

Dampak Gadget terhadap Perkembangan Remaja Awal Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Bengkalis

Titin Sumarni¹, Mufaro'ah², Irlina Dewi³
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis
Email: titinijal@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi gadget, arah penggunaan, dan faktor-faktor penyalahgunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa SMPN 2 Bengkalis menggunakan gadget sebagai alat komunikasi (93,33%), sedangkan sisanya 6,67% sangat bervariasi, seperti untuk menambah wawasan, hiburan, gaya hidup, tempat bisnis dan ada juga yang menggunakan gadget untuk hal-hal yang bersifat ancaman bagi dirinya. Faktor yang mempengaruhi perkembangan remaja awal adalah Faktor Internal (Kreativitas, Kemampuan, Kecerdasan, Bakat dan Minat), Faktor External (Pola Asuh Orang Tua, Lingkungan sekolah, Teman sebaya, Masyarakat, Geografis). SMPN 2 Bengkalis telah melakukan upaya dalam rangka mengarahkan fungsi gadget pada hal yang Positif, diantara tidak diperbolehkan menggunakan gadget pada saat di sekolah dan boleh membawa gadget atau Laptop pada saat pembelajaran TI. Ada juga pengawasan serta control dari orang tua dalam penggunaan gadget. Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan (dalam hal Relegius, Seks sekunder, Prilaku dan sikap) remaja khususnya siswa kelas 1 SMPN 2 Bengkalis dengan nilai korelasi 0,46%.

Kata kunci: Gadget, Perkembangan, Remaja

Abstract

This study aims to determine the function of the gadget, the direction of the use of the gadget, the factors of gadget use, the method used is descriptive qualitative. Research results 1. Gadget function is that most of the gadgets for communication are around 93.33%, while the remaining 6.67% are very varied, such as to add insight, entertainment, lifestyle, business places and some who use gadgets for things. which is a threat to him. 2. Factors that influence the development of early adolescents are internal factors (creativity, ability, intelligence, talents and interests), external factors (parenting style, school environment, peers, society, geography). 3. Efforts to direct the positive functions of gadgets, namely a. not allowed to use gadgets at school, b. Can bring gadgets or laptops during IT learning, c. There is supervision and control from parents in using gadgets. 4. The effect of the use of gadgets is that there is no significant effect on the development of adolescents, especially students of grade 1 SMPN 2 Bengkalis with a correlation value of 0.46%, which means that there is no effect of gadgets on the development of adolescents, especially in terms of religious, secondary school, behavior and attitudes. However, gadgets still affect early adolescents, gadgets are used to communicate. while the development of adolescents, especially the development of religious, secondary sec, behavior and attitudes are influenced by parents, school and friends.

Key word: Gadgets, Developments, Teens

Keywords: Gadgets, Developments, Teens

Pendahuluan

Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun, di sisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Perlu diperhatikan bahwa setiap hal apapun apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik. Sebaliknya, jika digunakan secara berlebihan dan tidak semestinya, akan menimbulkan beberapa pengaruh yang kurang baik pula.¹

Pengaruh negatif yang paling berbahaya dari penggunaan internet yaitu menjadikan penggunaannya kecanduan. Hal ini banyak kita temukan saat ini di sekeliling kita bahkan mungkin diri kita sendiri, yang tidak bisa lepas dari *gadget* dengan berbagai aplikasi sosial media didalamnya. Kecanduan menggunakan *gadget* tersebut juga dialami pelajar di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi tanpa mengenal jenis kelamin. Pelajar yang keasikan menggunakan internet seringkali menjadikan mereka malas bahkan lupa terhadap tugas dan tanggung jawab mereka, yaitu belajar. Kondisi seperti ini, penggunaan internet dapat mempengaruhi konsentrasi dan prestasi belajar siswa, kecuali bagi mereka yang memanfaatkan internet dengan tepat guna.

Melalui sosial media siswa dapat mencari informasi apapun dan dimanapun. Tak jarang media sosial dijadikan ajang pamer bagi sebagian siswa. Karena siswa dapat memperbarui (*update*) aktivitas mereka. Padahal seharusnya sosial media dapat menjadi media yang memudahkan mereka dalam mencari teman belajar dengan mudah, mencari informasi terkait dengan pelajaran. Dengan banyaknya siswa yang mengakses media sosial seperti instagram, facebook, twitter, youtube, dll membuat banyak produsen yang memasarkan produknya melalui media sosial, sehingga terjadilah aktivitas jual beli secara online. Produsen menjadikan siswa sebagai salah satu target pasar yang potensial, karena siswa mudah terbuju rayuan iklan, suka mengikuti teman, tidak realistis dan cenderung boros dalam menggunakan uangnya. Belum lagi unsur-unsur budaya asing seperti pola pergaulan hedonis telah melekat pada gaya hidup remaja.

Remaja berperilaku konsumtif karena remaja cenderung mengikuti hal-hal yang sama dengan kelompok sebaya agar diterima dengan baik di kelompok. Padahal seharusnya siswa membangun hubungan yang pertemanan yang baik agar dapat menunjang prestasi belajarnya. dengan belajar kelompok, atau saling mengingatkan apabila teman melanggar peraturan sekolah, dll. Namun fenomena yang terjadi dikalangan remaja yaitu mereka melakukan berbagai cara untuk diterima dan menjadi sama dengan orang lain yang sebaya menyebabkan siswa berusaha untuk mengikuti beberapa atribut yang sedang in. Dampak sosial dari perilaku konsumtif adalah dapat menciptaka kesenjangan antar sesama. Selain itu, siswa dapat menarik diri dan tidak ingin bergaul dengan teman sekelompoknya karena merasa tidak dapat memenuhi gaya hidup seperti temannya. Kelompok teman sebaya sebagai kelompok yang lebih memberikan pengaruh dalam memilih cara berpakaian, hobi, perkumpulan dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya. Karena terkadang remaja membeli sesuatu bukan karena kebutuhan tapi karena pendapat

¹ Aisyah Anggraini dan Hendrizal, *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan social para siswa sma*, Jurnal PPKN dan Hukum Vol.13 No. 1: 2018, h. 64.

orang lain sangat penting bagi dirinya dan ia ingin tampil menarik seperti teman-temannya.²

Namun apakah benar dengan adanya internet ini akan memberikan pengaruh positif pada prestasi belajar siswa di sekolah? Fenomena yang ditemukan oleh peneliti di SMPN 2 Bengkalis melalui observasi dan wawancara pada guru BK yang peneliti lakukan mendapatkan bahwa siswa di sekolah tersebut sudah dilarang oleh pihak sekolah untuk membawa *Gadget* mereka ke sekolah, namun peraturan tersebut sering dilanggar oleh siswa. Banyak siswa yang kedapatan bermain *Gadget* mereka ketika pelajaran berlangsung, hasil wawancara dengan wali kelas bahwa dengan adanya internet di *gadget* siswa justru membuat siswa menjadi tidak berkonsentrasi dan ada juga yang mengantuk ketika proses belajar karena semalaman bermain gadget.

Pengetrian Gadget

Secara umum *gadget* bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya.³

Gadget bisa pula dikategorikan sebagai perangkat elektronik *portable*. Hal ini karena *gadget* bisa digunakan tanpa harus tersambung kedalam stop kontak yang beraliran listrik.⁴ *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* 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.⁵

Fungsi Gadget

Sebagaimana disebutkan di atas, secara umum *gadget* memiliki fungsi sebagai media komunikasi dan lainnya. Untuk melihat fungsi *gadget* itu seperti apa, maka harus dilihat macam *gadget* nya. Sebab ada banyak jenis *gadget* dengan fungsi yang berbeda. Berikut beberapa fungsi *gadget*:⁶

a. Memperlancar Komunikasi

Fungsi *gadget* paling banyak dirasakan oleh penggunanya adalah sebagai media komunikasi. Hanya dengan berdekatan dengan *gadget* seseorang bisa berkomunikasi dengan pengguna *gadget* lainnya meski tidak dalam satu tempat yang sama.

b. Mengakses Informasi

Beberapa *gadget* juga memiliki fungsi untuk mengakses informasi. Informasi bisa kita dapatkan saat kita memegang *gadget* seperti *smartphone*, *smartwatch* dan lain sebagainya.

² Luthfatul Amalia dan Khasana Setiaji, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram, Teman Sebaya dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa*, *Economic Education Analysis Journal EEAJ* 6 (3): 2017, h. 837

³ *Ibid*

⁴ *ibid*

⁵ *ibid*

⁶ *Ibid*

c. Menambah Wawasan

Dengan mudahnya kita mengakses informasi dari *gadget*, berarti kita sedikit lebih maju dan bertambah wawasan kita. komunikasi lancar, informasi mudah tentu akan menambah wawasan.

d. Hiburan

Gadget juga bisa kita gunakan untuk mengakses internet, misalnya saja *gadget* musik layaknya MP3 dan lainnya. kita juga bisa mengakses video dari beberapa jenis *gadget*.

e. Gaya Hidup

Salah satu fungsi yang tak bisa dikesampingkan adalah kenyataan bahwa *gadget* memperkuat kepercayaan diri seseorang. Makin mewah *gadget* yang dimiliki seseorang, makin terlihat pula gaya hidup seseorang.

Pengertian Remaja

Menurut Papalia dan Olds,⁷ masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Sedangkan Anna Freud,⁸ berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, di mana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

Selanjutnya, Jahja⁹ mengemukakan bahwa masa remaja adalah suatu masa perubahan, pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan dapatlah disimpulkan bahwa masa remaja berada pada batas peralihan kehidupan anak dan dewasa. Tubuhnya tampak sudah “dewasa”, akan tetapi bila diperlakukan seperti orang dewasa remaja gagal menunjukkan kedewasaannya. Pengalamannya mengenai alam dewasa masih belum banyak karena ia sering terlihat pada remaja adanya kegelisahan, pertentangan, kebingungan, dan konflik pada diri sendiri. Bagaimana remaja memandang peristiwa yang dialami akan menentukan perilakunya dalam menghadapi peristiwa-peristiwa tersebut.¹⁰

Remaja Menurut Islam

Islam sangat memperhatikan remaja,¹¹ ada hal-hal yang boleh dilakukan dan tidak, misalnya remaja tidak boleh lagi meninggalkan shalat, tidur terpisah dengan orang tua, meminta izin kalau masuk ke kamar orang tua, menjaga aurat meskipun di dalam rumah dan ketika keluar dari kamar mandi tidak boleh telanjang, menjaga pergaulan bebas laki-laki dan perempuan, mengenal akibat dan bahaya menonton pornografi. Remaja dianjurkan dekat dengan Allah dalam melaksanakan rutinitas keagamaan seperti shalat berjamaah, mengaji, berkumpul dengan teman sebaya (*peer group*) dalam hal-hal positif dalam

⁷ *ibid*

⁸ *ibid*

⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, h. 238

¹⁰ Khamim Zarkasih Putro, *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*, Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Volume 17, Nomor 1, ONLINE: ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia, ISSN 1411-8777, 2017, h. 29

¹¹ *ibid*

mengembangkan kreatifitas dan keterampilan yang mereka miliki, menumbuhkan sikap peduli dan empathy kepada orang lain.

Remaja harus selalu dalam kontrol dan bimbingan dari orang tua mereka, karena masih sangat labil dan cepat terpengaruh dengan hal-hal yang belum mereka pahami dan kenali. Remaja harus sadar bahwa manusia adalah ciptaan Allah yang paling sempurna, dan seluruh ciptaan Allah di dunia ini adalah wujud kebesaran Allah Swt dan seluruh isi bumi dipersembahkan hanya untuk kesejahteraan dan kebahagiaan manusia, (Al Baqarah:29). Remaja harus memiliki jiwa-jiwa yang sempurna dengan menggunakan seluruh potensi kebaikan yang ada dalam diri ke arah yang positif, (as-Syams 8-10). Remaja harus memiliki pengetahuan bahwa ciptaan Allah yang paling bernilai di dunia ini adalah mereka, yang mampu menjaga dan melindungi seluruh isi jagad raya yang ada di bumi, dan pada akhirnya hanya untuk mengabdikan kepada Allah Swt.

Fungsi Gadget Menurut Siswa SMPN 2 Bengkalis

Fungsi gadget dapat terlihat pada hasil penyebaran angket seperti pada tabel berikut:

| No | Pernyataan | Sangat Setuju | Setuju | Netral/ Ragu-ragu | Tidak Setuju | Sangat Tidak Setuju |
|----|------------|---------------|--------|----------------------|--------------|---------------------|
| 1 | X1 | 76.67 | 16.67 | 3.33 | 0.00 | 3.33 |
| 2 | X2 | 43.33 | 50.00 | 6.67 | 0.00 | 0.00 |
| 3 | X3 | 16.67 | 40.00 | 36.67 | 3.33 | 3.33 |
| 4 | X4 | 13.33 | 13.33 | 30.00 | 30.00 | 13.33 |
| 5 | X5 | 13.33 | 40.00 | 36.67 | 6.67 | 3.33 |
| 6 | X6 | 6.67 | 13.33 | 30.00 | 40.00 | 10.00 |
| 7 | X7 | 10.00 | 10.00 | 20.00 | 43.33 | 16.67 |
| 8 | X8 | 10.00 | 26.67 | 33.33 | 16.67 | 13.33 |
| 9 | X9 | 3.33 | 13.33 | 20.00 | 30.00 | 33.33 |
| 10 | X10 | 13.33 | 13.33 | 10.00 | 46.67 | 16.67 |
| 11 | X11 | 0.00 | 16.67 | 23.33 | 23.33 | 36.67 |
| 12 | X12 | 3.33 | 16.67 | 10.00 | 50.00 | 20.00 |
| 13 | X13 | 3.33 | 6.67 | 26.67 | 26.67 | 36.67 |
| 14 | X14 | 3.33 | 16.67 | 20.00 | 30.00 | 30.00 |
| 15 | X15 | 0.00 | 0.00 | 6.67 | 16.67 | 76.67 |
| 16 | X16 | 0.00 | 0.00 | 10.00 | 23.33 | 66.67 |
| 17 | X17 | 23.33 | 26.67 | 40.00 | 3.33 | 6.67 |
| 18 | X18 | 3.33 | 3.33 | 10.00 | 26.67 | 56.67 |
| 19 | X19 | 13.33 | 6.67 | 40.00 | 26.67 | 13.33 |
| 20 | X20 | 16.67 | 10.00 | 30.00 | 26.67 | 16.67 |

Untuk mengetahui fungsi *gadget* bagi siswa SMPN 2 Bengkalis dalam hal ini diambil sample yang berjumlah 30 orang, maka dapat disimpulkan berdasarkan analisa sebagai mana pada table 4.4 penyajian data yaitu fungsi *gadget* bagi siswa SMPN 2 Bengkalis dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi yaitu sekitar 93,33% yaitu 28 orang dari keseluruhan siswa yang telah mengisi angket, sedangkan sisanya 6,67% sangat berpariatif, maksudnya siswa SMPN 2 Bengkalis menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi, menambah wawasan, hiburan, gaya hidup, tempat bisnis dan ada juga yang menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang bersifat ancaman bagi dirinya (hal-hal yang berdampak negative).

Arah Penggunaan Gadget Di Kalangan Siswa SMPN 2 Bengkulu

Arah penggunaan *gadget* bagi siswa SMPN 2 Bengkulu dapat terlihat pada tabel berikut:

| No | Fungsi Gadget | Respon nden | Persetase Item Pernyataan | | | | | Total |
|----|-------------------------|----------------|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | STS | TS | N | S | ST | |
| 1 | Memperlancar komunikasi | 30 | 0.00 | 0.00 | 6.67 | 50.00 | 43.33 | 100% |
| 2 | Mengakses Informasi | 30 | 8.33 | 15.00 | 16.67 | 15.00 | 45.00 | 100% |
| 3 | Menambah Wawasan | 30 | 6.67 | 23.33 | 33.33 | 26.67 | 10.00 | 100% |
| 4 | Hiburan | 30 | 21.67 | 35.00 | 25.00 | 13.33 | 5.00 | 100% |
| 5 | Gaya Hidup | 30 | 8.00 | 8.00 | 36.67 | 31.11 | 16.67 | 100% |
| 6 | Tempat Bisnis | 30 | 16.67 | 43.33 | 20.00 | 10.00 | 10.00 | 100% |
| 8 | Gadget sebagai ancaman | 30 | 36.25 | 30.83 | 17.08 | 10.42 | 5.42 | 100% |

Sedangkan upaya yang dilakukan untuk Mengarahkan Siswa SMPN 2 Bengkulu Pada Fungsi *Gadget* Yang Positif dilakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan.

Hasil Wawancara:¹²

1. Kepala Sekolah SMPN 2 Bengkulu Bapak Tukimin, S.Pd
 - Tidak diperbolehkan menggunakan *gadget* pada saat di sekolah
 - Boleh membawa *gadget* atau Laptop pada saat pembelajaran TI
 - Ada pengawasan serta control dari orang tua dalam penggunaan *gadget*
2. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan Ibu Nurhasanah
 - Tidak diperbolehkan menggunakan *gadget* pada saat di sekolah
 - Boleh membawa *gadget* atau Laptop pada saat pembelajaran TI
 - Ada pengawasan serta control dari orang tua dalam penggunaan *gadget*

Factor-faktor Penyalagunaan Gadget Bagi Siswa SMPN 2 Bengkulu

Factor-faktor penyalagunaan *gadget* bagi siswa SMPN 2 Bengkulu dapat terlihat pada hasil pengisian angket pada tabel berikut:

| No | Item Per nyataan | Res ponden | Persetase Item Pernyataan | | | | | Total |
|----|--------------------------------|---------------|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | SS | S | N | TS | STS | |
| 1 | Perkembangan Sek Skunder | 30 | 16.97 | 27.58 | 18.48 | 21.52 | 15.45 | 100% |
| 2 | Perkembangan Relegius | 30 | 31.54 | 18.97 | 10.26 | 13.59 | 25.64 | 100% |
| 3 | Perkembangan Sikap dan Prilaku | 30 | 15.00 | 14.70 | 16.06 | 19.70 | 34.55 | 100% |

¹² Hasil Wawan Cara dengan Bapak Tukimin Kepala Sekolah dan Ibu Nurhasanah Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan SMPN 2 Bengkulu, Selasa 08 Oktober 2019, jam 09-12.30

Berdasarkan dari penyajian data diatas dapat disimpulkan bahwa factor penyalagunaan *gadget* adalah perkembangan seksekunder, perkembangan relegius dan perkembangan sikap dan prilaku pada remaja kelas 1 (satu) SMPN 2 Bengkalis tidak dipengaruhi oleh *gadget*, akan tetapi lebih tinggi pengaruhnya dari polah asuh orang tua, lingkungan sekolah, dan teman sebaya.

Selain dari pengisian angket penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Tukimin selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Bengkalis dan Ibu Nurhasanah Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan SMPN 2 Bengkalis. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Kepala Sekolah Bapak Tukimin, S.Pd¹³ dan juga wakil Kepala Sekolah bidang kesiswaan Ibu Nurhasanah¹⁴, S.Pd SMPN 2 ada beberapa factor yang mempengaruhi perkembangan remaja khususnya siswa kelas 1 (satu) SMPN 2 Bengkalis:

- 1) Faktor Internal (Kreativitas, Kemampuan, Kecerdasan, Bakat dan Minat)
- 2) Faktor External (Pola Asuh Orang Tua, Lingkungan sekolah, Teman sebaya, Masyarakat, Geografis)

Pengaruh/Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa SMPN 2 Bengkalis

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan Remaja pada Siswa SMPN 2 Bengkalis dapat terlihat pada tabel berikut:

| | Variabel_X | Variabel_Y |
|---------------------------------------|------------|------------|
| Variabel_X <i>Pearson Correlation</i> | 1 | .461* |
| <i>Sig. (2-tailed)</i> | | .010 |
| N | 30 | 30 |
| Variabel_Y <i>Pearson Correlation</i> | .461* | 1 |
| <i>Sig. (2-tailed)</i> | .010 | |
| N | 30 | 30 |

*. *Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap siswa SMPN 2 Bengkalis dapat dilihat pada table IV.8 Corelasi, sehingga dari data yang telah diolah dapat dilakukan analisis melalui pendekatan *corelasi product moment* maka dapat disimpulkan bahwa; tidak ada pengaruh yang signifikan *gadget* terhadap perkembangan remaja khususnya siswa kelas 1 SMPN 2 Bengkalis dengan nilai korelasi 0,46% berarti tidak ada pengaruhnya *gadget* terhadap perkembangan remaja khususnya dalam hal Relegius, Sek sekunder dan Prilaku dan sikap. Akan tetapi *gadget* tetap berpengaruh terhadap remaja (siswa kelas 1 SMPN 2

¹³ Hasil Wawan Cara dengan Ibu Nurhasanah Wakil Kepala Sekolah SMPN 2 Bengkalis, Selasa 08 Oktober 2019, jam 10-12.30

¹⁴ Hasil Wawan Cara dengan Ibu Nurhasanah Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan SMPN 2 Bengkalis, Selasa 08 Oktober 2019, jam 10.30-12.30

Bengkalis) di fungsikan untuk berkomunikasi. sedangkan perkembangan remaja (siswa kelas 1 SMPN 2 Bengkulu) khususnya perkembangan Relegius, perkembangan Sek sekunder, dan Prilaku dan Sikap banyak dipengaruhi oleh orang tua, sekolah dan teman.

Kesimpulan

Adapun fungsi *gadget* bagi siswa SMPN 2 Bengkulu berdasarkan data di atas setelah dilakukan analisi terhadap data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi yaitu sekitar 93,33% yaitu 28 orang dari keseluruhan siswa yang telah mengisi angket, sedangkan sisanya 6,67% sangat berpariatif, maksudnya siswa SMPN 2 Bengkulu menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi, menambah wawasan, hiburan, gaya hidup, tempat bisnis dan ada juga yang menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang bersifat ancaman bagi dirinya (hal-hal yang berdampak negative).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan remaja siswa kelas 1 (satu) SMPN 2 Bengkulu yaitu: (a) Faktor Internal yaitu Kreativitas, Kemampuan, Kecerdasan, Bakat dan Minat. (b) Faktor External yaitu Pola Asuh Orang Tua, Lingkungan sekolah, Teman sebaya, Masyarakat, dan Geografis. Upaya Mengarahkan Siswa SMPN 2 Bengkulu Pada Fungsi *Gadget* Yang Positif; 1) Tidak diperbolehkan menggunakan gadget pada saat di sekolah, 2) Boleh membawa *gadget* atau Laptop pada saat pembelajaran TI, dan 3) Ada pengawasan serta control dari orang tua dalam penggunaan *gadget*

Tidak ada pengaruh yang signifikan *gadget* terhadap perkembangan remaja khususnya siswa kelas 1 SMPN 2 Bengkulu dengan nilai corelasi 0,46% berarti tidak ada pengaruhnya *gadget* terhadap perkembangan remaja khususnya dalam hal Relegius, Sek sekunder dan Prilaku dan sikap. Akan tetapi *gadget* tetap berpengaruh terhadap remaja (siswa kelas 1 SMPN 2 Bengkulu) di fungsikan untuk berkomunikasi. sedangkan perkembangan remaja (siswa kelas 1 SMPN 2 Bengkulu) khususnya perkembangan Relegius, perkembangan Sek sekunder, dan Prilaku dan Sikap banyak dipengaruhi oleh orang tua, sekolah dan teman.

Rekomendasi kepada Kepala Sekolah agar mengawasi dan mengontrol siswa serta membuat aturan yang tegas tentang penggunaan *gadget* bagi siswa SMPN 2 Bengkulu. Bagi guru untuk melakukan control dan pengawasan kepada siswa dalam hal penggunaan gadget pada saat proses belajar mengajar. Kepada orang tua agar melakukan control dan pengawasan bagi anak-anak remaja pada saat di rumah. Bagi siswa siswi remaja agar dapat mengontrol diri serta memperbanyak kegiatan yang bersifat positif sehingga tidak ada waktu dan kesempatan untuk menggunakan gadget dalam jangka waktu yang berlebihan dan tidak terarah (negative).

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amalia, L., & Setiaji, K. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram, Teman Sebaya dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa*. *Economic Education Analysis Journal EEAJ* 6 (3), 837.
- Anggraini, A., & Hendrizal. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. *Jurnal PPKN dan Hukum* Vol.13 No. 1, 64.

- Bagoes, T., & dkk. (2016). *Peran Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Kaum Remaja di Desa Tegal Kertha Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar*. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana, 1.
- Hadiarni, & Mariah, K. (2018). *Urgensi Pendidikan Keluarga Islami Pada Era Digital*. International Conference on Education Teachers in the Digital Age, 140.
- Harlock, E.B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hartono, & Jogiyanto. (2010). *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman-Pengalaman*. Edisi Pertama. . Yogyakarta: BPFE.
- Irawan, J., & Armayati, L. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. An-Nafs, Vol.08, No. 02: 2013, h. 32, 32.
- Jadmika, S. (2010). *Genk Remaja Anak Haram Sejarah ataukah Korban Globalisasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, M. (2016). *Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam*. Jurnal Psikoislamedia Volume 1, Nomor 1, ISSN: 2503-3611, 247.
- Nizar, S., & dkk. (2016). *Pedoman Penulisan SKRIPSI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis*. Bengkalis.
- Nurhakim, y. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Bestari.
- Permatasari, A., & Utami, N. (2019). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Juang: Jurnal Wahana Konseling Vol. 02 No. 1, 2.
- Putro , K. Z. (2017). *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Volume 17, Nomor 1, Online: Ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia, ISSN 1411-8777
- S. Wirawan. (2002). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2008). *Manajemen Pendidikan, Edisi 1*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Suharsimi, A., & Yuliana, L. (2008). *Manajemen Pendidikan.. Edisi ke-1*. yogyakarta: Aditya Media.
- Sujarweni, V. (2014). *Metodelogi Penelitian*. Jogjakarta: PustakaBaruPres.
- Ulwan, A. N. (1981). *Tarbiyatul al-Aulad fi al-Islam, Beirut*. Dar al-Salam: Dar al-Salam.
- <https://www.jurnalponse.com/pengertian-gadget/#!> (27-05-2019)
- Aabot Gadget, "Telepon Genggam Pengertian Gadget", (On-line), tersedia di: <https://id.wikipedia.org/wiki/> (2019-26-05)
- <https://www.jurnalponse.com/pengertian-gadget/#!> (27-05-2019)