yang penting, terutama memahami perilaku remaja dalam lingkungan sosialnya, memahami motivasi perbuatan dan mencoba meramalkan respon remaja agar dapat memperlakukan sesama manusia dengan sebaik-baiknya (Hurlock, 1980).

Perilaku remaja juga berkaitan dengan minat mereka terhadap keberadaan media massa yang termasuk pada minat rekreasi. Menurut Hurlock (1980:217-218) “minat rekreasi tersebut juga sangat dipengaruhi oleh derajat kepopulerannya. Beberapa bentuk rekreasi yang digemari remaja saat ini antara lain mendengarkan radio dan kaset, menonton televisi, serta membaca”. Selain itu perilaku remaja yang menonjol terletak pada nilai kemandiriannya. Mereka cenderung melepaskan diri dengan lingkungan sosial, terutama dengan lingkungan keluarganya sendiri (Hurlock, 1980).

## 2.6. Kerangka Berpikir

Siswa sekolah menengah atas merupakan usia yang bertepatan dengan masa remaja akhir. Istilah *Adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acing” atau “gawai”. Salah satu hal yang membedakan dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

*Gadget* memiliki beragam fasilitas diantaranya adalah fasilitas akses informasi, komunikasi, dan hiburan. Pada saat ini berita yang aktual sangat dibutuhkan oleh masyarakat, maka dari itu fasilitas akses informasi paling sering digunakan dalam *smartphone*. Tidak kalah pentingnya hiburan juga menjadi fasilitas yang dianggap penting oleh pengguna *smartphone* karena manusia tentunya akan mengalami rasa bosan dengan rutinitas sehari-hari.

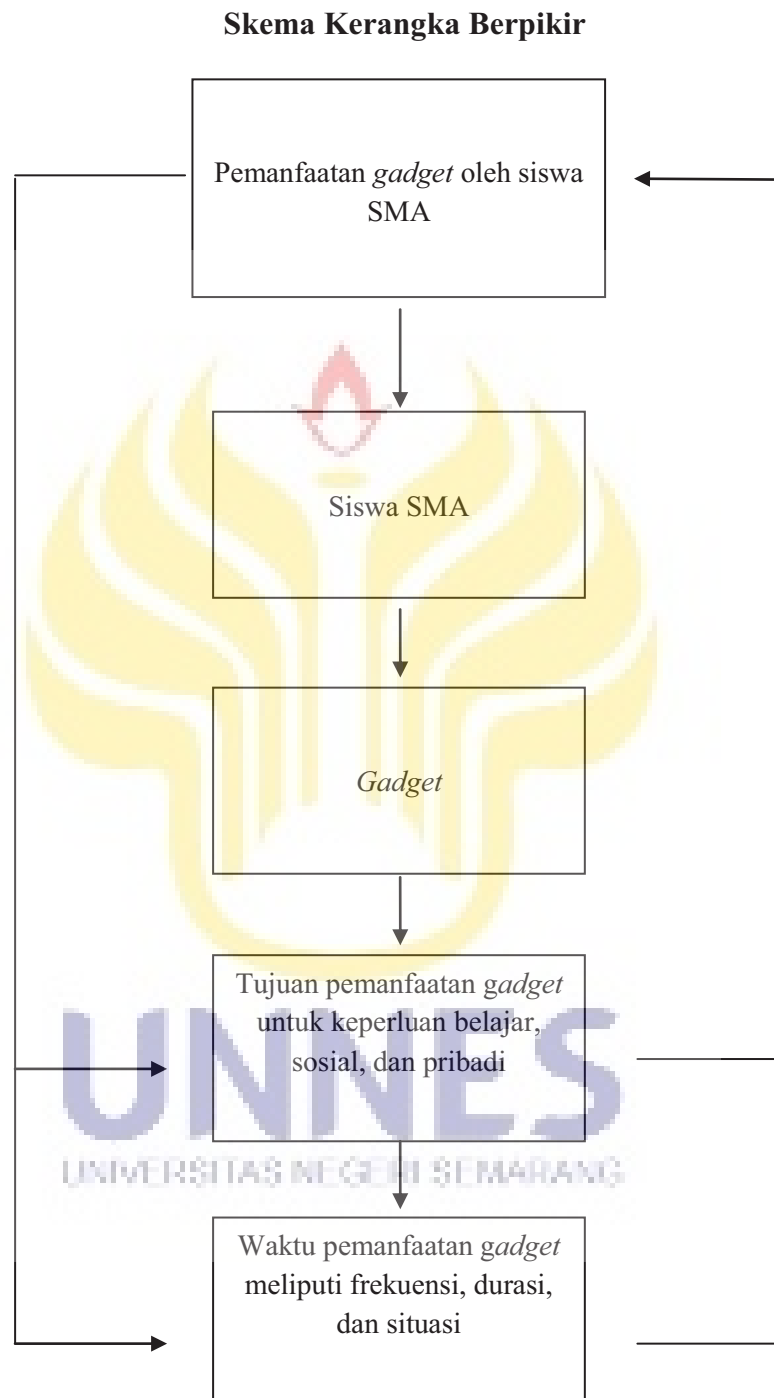
Siswa SMA memiliki tugas banyak baik tugas sekolah dan tugas pengembangan diri seperti bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. *Gadget* dengan beragam fasilitas yang dimiliki dapat dimanfaatkan oleh siswa. Tujuan siswa memiliki *gadget* beragam, dapat dilihat dari tiga aspek meliputi keperluan belajar, keperluan sosial, dan keperluan pribadi. Dengan adanya *gadget* siswa

SMA lebih mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Siswa SMA lebih mudah dalam belajar dan akan memiliki pengetahuan lebih dari yang diajarkan di sekolah. *Gadget* juga membantu siswa SMA dalam menjalin komunikasi tidak hanya lingkungan sekolah dan tempat tinggal, tetapi komunikasi global. Selain untuk keperluan belajar dan sosial, *gadget* juga menawarkan fasilitas hiburan, sehingga mampu menjadi alat rekreasi bagi siswa SMA.

Kepemilikan *gadget* juga melatih siswa untuk mengatur waktu, karena fasilitas *gadget* yang beragam dapat membuat pengguna memanfaatkan secara berlebihan dan lupa waktu. Siswa SMA harus dapat mengontrol diri dalam memanfaatkan *gadget* seperti frekuensi dalam memanfaatkan *gadget*. Durasi dalam memanfaatkan *gadget* juga penting supaya siswa tidak berlama-lama menghabiskan waktu dalam memanfaatkan *gadget*. Tidak kalah penting juga situasi dalam memanfaatkan *gadget*, karena *gadget* sejatinya hanya sebuah alat untuk membantu bukan sebagai alat pokok yang harus selalu digunakan dimana saja.

*Gadget* memberikan banyak manfaat bagi penggunanya dalam hal ini siswa SMA khususnya, tetapi tidak dipungkiri *gadget* juga akan memberikan dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan secara benar. Keluar dari tujuan awal kepemilikan *gadget*, dan tujuan untuk pengembangan diri dapat membuat siswa salah dalam memanfaatkan *gadget*. Siswa SMA juga dapat dikatakan kecanduan *gadget* apabila tidak dapat mengatur waktu memanfaatkan *gadget*.

Gambar 2.1



## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan dengan populasi 280 siswa dan diambil 138 siswa untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Hasil pada penelitian ini ditunjukkan dengan hasil persentase pada masing-masing dimensi dan indikator tertinggi dan terendah sebagai berikut:

- 1) Tujuan pemanfaatan *gadget* memperoleh hasil 65,84% dengan hasil persentase tersebut masuk dalam kriteria cukup positif sehingga dapat diartikan bahwa siswa SMA dapat memanfaatkan *gadget* dengan cukup baik. Siswa SMA dapat memanfaatkan *gadget* sesuai dengan kebutuhan yaitu kebutuhan seorang remaja dan sebagai pelajar, serta sesuai dengan tujuan yaitu memanfaatkan *gadget* untuk memudahkan aktifitas sehari-hari.
- 2) Waktu pemanfaatan *gadget* diperoleh hasil 90,02% yang masuk dalam kriteria sangat positif, artinya siswa mampu memanfaatkan *gadget* pada waktu yang tepat meliputi frekuensi dalam memanfaatkan *gadget*, durasi dalam memanfaatkan *gadget*, dan situasi ketika memanfaatkan *gadget*. dengan memanfaatkan *gadget* diwaktu yang tepat siswa SMA tidak mengganggu aktifitas dan agenda kegiatan yang telah disusun, serta tidak

akan mengganggu keadaan yang sedang terjadi di lingkungan sekitar siswa.

- 3) Indikator tertinggi yaitu situasi pemanfaatan *gadget* memperoleh hasil 77,50% termasuk dalam kriteria positif artinya siswa mampu memanfaatkan *gadget* pada situasi yang tepat, sehingga ketika siswa memanfaatkan *gadget* tidak ada aktifitas maupun lingkungan sekitar yang merasa terganggu. hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih peka dalam memilih waktu yang tepat dan tidak tepat dalam memanfaatkan *gadget*, dengan begitu siswa tidak mengganggu orang lain ketika sedang memanfaatkan *gadget*.
- 4) Indikator paling rendah yaitu durasi pemanfaatan *gadget* memperoleh hasil sebesar 34% yang termasuk dalam kriteria negatif artinya bahwa siswa ketika memanfaatkan *gadget* sering berlebihan waktunya, sehingga terkadang lupa bahwa sebenarnya siswa masih punya kegiatan yang lain. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siswa kurang mampu membatasi waktu dalam memanfaatkan *gadget* sehingga sering berlebihan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dirumuskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum pemanfaatan *gadget* oleh siswa masuk dalam kriteria cukup positif. Dapat diartikan bahwa siswa cukup baik dalam memanfaatkan *gadget*. hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase dari masing-masing dimensi.

## 5.2. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain:

### a. Orang tua

Orang tua siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan diharapkan lebih aktif dan lebih dekat menjalin komunikasi dengan anaknya untuk mengawasi dan membantu mengarahkan anak dalam memanfaatkan *gadget*. orang tua dapat mengawasi anak dengan memberikan ijin memanfaatkan *gadget* pada waktu yang telah ditentukan.

### b. Konselor

Konselor diharapkan dapat memberikan materi layanan BK mengenai pemanfaatan *gadget* yang tepat dan bijak. Melalui layanan informasi, layanan penguasaan konten baik dalam format klasikal maupun individu.

### c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA pada umumnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali M, Asrori M. 2012. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2015. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. 2003. *Sikap Manusia, Teori Dan Pengukurannya*. Edisi Kedua. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Cahyono E, Sri Mulyani ES, Rochmad, Sudarmin, Sutikno. 2014. *Buku Panduan Penulisan Proposal, Tugas Akhir, Skripsi, Dan Artikel Ilmiah*. Semarang: FMIPA UNNES
- Castelluccio, Michael. 2007. *Gadget An-Essay*.  
<http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914>  
diakses pada 13 Desember 2015
- Effendi, S. 1989. *Metode Penelitian Survei*. PT. Pustaka LP3ES Indonesia : Jakarta.
- Elena Osiceanu, M. 2015. Psychological implications of modern technologies: "technofobia" versus "technophilia". *Procedia Soc. Behav. Sci.* 180: 1137 – 1144.
- Gea, Antonius Atosokhi; Antonio Panca Yuni Wulandari & Yohanes Babari. 2003. *Character Building II, Relasi Dengan Sesama*. Jakarta : PT Gramedia.
- Harahap, H. 2013. *Pengertian Gadget*. Di akses pada 8 Maret 2015.  
<http://hafizhrahap.blogspot.co.id/2013/11/pengertian-gadget.html>.
- Harfiyanto, D; Cahyo Budi Utomo; Tjaturahono Budi. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang*. *Journal of Educational Social Studies*. Universitas Negeri Semarang, Indonesia
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga.
- M. Arief Mansur, Dikdik dan Gultom Elisatris. 2009. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Cetakan kedua. Bandung: 2009
- Ma'mur Asmani, J. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mappiare, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Noor, F. 2014. Analisa penggunaan smartphone dalam pertemanan di sekolah kelas x di sma negeri 4 palangka raya tahun pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Palangka Raya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling.
- Rakhmat, J. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rumini, Sri & Siti Sundari H.S. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004.
- Soerjono, S. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT RajaGrafindo, 2002.
- Sudjana. 2001. *Metode Statistika, Edisi Revisi, Cet. 6*. Bandung : Tarsito
- Sudjana, Nana. 2010. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono.2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sutoyo, Anwar. 2012. *Pemahaman Individu*. Semarang: CV Widya Karya.
- Sumarni, Sri. 2013. The Role of Educators in Introduce Technology In Early Childhood Through Science Activities. *Procedia Soc. Behav. Sci.* 103: 1161 – 1170.
- Wikipedia. 2015. "Gadget", dalam wikipedia. 3 februari 2015. Di akses pada 8 Maret 2015. < <http://en.wikipedia.org/wiki/Gadget>.>
- Yusuf, Sarina; Mohd. Nizam Osmana; Md. Salleh Hj. Hassana dan Misha Teimourya. 2014. Parents' Influence on Children's Online Usage. *Procedia Soc. Behav. Sci.* 155: 81 – 86.



PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN -  
DINAS PENDIDIKAN

## SMA NEGERI 1 KARANGRAYUNG

Jalan Raya Karangrayung - Jowangi KM.1 Keu. Karangrayung Kab. Grobogan ☎(0292) 658 555/658 612  
Email: sman1\_karangrayung@yahoo.co.id  
Website : http://sman1karangrayung.sch.id

### SURAT KETERANGAN

Nomor :421.3 / 1008 / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Karangrayung Kabupaten Grobogan menerangkan bahwa :

Nama : AKHMAD RIFQI HERMAWAN S  
NIM : 1301411006  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling, S1

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Karangrayung dengan judul “Pemanfaatan Gadget Oleh Siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan Tahun 2015/2016” pada bulan November 2015.

Demikian surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Karangrayung, 23 November 2015

Kepala Sekolah

Rachmadi, S.Pd, M.Pd

Penata Tk.1

NIP. 19760108 200501 1 004

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG