PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA REMAJA TERHADAP PRILAKU DALAM INTERAKSI KELUARGA DI DESA SUMBER MULYA KECAMATAN PINANG RAYA BENGKULU UTARA

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh
Vera Budi Asih
(1516210069)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU(IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2019

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl.Raden Fattah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Nama : Vera Budi Asih

NIM : 1516210069

Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Prilaku Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka nama yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti ujian Munaqosyah Skripsi pada program Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris.

Bengkulu, Mei 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Riswanto, M.Pd, P.hD	Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP.197204101999031004	NIP. 197601192007011018

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqosyahkan oleh tim sidang di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Juli 2019

Dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua
Dr. KH. Nasron H.K, M.Pd.i : ----------
NIP. 196107291995031001

Sekretaris
Ahmad Syarifin, M.Ag : ----------
NIP. 198006122015031003

Penguji I
Riswanto, M.Pd, P.hD : ----------
NIP. 197204101999031004

Penguji II
Dr. Ahmad Suradi, M.Ag : ----------
NIP. 197601192007011018

Bengkulu, 01 Agustus 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

"Waktu bagaikan pedang"

Jika engkau tidak memanfaatkanya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu.

PERSEMBAHAN

Bismillahirohmanirrohim.

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu ya Allah, Tuhan yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku. Aamiin

Dengan ini ku persembahkan karya ini untuk :

1. Bapak (Agus Triyono) dan ibuku (Sumarsih) yang telah memberikan kasih sayang hingga aku dewasa, selalu mendoakan dan memberikan semangat yang tiada henti untuk kesuksesanku.
2. Kepada adikku Langgeng Dwi Kuncoro dan keluarga besarku yang senantiasa selalu memberikan dukungan selama ini.
3. kepada sahabatku seprjuangan Uke Lismiyanti yang telah memberikan motivasi, dukungan selama ini serta teman-teman seperjuangan khusunya rekan-rekan PAI C angkatan 2015 yang tak bisa tersebutkan namanya satu persatu terimakasih ku ucapkan atas kebersamaan kita selama empat tahun ini.
4. Kepada calon pasangan hidup Herjuno Hari Murthi yang telah memberikan semangat dan motivasi selama ini.
5. Kepada rekan KKN 81 : Dina Novriyanti, Yussi Susilawati, Putri Nur Ilhami, Romi Ari Susanti, Siti Nurjannah, Eko, Dori, Fari, Feri, Alfis. Yang sudah memberi semangat selama ini.
6. Kepada dosen-dosenku Tarbiyah IAIN Bengkulu terimakasih atas ilmu yang di berikan serta arahan dan terkhusus untuk bapak Riswanto, M.Pd, P.hD dan bapak Dr. Ahmad Suradi, M.Ag yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dan saran kepada penulis.
7. Alamamaterku tercinta.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis yang berjudul : " Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara" adalah asli dan belum diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali di kutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan di sebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik dan sanksi lainnya sesuai dengan nama dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Mei 2019

Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Vera Budi Asih

NIM : 1516210069

ABSTRAK

Vera Budi Asih, NIM : 1516210069, 2019, dengan judul skripsi : "*Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara*". Skripsi : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Pembimbing 1. Riswanto, M.Pd, P.hD, Pembimbing 2. Dr. Ahmad Suradi, M.Ag

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan gadget pada remaja, bagaimana remaja dalam berinteraksi keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara?tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget pada remaja dalam interaksi keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 153 orang remaja di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*, dimana dengan menggunakan teknik acak dengan sampel 30 orang remaja. Pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif menggunakan *Person Product Moment*. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan gadget pada remaja dapat dikatakan dalam kategori tinggi berdasarakan hasil hitung rata-rata skor sebesar 50%. Dan dalam hasil penelitian interaksi keluarga dikatakan dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 40%. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan gadget pada remaja lebih tinggi dibandingkan dalam interaksi dengan keluarga. Kemudian dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara, hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan bahwa nilai t diperoleh 6,72 dibandingkan dengan nilai t tabel 1,701 maka dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}.

KATA PENGANTAR

Assalamua`alaikum, Wr. Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul " Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara", Dengan lancar tanpa halangan suatu apapun. Karena tanpa pertolongan dari-Nya maka tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Kemudian Sholawat dan juga salam semoga tetap tercurah pada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliah menuju alam islamiah yakni alam yang penuh dengan kecangihan teknologi yang seperti kita rasakan pada saat ini. Mudah-mudahan kita umatnya yang selalu dan senantiasa menjalankan sunah-sunahnya akan mendapat pertolongan di yaumil kiamat nanti. Allahhuma Aamiin.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Islam (S.Pd) pada jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Di dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari dengan sepenuhnya masih banyak kekurangan dan juga kelemahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik maupun saran yang membangun demi perbaikan penyempurnaan penulisan karya ilmiah untuk masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya penulis pribadi dan bagi semua pihak pada umumnya.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesainya penyusunan skripsi ini adalah berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu izinkanlah penulis menghanturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof Dr. H. Sirajuddin, M,M.Ag, MH selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
4. Bapak Riswanto, M.Pd, P.hD selaku pembimbing I yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Ahmad Suradi, M.Ag selaku pembimbing II yang telah bersusah payah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Tato Kepala Desa Sumber Mulya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Segenap *Civitas* Akademik Instiut Agama Islam Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
8. Rekan-rekan mahasiswa mahasiswa Jurusan Tarbiyah Instiut Agama Islam Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan.
9. Bangsa, Negara dan Agama yang tercinta.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk penelitian selanjutnya dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Atas segala bantuan yang tiada ternilai harganya, semoga Allah SWT

membalas dengan pahala yang berlipat ganda. Akhirnya atas segala kebaikan semoga menjadi amal shaleh, Aamiin ya Robbal` alamin.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb

Bengkulu, Mei 2019

Vera Budi Asih

NIM : 1516210069

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

NOTA PEMBIMBING ..... **ii**

MOTTO ..... **iii**

PERSEMBAHAN ..... **iv**

SURAT PERNYATAAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Batasan Masalah 8

D. Rumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 8

F. Manfaat Penelitian 8

G. Sistematika Penelitian 9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget* 11

2. Manfaat *Gadget* 12

3. Fungsi *Gadget* 13

B. Remaja

1. Pengertian Remaja 14

2. Perkembangan Masa Remaja 15

3. Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja 18

C. Interaksi

1. Pengertian Interaksi 19

2. Bentuk-Bentuk Interaksi 20

3. Akhlak Berinteraksi 22

D. Keluarga

1. Pengertian Keluarga 23

2. Fungsi Keluarga 24

E. Penelitian Relevan 27

F. Kerangka Berpikir 29

G. Hipotesis Penelitian 30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 31

B. Tempat dan Waktu Penelitian 32

C. Populasi dan Sampel Penelitian 32

D. Teknik Pengumpulan Data 33

E. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data 35

F. Teknik Analisis Data 41

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian..... 43

B. Hasil Penelitian 48

C. Pembahasan..... 58

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 62

B. Saran..... 62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

A. Tabel 2.1 : Bagan kerangka berpikir 30

B. Tabel 3.1 : Daftar jumlah remaja Desa Sumber Mulya 32

C. Tabel 3.2 : Hasil uji validitas Variabel X..... 37

D. Tabel 3.3 : Hasil uji validitas variabel Y..... 38

E. Tabel 3.4 : Hasil Raliabilitas variabel X 40

F. Tabel 3.5 : Hasil Reliabilitas variabel Y 41

G. Tabel 4.1 : Jumlah penduduk Desa Sumber Mulya 46

H. Tabel 4.2 : Hasil jawaban angket Variabel X 48

I. Tabel 4.3 : Tabulasi skor angket variabel X 49

J. Tabel 4.4 : Kategori TSR dalam persentase variabel X..... 51

K. Tabel 4.5 : Hasil jawaban angket variabel Y 51

L. Tabel 4.6 : Tabulasi skor angket variabel Y 52

M. Tabel 4.7 : Kategori TSR persentase variabel Y..... 54

N. Tabel 4.6 : Perhitungan varian dan standar deviasi hasil angket(X)..... 55

O. Tabel 4.7 : Perhitungan varian dan standar deviasi hasil angket(Y)..... 56

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Penelitian
2. Dokumentasi
3. Pengesahan Penyeminar
4. Daftar Hadir Seminar
5. Surat Permohonan Izin Penelitian
6. Surat Mengadakan Penelitian
7. Hasil Jawaban Uji Validitas Variabel X
8. Hasil Jawaban Uji Validitas Variabel Y
9. Hasil Perhitungan Validitas Melalui SPSS Variabel X
10. Hasil Perhitungan Validitas Melalui SPSS Variabel Y
11. Hasil Perhitungan Reliabilitas Melalui SPSS Variabel X
12. Hasil Perhitungan Reliabilitas Melalui SPSS Variabel Y
13. Tabel *Person Product Moment*
14. Nilai-nilai dalam Distribusi T
15. SK Pembimbing
16. SK Kompre
17. Kartu Bimbingan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al- Qur`an dan As-sunnah menjadi sumber utama sekaligus pedoman yang mengatur kehidupan umat islam di dunia. Namun demikian, kehidupan umat islam tidak semuanya mencerminkan isi al-qur`an dan as- sunnah. Melihat fonemena yang terjadi pada era globalisasi pada masa sekarang ini, kemajuan teknologi telah berkembang pesat. Seiring kemajuan teknologi yang berkembang pesat seperti gadget, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Perubahan pada masyarakat dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial di masyarakat serta interaksi sosial dan lain sebagainya.[1] Seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Qur`an surah Dalam al-quran surah Lukman ayat 18-19 :

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِى ٱلْأَرْضِ مَرَحًا ۖ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ﴿١٨﴾

18. Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri.

[1] Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*,(Jakarta : Pt. Raja Gafindo Persada,2013), Hlm.333

وَٱقۡصِدۡ فِي مَشۡيِكَ وَٱغۡضُضۡ مِن صَوۡتِكَۚ إِنَّ أَنكَرَ ٱلۡأَصۡوَٰتِ لَصَوۡتُ ٱلۡحَمِيرِ

١٩

19. Dan sederhanalah kamu dalam berjalan[1182] dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.

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.[2] Salah satu yang membedakan gaget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artiya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi baru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dalam perkembangan gadget yang dulu cendrung dapat di miliki oleh kaum borjuis karena harganya yang relatif mahal saat itu, kini mulai dapat di miliki oleh siapa saja, karena harga gadget mulai beragam bahkan tukang becak pun memiliki gadget untuk berkomunikasi dengan pelanggannya. Era globalisasi memiliki pengaruh yang kuat di segala

[2] Jaka Irawan & Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*, Dalam Jurnal An-Nafs, Vol.08 No.02 Tahun 2013, Hal. 32

dimensi kehidupan masyarakat. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan sosial baik secara positif maupun negatif. Perkembangan teknologi membuat masyarakat terbentur di antara dua pilihan. Di suatu pihak masyarakat menerima kehadiran teknologi, di pihak lain kehadiran teknologi modern justru menimbulkan masalah-masalah yang bersifat struktural yang merambah di semua aspek kehidupan masyarakat.

Kita semua menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi akhir-akhir ini bergerak sangat pesat dan telah menimbulkan dampak positif maupun negatif terhadap tata kehidupan masyarakat di berbagai negara. Kemajuan bidang informasi membawa kita memasuki abad revolusi komunikasi. Bahkan ada yang menyebutnya sebagai ledakan komunikasi.

Segala hal yang bertemakan pembaharuan pasti memiliki nilai praktis akan terlepas dari baik buruknya dampak yang di timbulkan, kususnya terhadap anak. Maka kanak-kanak merupakan implemen pertama dalam proses penanaman nilai-nilai moralitas yang kedepanya akan membentuk jati dirinya kelak. Dalam masa ini terletak pokok-pokok perubahan kepintaran anak, pertumbuhan minat bakat anak, dan kepekaan akan dunia di dekelilingnya. Hal ini tentu saja tidak boleh di abaikan begitu saja, peran keluarga, komunikasi dan interaksi antar keluarga dan peran lingkungan sekitar dalam membentuk karakter anak sangat di perlukan sekali. Sejak dini seharusnya anak-anak harus di biasakan untuk

mempelajari nilai-nilai norma, supaya nilai-nilai moral tersebut terutama dalam hari nurani anak sehingga akan membentuk karakter yang baik bagi kepribadian anak itu sendiri.

Di era modern sekarang ini, dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengakses informasi yang di inginkan dengan menggunakan berbagai media melalui gadget itu sendiri. Dengan kemudahan yang diberikan ini banyak sekali pengaruh yang buruk bagi kehidupan masyarakat khususnya bagi anak-anak. Dengan kemudahan mengakses media elektronik, sekarang ini sangat jauh dari nilai-nilai moral keagamaan.

Sebuah survey merilis penelitiannya, mengatakan bahwa hampir setengah dari pemakai ponsel dan komputer berkomunikasi dengan teman dan berkomunikasi dengan teman dan berkomunikasi dengan keluarga meski sedang berada dalam satu rumah. Riset bertajuk The Halifax Insurance Digital Home Index itu mempublikasikan sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mengakui mereka menggunakan ponsel untuk menelpon, mengirim sms, menggunakan sosial media dan e-mail lebih sering daripada harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan, seperlima atau sekitar 22% dari survey itu lebih memilih untuk berbicara melalui telpon atau sosial media seperti facebook dan twiter dari pada bicara langsung.[3]

[3] G. Hendrastono. "Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial", Dalam Journal Social, Volume V No.2, September 2018, Hlm.13

Anak-anak, remaja sampai orang tua pun mulai mempelajari dan menggunakan *gadget*. Tidak jarang kita temui ditengah jalan ada saja orang yang berjalan namun asyik berbicara sendiri, duduk tertawa sendiri, cemberut didepan layar. Richard Ling meneliti dengan kohesi dan ritual sosial dalam penggunaan, ditemukan kesimpulan bahwa handphone yang pada awalnya di peruntukan sebagai alat komunikasi, berkembang fungsinya sebagai alat hiburan, pada akhirnya dapat menyebabkan seseorang egois dan anti sosial saat menggunakannya. Fakta dari para peneliti teknologi seluler (studi tentang penggunaan hp diberbagai negara), bahwa pengguna gadget lebih dekat dari orang lain dari jarak jauh dan mereka terbukti cenderung mengabaikan orang disekitar ketika mereka sedang asyik mengoprasikan perangkat elektronik tersebut. Sehingga ada motto mendekatlah yang jauh, menjauhlah yang dekat.[4]

Psikolog Aric sigman menyatakan "meningkatnya waktu didepan layar gadget mengurangi interaksi sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunannya". Pengaruh paparan layar gadget untuk jangka panjang akan mengubah sirkuit otak anak-anak.[5]

Kehadiran gadget pada kebanyakan rumah tangga telah mengubah pola interaksi keluarga, sehingga tidak tercapai suatu rumah tangga yang harmonis dikarenakan kurangnya komunikasi terhadap keluarga. Hanny

---

[4] Rr. Sukma Ayu Sukma Dewi Anggraini, "Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget 2013", Dalam Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Uin Sunan Kalijaga

[5] C.Budi Utomo, "Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget Di Sman 1 Semarang", Dalam *Journal Of Educational*, Volume Iv No.1, Januari 2015, Hlm 1

Muchtar darta sebagai *emotional intellegence parenting consultant* merasa prihatin saat memperhatikan interaksi sebuah keluarga dalam suatu resto. Terlihat sang ayah dan kedua anak sibuk dengan laptopnya masing-masing sementara sang ibu sibuk dengan blackberrynya. Mereka bersama secara fisik tetapi tidak ada kebersamaan secara emotional karena masing-masing sibuk dengan gadgetnya bahkan anak tidak patuh dengan orang tua nya sendiri.[6] Padahal dalam Al-Qur`an banyak sekali ayat ang menerangkan keharusan berbuat baik terhadap orang tua. Hal itu menandakan bahwa peran dan kedudukan orang tua sangat tinggi dihadapan Allah SWT. Sehingga Rasullulah SAW. Bersabda :

﴿ برّ الوالدين ﴾

عَنْ عَبْدِ اللهِ بْنِ عَمْرٍو رَضِيَ اللهُ عَنْهُمَا قَالَ : قَالَ رَسُوْلُ اللهِ ﷺ : « رِضَى اللهِ فِي رِضَى الوَالِدَيْنِ، وَسُخْطُ اللهِ فِي سُخْطِ الوَالِدَيْنِ ». (رواه أخرجه الترمذى)

Artinya:
Dari Abdullah bin Umar r.a. berkata, Rosulullah Saw. bersabda: “Keridhoan Allah itu di dalam keridhoan orang tua dan kemarahan Allah itu di dalam kemarahan kedua orang tua.” (HR. al-Tirmidzi)

[6] J. Irawan,”Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja”, Dalam Journal System, Volume 8, No.2, Oktober 2013, Hlm.6

Di Desa Sumber Mulya, kehadiran gadget sudah mempengaruhi anak-anak sampai remaja. Dimana yang awalnya remaja belum mengenal gadget yang dulunya aktif dalam bermain maupun belajar serta aktif dalam berkomunikasi dengan keluarga, kini telah mengalami kemerosotan nilai-nilai dalam diri remaja. Seperti halnya anak mulai mengabaikan perintah orang tua, meninggalkan kewajiban sholat lima waktu, konsentrasi anak untuk belajar mulai berkurang dan lain sebagainya.[7]

Kehadiran gadget pada ranah keluarga mengakibatkan kurangnya pola interaksi antara anak dan orang tua dalam keluarga. Sehingga sudah tidak ada lagi kehangatan dalam keluarga di RT 13 RW 06 Desa Sumber Mulya Mayoritas masyarakat RT 13 RW 06 Desa Sumber Mulya adalah masyarakat yang bekerja sebagai petani karet dan sawit yang berekonomian mencukupi segala kebutuhan, jadi tidak sulit untuk membelikan gadget kepada anak-anaknya dan ditambah dengan dukungan keluarganya yang memberikan kemudahan kepada anaknya dalam memiliki gadget.

Secara tidak langsung gadget telah memberikan pengaruh yang negatif terhadap remaja, dimana remaja yang seharusnya didalam lingkungan keluarga mendapat perhatian dengan saling berinteraksi antara orang tua dan anak kini dalam ranah keluarga gadget telah menjadi pengganti dari interaksi dalam keluarga tersebut.

[7] Observasi Awal Di Rt 13 Rw 06, Bengkulu Utara, 06 Januari 2019

Melihat fonemena tersebut, pengamatan yang dilakukan peneliti di RT 13 RW 06 di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara dimana terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap diri remaja sehingga akan memunculkan tindakan yang tidak diinginkan nantinya. Maka perlu dilakukan penelitian mengenai Pengaruh penggunaan gadget pada remaja terhadap prilaku dalam interaksi keluarga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul **"Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Prilaku Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara".**[8]

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di analisis, maka dapat di identifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Banyak remaja memanfaatkan waktunya bermain gadget.
2. Kurangnya pola interaksi antara orang tua dan anak.
3. Kurangnya nilai moral dalam diri anak akibat gadget.
4. Remaja kurang bisa membagi waktu antara bermain gadget, bermain dengan sebayanya dan keluarga.
5. Kurangnya keharmonisan rumah tangga akibat gadget.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menjadi luas, maka penulis membatasi masalah yaitu tentang penggunaan gadget Pada Remaja di tinjau dari seringnya remaja menggunakan media sosial berpengaruh Terhadap

[8] Observasi Awal Di Rt 13 Rw 06, Sumber Mulya, 06 Januari 2019

Interaksi pada Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan yaitu apakah ada pengaruh penggunaan gadget pada remaja terhadap Prilaku dalam interaksi keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara ?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget pada remaja terhadap Prilaku dalam interaksi keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun akademis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
   a. Penelitian diharapkan dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi lingkungan keluarga.
   b. Memberikan inspirasi bagi anak remaja dan keluarga
   c. Dapat menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Manfaat Akademis
   a. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembang ilmu lainnya dalam menggunakan gadget terhadap interaksi yang baik dalam keluarganya.

b. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan dan membatasi penggunaan gadget untuk hal positif.

G. Sistematika Penelitian

BAB I Pendahuluan, pada BAB ini memaparkan tentang latar belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Dan Sistematika Penelitian.

BAB II Landasan Teori, pada BAB memaparkan tentang Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Keluarga, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian, pada BAB ini memaparkan tentang Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan data, Teknik Validitas dan Reliabilitas Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian, pada BAB ini memaparkan tentang lokasi penelitian dan hasil penelitian yang meliputi penyajian data-data yang diperoleh dan pembahasan mengenai hasil data yang diperoleh dilapangan.

BAB V PENUTUP, pada BAB ini memaparkan tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi perkembangan remaja dalam menanamkan nilai-nilai akhlak dalam interaksi keluarga.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget dalam bahasa indonesia adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elekronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.[9]

Menurut swarnadwitya 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.

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus yang menyajikan teknologi yang baru bisa disebut gadget. Berikut beberapa

[9] Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, dalam jurnal media komunikasi sosial keagamaan, Vol.17 No 2, November 2017, hal.318

jenis gadget yang sering digunakan di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Iphone adalah telephone yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan aple dan memiliki koneksi internet dan multimedia.
b. Ipad adalah sebuah produk komputer tablet buatan aple, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan ipad thouch dan iphone, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem informasi.
c. Blackberry adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (push e-mail), telepon seluler, sms, faksimili internet, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
d. Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless).[10]

2. Manfaat Gadget

Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah dan berbagai macam teknologi yang berbasis pada teknologi elektronika. Dan yang lebih penting adalah alam

[10] Leni Armayati, Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja, Dalam Jurnal An-Nafs,Vol. 08 No.02 Tahun 2013, Hal. 32

bagaimana media baru tersebut berfungsi, terjadi pertukaran informasi. Alam interaktif mungkin dibuat oleh elemen komputer yang terhubung menjadi jaringan dan didukung peralatan seperti satelit.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Gadget dapat berpengaruh positif dan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran,yang ditunjukan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain gadget maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Namun apabila siswa menggunakan gadget untuk menambah ilmu pengetahuan disekolah dan tidak melupakan kewajiban seorang siswa untuk belajar, maka tidak akan berakibat pada menurunya prestasi belajar. Dikatakan berakibat pada prestasi belajarnya karena, penggunaan gadget terlalu berlebihan dapat menyebabkan kerusakan pada mata siswa. Sehingga akan menghambat siswa dalam belajar.[11]

3. Fungsi Gadget

[11] Maya Mediana Rozalia, Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Dalam Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd, Vol.5 N0.2, September 2017, Hal. 724

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi gadget secara umum yaitu sebagai berikut :

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.[12]

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

[12] Puji Asmaul Chusna,Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol.17 No.2, November 2017, Hal. 318-319

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescene* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti DeBrun, mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.

Menurut papalia dan olds, 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 puluhan tahun.

Menurut Adams dan Gullota, masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Adapun Hurlock membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan remaja akhir di bedakan Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.[13]

Menurut Bahtiar, remaja yaitu masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Masa ini relative panjang dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya, dan merupakan masa perkembangan individu yang paling banyak mengalami perubahan-perubahan fisik maupun psikis. Masa ini dikenal dengan masa pancaroba, masa stres dan sebagainya..[14]

2. Perkembangan Masa Remaja

[13] Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan, (Jakarta : PRENADAMEDIA Group, 2015), hal.220

[14] Bakhtiar, *Psikologi Perkembangan*, (Bengkulu:IAIN Bengkulu,2016), hal.17

Perkembangan remaja dapat dilihat sebagai berikut :

a. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik tertinggi bagi manusia ada masa remaja dan akan berhenti setelah masa remaja selesai. Untuk wanita mencapai tinggi maximum pada umur 19 tahun, sedangkan untuk pria umur 21 tahun.

Masing-masing perubahan tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

a) Remaja mengalami pertumbuhan badan hingga mencapai ukuran normal orang dewasa, pertumbuhan ini paling cepat pada masa remaja awal.
b) Perubahan dalam proporsi badan terjadi tidak seimbang, ada yang relative cepat dibandingkan dengan yang lainnya. Masa ini tingkah laku dan gerakannya lebih luwes.
c) Perubahan tanda-tanda seks primer, yaituyang berkaitan langsung dengan produksi. Bagi anak wanita perubahan tersebut ditandai dengan menarche/haid dan pada anak laki-laki mendapatkan palusir sehingga dapat menyebabkan ejakulasi pada waktu tidur lelap.
d) Perubahan seks sekunder, berhubungan dengan ciri-ciri khas kelamin bagi laki-laki dan perempuan, sebagi contoh anak

laki-laki tumbuh kumis, dan anak perempuan buah dadanya mulai membesar.[15]

b. Perkembangan Kognitif

Menurut piaget, seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena prilaku adabtasi secara biologis mereka. Dalam pandangan piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang di dapatkan tidak langsung diterima begitu saja kedalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting di banding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide ini.

Pada tahap ini, remaja juga telah mulai mampu berspekulasi tentang sesuatu, dimana mereka telah mulai membayangkan sesuatu yang diinginkan di masa depan. Perkembangan kognitif yang terjadi pada remaja juga dapat dilihat dari kemampuan seorang remaja untuk berpikir lebih logis. Remaja telah mulai mempunyai pola pikir sebagai peneliti, dimana mereka mampu membuat suatu perencanaan untuk mencapai suatu tujuan di masa depan.

c. Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi

[15] Bakhtiar, *Psikologi Perkembangan*, (Bengkulu:IAIN Bengkulu,2016),17

secara unik , sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang pentng pada masa remaja ialah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri adalah proses menjadi seseorang yang unik dengan peran perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya di banding orang tua.

Pada diri remaja, pengaruh lingkungan dalam menentukan prilaku diakui cukup kuat. Walaupun remaja telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk menentukan tindakannya sendiri, namun penentuan diri remaja dalam berprilaku banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya.[16]

3. Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja

Menurut Suyanto, Remaja menggunakan gadget hampir setiap hari dirumah, dilingkungan bermain bahkan saat berada di kelas dalam suasana belajar. Remaja menggunakan gadget sebagian besar untuk bermain sosial media yang biasa digunakan oleh remaja yaitu facebook, twiter, path, dan instagram. Remaja menghabiskan waktu 1,5-3 jam setiap hari hanya untuk bermain sosial media seperti facebook, twiter, path, instagram dan watsapp.

[16] Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta :PRENADAMEDIA GROUP, 2015), hal.231

Remaja cenderung akan gelisah jika berpisah dengan gadget, namun merasa biasa saja ketika ditinggal pergi orang tuanya. Jika hal ini dibiarkan terus menerus, orang tua akan kehilangan anak-anak mereka. Sementara remaja akan menjadi kecanduan dan lebih sayang pada gadgetnya. Penggunaan gadget secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan akan gadget jenis smartphone akan menyebabkan remaja melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti makan, minum atau mandi.[17]

C. Interaksi

1. Pengertian Interaksi

Pengertian menurut pakar sebagai berikut :

Pengertian interaksi menurut hormans, adalah suatu kejadian ketika aktivitas atau sentimen yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran (reward) atau hukuman (punishment) dengan menggunakan suatu akivitas atau sentimen oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep pengertian interaksi yang dikemukakan oleh hormans yaitu suatu tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

[17] Muflih Dkk, *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*, Idea Nurshing Journal, Vol VIII No.1, 2017, hal 15-16

Menurut Shaw, pengerian interaksi ialah suatu pertukaran antar pribadi yang masing-masing orang menunjukan prilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka dan masing-masing prilaku mempengaruhi satu sama lain.

Thibaut dan Kalley mengemukakan pengertian interaksi adalah suatu peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, yang kemudian mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi, tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu lain terjadi dalam setiap kasus interaksi.

Menurut chaplin, pengertian interaksi adalah hubungan sosial antar beberapa individu yang bersifat alami yang individu itu saling mempengaruhi satu sama lain secara bersamaan.

Dari pengertian interaksi diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dan masing-masing orang yang terlibat didalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam proses interaksi tidak saja terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat, melainkan terjadi saling mempengaruhi satu sama lain.

2. Bentuk-bentuk Interaksi

Dalam setiap interaksi senantiasa didalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antarpribadi, begitu juga sebaliknya setiap komunikasi antar pribadi senantiasa mengandung

interaksi didalamnya. Sulit untuk memisahkan antara keduanya. Atas dasar tesebut, maka shaw mengemukakan bentuk-bentuk interksi sebagai berikut :

1) Interksi verbal merupakan salah satu bentuk interaksi yang terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi. Proses tersebut terjadi dalam bentuk percakapan satu sama lain.
2) Interaksi fisik ialah salah satu bentuk interaksi yang terjadi jika ada dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Contoh interaksi ini : posisi tubuh, ekspresi wajah,gerak-gerak tubuh dan kontak mata.
3) Interaksi emosional adalah salah satu bentuk ineraksi yang terjadi jika individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Contoh: mengeluarkan air mata sebagai tanda sedang bersedih, haru atau bahkan terlalu bahagia.

Selain tiga macam interaksi diatas, Nicholas membedakan bentuk-bentuk interaksi berdasarkan banyaknya individu yang terlibat dalam proses tersebut serta pola ineraksi yang terjadi. Bentuk-bentuk interaksi tersebut yaitu interaksi dydic dan interaksi trydic.

1) Interaksi dydic merupakan salah satu bentuk interaksi yang terjadi jika ada dua orang yang terlibat didalamnya atau lebih dari dua orang tetapi arah interaksinya hanya terjadi dua arah. Contohnya : interaksi antara dua orang melalui telephone, interaksi antara guru dan murid didalam kelas jika guru menggunakan metode ceramah atau tanya jawab.
2) Interaksi trydic yaitu salah satu bentuk interaksi yang terjadi jika individu yang terlibat didalamnya lebih dari dua orang dan pola interaksi menyebar kesemua individu yang terlibat. Contohnya : interaksi antara ayah,ibu dan anak. Dalam hal ini, interaksi yang terjadi pada mereka semuanya.[18]

5. Akhlak Berinteraksi

Dalam al-quran surah Lukman ayat 18-19:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِى ٱلْأَرْضِ مَرَحًا ۖ إِنَّ ٱللَّهَ

لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ﴿١٨﴾

18. Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri.

[18] Mohammad Ali dkk, psikologi remaja(perkembangan peserta didik),(jakarta: PT.Bumi Aksara, 2010), h. 16

وَٱقۡصِدۡ فِي مَشۡيِكَ وَٱغۡضُضۡ مِن صَوۡتِكَۚ إِنَّ أَنكَرَ ٱلۡأَصۡوَٰتِ

لَصَوۡتُ ٱلۡحَمِيرِ ١٩

19. Dan sederhanalah kamu dalam berjalan[1182] dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.

Surah Lukman ayat 18-19 adalah bagian surah yang ke 31 dari 114 surah yang ada dalam al-Qur`an. kajian pada surah Luqman ayat 18-19 karena makna yang terkandung didalamnya mencakup tentang akhlak dan sopan santun manusia ketika melakukan interaksi dengan sesama manusia. Sementara akhlak merupakan salah satu dari dasar pokok ajaran islam yang harus di pelajari dan diamalkan oleh seluruh umat islam.[19]

D. Keluarga

1. Pengertian Keluarga

Menurut pandangan sosiologis keluarga dalam arti luas meliputi semua pihak yang mempunyai hubungan darah dan atau keturunan, sedangkan dalam arti sempit, keluarga meliputi orang tua dengan anak-anaknya. Ke dalam pengertian yang disebut terakhir masuk keluarga kandung(biologis) yang hubungannya

[19] Mamun Arifin, Akhlak Berinteraksi Sosial Dalam Al-Quran Surah Al-Quran Lukman Ayat 18-19, (Skripsi Iain Purwokerto: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan,2016), h.12

bersifat tetap, yang oleh boll disebut family of procreation. Keluarga pun merupakan tempat 2berlindung, bertanya, dan mengarahkan diri bagi anggotanya(family of orientation) yang sifat hubungannya bisa berubah dari waktu ke waktu.[20]

Definisi tentang keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu definisi struktural, definisi fungsional, dan definisi intersaksional.

1) Definisi Struktural, keluarga didefinisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarga, sepertiorang tua, anak, dan kerabat lainnya. Definisi ini memfokuskan pada siapa yang menjadi bagian dari keluarga. Dari perspektif ini dapat muncul pengertian tentang keluarga sebagai asal usul (*families of origin*), keluarga sebagai wahana melahirkan keturunan (*families of procreation*), dan keluarga batih (*extended family*).
2) Definisi Fungsional, keluarga didefinisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial. Fungsi- fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi dan materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu. Definisi ini memfokuskan pada tugas-tugas yang dilakukan oleh keluarga.

[20] Subino Hadisubroto Dkk,Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern,(Bandung: Remaja Rosdakarya,2010), Hal.20

3) Definisi transaksional, keluarga didefinisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui prilaku-prilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga (family identity), berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita masa depan. Definisi ini memfokuskan pada bagaimana keluarga melaksanakan fungsinya.

Pada umumnya, fungsi yang dijalankan oleh keluarga seperti melahirkan dan merawat anak, menyelesaikan masalah, dan saling perduli antar anggotanya tidak berubah substansinya dari masa ke masa. Namun, bagaimana keluarga melakukannya dan siapa saja yang lahirkan anak dan bervariasi di antara berbagai budaya.[21]

2. Fungsi Keluarga

Berdasarkan pendekatan budaya, keluarga sekurang-kurangnya mempunyai tujuh fungsi sebagai berikut :

1) Fungsi Biologis

Bagi pasangan suami istri, fungsi ini untuk memenuhi kebutuhan seksual dan mendapatkan keturunan.

2) Fungsi edukatif

Fungsi pendidikan mengharuskan setiap orang tua untuk mengkondisikan kehidupan keluarga menjadi situasi pendidikan sehingga terdapat proses saling belajar diantara anggota keluarga. Dalam situasi ini orang tua menjadi

[21] Sri Lestari, *Psikologi Keluarga*,(Jakarta : Kencana,2014) Hal.5

pemegang peran utama dalam proses pembelajaran anak-anaknya, terutama di kala mereka belum dewasa. Kegiatannya antara lain melalui asuhan, bimbingan, contoh dan teladan. Tujuannya kegiatan ini ialah untuk membantu perkembangan kepribadian anak yang mencakup ranah afeksi, kognisi, dan skill.

3) Fungsi Religius

Fungsi religius berakitan dengan kewajiban orang tua untuk mengenalkan, membimbing, memberi teladan dan melibatkan anak serta anggota keluarga laiinya mengenai kaidah-kaidah agama dan prilaku keagamaan. Fungsi ini mengharuskan orang tua, sebagai seorang tokoh inti dan panutan dalam keluarga, untuk menciptakan iklim keagamaan dalam kehidupan keluarganya.

4) Fungsi Protektif

Fungsi protektif (perlindungan) dalam keluarga ialah untuk menjaga dan memelihara anak serta anggota keluarga lainnya dari tindakan negatif yang mungkin timbul, baik dari dalam maupun dari luar kehidupan keluarga. Fungsi ini pun adalah untuk menangkal pengaruh kehidupan yang sesat pada saat sekarang dan pada masa yang akan datang.

5) Fungsi Sosialisasi Anak

Fungsi sosialisasi berkaitan dengan mempersiapkan anak untuk menjadi anggota masyarakat yang baik. Dalam melaksanakan fungsi ini, keluarga berperan sebagai penghubung antara kehidupan anak dengan kehidupan sosial dan norma-norma sosial sehingga kehidupan disekitarnya dapat dimengerti oleh anak, dan pada gilirannya anak dapat berpikir dan berbuat positif di dalam dan terhadap lingkungannya. Lingkungan yang mendukung sosialisasi anak antara lain ialah tersedianya lembaga-lembaga dan sarana pendidikan serta keagamaan.

6) Fungsi Rekreatif

Fungsi ini tidak harus dalam membentuk kemewahan, serba ada, dan pesta pora, melainkan melalui penciptaan suasana kehidupan yang tenang dan harmonis didalam keluarga. Suasana rekreatif akan dialami oleh anak dan anggota keluarga lainnya apabila dalam kehidupan keluarga itu terdapat perasaan damai, jauh dari ketegangan batin, dan pada saat-saat tertentu memberikan perasaan bebas dari kesibukan sehari-hari. Di samping itu, fungsi rekreatif dapat diciptakan pula di luar rumah tangga, seperti mengadakan kunjungan sewaktu-waktu ke tempat-tempat yang bermakna bagi keluarga.

7) Fungsi Ekonomis

Fungsi ini menunjukan bahwa keluarga merupakan kesatuan ekonomis. Aktivitas dalam fungsi ekonomis berkaitan dengan pencarian nafkah, pembinaan usaha, dan perencanaan anggaran biaya, baik penerimaan maupun pengeluaran biaya keluarga. Pelaksanakan fungsi ini oleh dan untuk keluarga dapat meningkatkan pengertian dan tanggung jawab bersama para anggota keluarga dalam kegiatan ekonomi. Pada gilirannya, kegiatan dan status ekonomi keluarga akan mempengaruhi, baik harapan orang tua terhadap masa depan anaknya maupun harapan anak itu sendiri.[22]

D. Penelitian Relevan

Agar teruji dan terbukti originalitas skripsi ini, perlu dikemukakan tulisan tulisan karya ilmiah yang telah ada sebelumnya. Setelah dikaji secara obyektif, terdapat beberapa kajian ilmiah yang dikemukakan oleh penulis, diantaranya :

1. Skripsi yang disusun Agung Prabowo, 2016, dengan judul " *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta*". Agung prabowo menjelaskan pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim akibat penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang besar dalam keluarga, sosial, komunikasi

[22] Subino Hadisubroto Dkk,Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern,(Bandung: Remaja Rosdakarya,2010), Hal.22

maupun keagamaan. Karena anak-anak menjadi pasif dalam berkomunikasi lebih cenderung bermain gadget, anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah.

a. Persamaan

1) Tingkat peneliian sama. Sama-sama meneliti pengaruh gadget dalam interaksi keluarga.

2) Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian sama yaitu penelitian kuantitatif.

b. Perbedaan

1) Subjek dalam penelitian ini yaitu anak sedangkan yang akan diteliti yaitu remaja.

2) Dalam penelitian ini mencakup keseluruhan pengaruh gadget diantaranya pengaruh dengan keagamaan, sosial, prilaku terhadap kelurga. Sedangan penelitian yang akan diteliti terfokus prilaku dalam interaksi sosial keluarga saja.

2. Junita Gultom,2016, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Remaja Di Desa Batunadua Kecamatan Pangaribuan Kabupaten Tapanuli Utara*.

a. Persamaan

1) Sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget anak remaja

2) Jenis penelitian sama, yaitu kuantitatif.

b. Perbedaan

Dalam penelitian ini meneliti tentang interaksi sosial sedangkan yang akan diteliti hanya meneliti interaksi sosial keluarga.

3. Rr. Sukma Ayu Dewi Anggrahini,2013, dengan judul "*Dinamika komunikasi keluarga pengguna gadet*". Sukma Ayu menjelaskan bahwa gadget menjadi penghambat dan komunikasi keluarga menjadi berkurang, sejak menggunakan gadget anak menjadi susah diajak komunikasi.

a. Persamaan

Sama-sama meneliti tentang gadget dalam keluarga

b. Perbedaan

1) Jenis penelitian ini mengunakan kualitatif sedangkan yang akan diteliti kuantitatif

2) Yang akan diteliti lebih terperinci yaitu pengguna gadget anak remaja dalam interaksi di keluarga.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori dan beberapa definisi yang ada, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini, maka bagan kerangka berpikir adanya keterkaitan penggunaan gadget pada remaja terhadap prilaku dalam interaksi keluarga di Desa Sumber Mulya dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2.1

Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Prilaku Dalam Interaksi Keluarga

Variabel X	Variabel Y
Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Prilaku ➢ Resiko penyalahgunaan ➢ Kecanduan ➢ Lambat memahami pelajaran	**Dalam Interaksi Keluarga** ➢ Kurang nya perhatian orang tua ➢ Banyak diam dibandingkan interaksi dengan keluarga

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata "hypo" yang berarti dibawah dan "thesa" yang berarti "kebenaran". Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenaranya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka.[23] Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel tunggal yakni pengaruh penggunaan gadget pada remaja, maka hipotesis yang digunakan adalah hipotesis deskriptif. Ada dua pilihan hipotesis yang dapat dibuat oleh peneliti sesuai dengan dasar teori yang ia gunakan, yakni :

X : Terdapat pengaruh penggunaan gadget pada remaja terhadap prilaku dalam interaksi keluarga.

Y : Tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget pada remaja terhadap prilaku dalam interaksi keluarga.

[23] Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada,2012), Hal. 63

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research)* yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti dilingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan dan lembaga pendidikan baik formal maupun non formal.[24] Dengan pendekatan Penelitian Kuantitaif. Penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel.[25] Tipe penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan karakter suatu variabel, kelompok atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat.[26] Menurut Muri Yusuf, pendekatan kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diramal dan realitas sosial objektif dan dapat diukur. Oleh karena itu, penggunaan penelitian kuantitatif dengan instrumen yang valid dan reliabel serta analisis statistik yang sesuai dan tepat menyebabkan hasil penelitian yang dicapai tidak menyimpang dari kondisi yang sesungguhnya.[27]

---

[24] Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Pedoman Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu,(Bengkulu : IAIN Bengkulu,2015), hal.14

[25] John W. Creswell, *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar,2013), hal.5

[26] Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Pt Grafindo Persada, 2012), Hal. 17

[27] Muri Yusuf, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta : Pt. Fajar Interprtama Mandiri, 2015), Hal. 58

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di RT 13 RW 06 Desa Sumber Mulya kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara sedangkan waktu penelitiannya dimulai dari 15 April 2019- 15 Mei 2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi yaitu keseluruhan objek penelitian. Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya.[28] Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara yang jumlahnya bisa dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.1

Remaja Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara

RW 01			RW 02			RW 03	
RT 01	RT 02	RT 03	RT 04	RT 05	RT 06	RT 07	RT 08
09	07	10	14	09	15	10	11

RW 04		RW 05		RW 06	
RT 09	RT 10	RT 11	RT 12	RT 13	RT 14

[28] Mahi M. Hikmat, *Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra*,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011), Hal.60

10 Orang	14 Orang	7 Orang	5 Orang	17 Orang	15 Orang

Maka jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 153 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Sebagian dan mewakili dalam batasan diatas merupakan dua kata kunci kepada semua ciri populasi dalam jumlah yang terbatas pada masing-masing karakteristiknya. Seandainya populasi itu mempunyai 10 karakteristik atau ciri tertentu, maka sebagian dan mewakili dalam hal ini hendaklah mencakup kesepuluh karakteristik tersebut, dan dari masing-masing karakteristik diambil sebagian kecil sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam menentukan besarnya ukuran sampel.[29]

Sampel dalam penelitian yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* yakni cara pengambil sampel dari semua anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam anggota populasi itu.[30] Dalam populasi penelitian ini ada 153 orang remaja, sampel sebanyak 30 orang, tahapan dalam penentuan tersebut 20% = 30 remaja. Dan dapat diperoleh dengan cara undian, ordinal (bertingkat), atau dengan daftar bilangan random.

[29] Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, (Jakrta : Pt. Fajar Interpratama Mandir, 2015), Hal. 150

[30] Mahi M.Hikmat, Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011), hal.63

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data yang diperlukan penulis menggunakan berbagai teknik sesuai dengan masalah yang diteliti antara lain :

1. Observasi

Teknik Observasi adalah kegiatan mengamati dan mencermati serta melakukan pencatatan data atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian. Teknik observasi diharapkan dapat menjelaskan secara luas dan rinci tentang masalah-masalah yang dihadapi karena data observasi berupa deskripsi faktual, cermat, dan terinci mengenai keadaan lapangan, kegiatan manusia, dan sistem sosial, serta konteks tempat kegiatan itu terjadi.[31] Adapun hal yang diobservasi di lapangan adalah akhlak remaja dalam interaksi sosial keluarga yang di pengaruhi oleh gadget.

Penilaian	Skor
Selalu	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

2. Angket (Quesioner)

Teknik angket adalah memberikan pertanyaan-pertanyaan terstruktur dan terinci terhadap informan yang terlibat langsung dalam

[31] Mahi M.Hikmat, Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011), Hal. 72

pristiwa/keadaan yang diteliti. Menurut Soehartono, angket (self-administered questionnaire) adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi sendiri oleh responden.[32] Adapun kuesioner yang digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejaian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna bagi penelitian. Dokumen itu dapat berupa teks tertulis, artefacts, gambar, maupun foto.[33]

E. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data

1. Validitas

Validitas adalah kebenaran dan kejujuran sebuah deskripsi, kesimpulan, penjelasan, tafsiran, dan segala jenis laporan. Tugas peneliti adalah menyajikan bukti dan landasan yang kuat sehingga

[32]Mahi M.Hikmat, Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011), Hal. 77

[33] Muri Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan,(Jakarta : Kencana, 2014), Hal.391

pembaca percaya atas kebenaran laporan itu. Validitas itu adalah tujuan bukan hasil. Untuk mencapai drajat terpercaya dan bermanfaat, penelitian tidak harus menampilkan kebenaran objektif, tetapi bukti.[34]

Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Apabila peneliti membuat laporan yang tidak sesuai dengan apa yang terjadi pada obyek, maka data tersebut dinyatakan tidak valid.[35]

Akurat dalam hal ini berarti tepat dan cermat apabila tes menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran maka dikatakan sebagai pengukuran yang memliki validitas rendah.

Pengukuran validitas angket dilakukan dengan mengkorelasikan skor item masing- masing nomor total skor item, dengan menggunakan rumus Korelasi *Person product Moment.*[36]

$$r_{xy} = \quad = \frac{N\sum xy-(\sum X)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum X^2-(\sum X)^2\}\{N\sum Y^2-(\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien Korelasi Antara Variabel X Dan Variabel Y

N : Jumlah Responden

$\sum xy$: Jumlah Perkalian X Dan Y

[34] Mahi M.Hikmat, Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011), Hal. 85

[35] Sugiyono,Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung : CV Alfabeta,2012), hal. 363

[36] Zen Amiruddin, Statistik Pendidikan, (Yogyakarta : Eksis Offset, 2010), Hal. 170

$(\sum X)^2$: Kuadrat Dari Jumlah X

$(\sum Y)^2$: Kuadrat Dari Jumlah Y

Pengujian validitas soal ini akan ujikan kepada orang tua di RT 13 RW 06 Desa sumber mulya kecamatan pinang raya bengkulu utara dengan jumlah 20 butir soal setelah soal diujikan terdaapat soal yang valid, kemudian setelah itu akan diujikan kembali kepada orang tua. Dengan taraf signifikan 5 %, apabila dari hasil perhitungan didapat $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan butir soal nomor itu telah signifikan atau lebih valid. Apablia $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka di katakan butir soal tersebut tidak signifikan atau tidak valid.

Dalam pengolahan data uji validitas dan realibilitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0 di peroleh hasil uji validitas 20 item soal di peroleh 16 item soal yang valid dan 4 tidak valid dengan penjelasan sebagai berikut :

Tabel 3.2

Hasil Uji Validitas Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Prilaku (Variabel X)

No Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,532	0,468	Valid
2	0,706	0,468	Valid
3	0,532	0,468	Valid
4	0,480	0,468	Valid
5	0,706	0,468	Valid
6	0,597	0,468	Valid

7	0,780	0,468	Valid
8	0,697	0,468	Valid
9	0,738	0,468	Valid
10	0,673	0,468	Valid
11	0,712	0,468	Valid
12	0,217	0,468	Tidak Valid
13	0,676	0,468	Valid
14	0,714	0,468	Valid
15	0,324	0,468	Tidak Valid
16	0,820	0,468	Valid
17	0,342	0,468	Tidak Valid
18	0,303	0,468	Tidak Valid
19	0,804	0,468	Valid
20	0,619	0,468	Valid

Berdasarkan uji coba validitas soal tes variabel X diketahui bahwa terdapat 16 item yang valid dan 4 item soal yang tidak valid yaitu di nomor 12,15,17,18. Pada item yang tidak valid digugurkan karena tidak dapat digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Interaksi Keluarga (Variabel Y)

No Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,510	0,468	Valid
2	0,751	0,468	Valid
3	0,511	0,468	Valid
4	0,673	0,468	Valid
5	0,933	0,468	Valid

6	0,191	0,468	Tidak Valid
7	-0,005	0,468	Tidak Valid
8	0,712	0,468	Valid
9	0,752	0,468	Valid
10	0,563	0,468	Valid
11	0,244	0,468	Tidak Valid
12	0,764	0,468	Valid
13	0,486	0,468	Valid
14	0,872	0,468	Valid
15	0,511	0,468	Valid
16	0,769	0,468	Valid
17	0,420	0,468	Tidak Valid
18	0,518	0,468	Valid
19	0,613	0,468	Valid
20	0,508	0,468	Valid

Berdasarkan uji coba validitas soal tes variabel Y diketahui bahwa terdapat 16 item yang valid dan 4 item soal yang tidak valid yaitu di nomor 6,7,11,17. Pada item yang tidak valid digugurkan karena tidak dapat digunakan dalam pengumpulan data.

2. Reliabilitas

Reliabilitas (*reliability*) adalah sejauh mana temuan-temuan penelitian dapat direplikasi. Jika penelitian dilakukan ulang, maka akan menghasilkan kesimpulan yang sama.[37] Instrumen dikatakan reliabel

[37] Mahi M.Hikmat, Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011), Hal. 90

jika memberikan hasil yang tetap (konsisten) atau relatif sama apabila diteskan beberapa kali, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah. Dalam hal ini relatif sama seperti tetap adanya toleransi terhadap perbedaan-perbedaan kecil yang biasanya terjadi diantara hasil beberapa kali pengukuran.[38]

Mengetahui reliabilitas angket, peneliti ini menggunakan teknik *Alfa Cronbach.* Proses perhitungan realibilitas angket dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas alfa Cronbach, berikut :[39]

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)}\right) x \left(1 - \frac{\sum \alpha^2}{\alpha^2}\right)$$

Dimana rumus = $\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$

Keterangan :

r_{11} : realibilitas yang di cari

$\sum x_{1^2}$: jumlah varian skor tiap-tiap item

$\alpha 1^2$: varian total

Pengujian realibilitas soal angket dilakukan dengan teknik alpha cronbach`s menggunakan bantuan komputer SPSS 16.0 dari 16

[38] Saifuddin Azwar, Reliabilitas Dan Validitas, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), Hal.7

[39] Sugiyono, Statistik Untuk Pendidikan, (Bandung : Alfabeta,2009), Hal. 365

item soal yang valid. Diperoleh koefisien reliabilitas seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 3.3
Hasil Reliabilitas Pengaruh Penggunaan Gadget (Variabel X)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	16

Berdasarkan tabel hasil reliabilitas variabel X diatas dapat diketahui hasil perhitungan di peroleh 0,941 lebih besar dari r tabel maka instrumen ini dinyatakan reliabel.

Tabel 3.4
Hasil Reliabilitas Interaksi Keluarga (Variabel Y)
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.923	16

Berdasarkan tabel hasil reliabilitas variabel Y diatas dapat diketahui hasil perhitungan di peroleh 0,923 lebih besar dari r tabel maka instrumen ini dinyatakan reliabel.

Dari kedua variabel X dan Variabel Y dapat di ketahui bahwa instrumen yang disusun adalah reliabel dan dapat digunakan untuk mendapatkan data hasil pengaruh penggunaan gadget pada remaja dalam interaksi keluarga.

F. Teknik Analisis Data

Untuk membuktikan hasil penelitian ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget pada remaja terhadap prilaku ditinjau dari segi interaksi keluarga di desa sumber mulya kecamatan pinang raya bengkulu utara, digunakan rumus t-tes parametris namun terlebih dahulu mengelompokan dan dimentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu :

Variabel x (variabel bebas), yaitu penggunaan gadget

Variabel y (variabel terikat), yaitu interaksi keluarga.

Adapun teknik analisa yang digunakan yaitu menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_1} - 2r\left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right]\left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right]}}$$

Keterangan :

$\overline{X_1}$: rata rata sampel ke 1

$\overline{X_2}$: rata-rata sampel ke 2

n_1 dan n_1 : jumlah sampel

s_1^2 : Varians sampel ke 1

s_2^2 : varian sampel ke 2

S_1 : Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat Desa Sumber Mulya

Desa sumber mulya adalah salah satu desa yang terletak di kecamatan pinang raya kabupaten bengkulu utara provinsi bengkulu. Desa sumber adalah sebuah desa Ex. Transmigrasi pada tahun 1980. Awalnya desa sumber mulya masih tergabung dengan desa bukit harapan. Dengan kegigihan tokoh muda yang di motori oleh tiga pemuda yang energik yaitu Agung Prayitno, Edward Manurung, Sutardi, serta mendapat dukungan kuat oleh para sesepuh, desa sumber mulya berhasil memisahkan diri dari desa bukit harapan pada tahun 2005, tepatnya tanggal 12 November 2005 didefinisikan dan diresmikan oleh bapak bupati bengkulu utara Ir. Imron Rosyadi, MM.

Desa Sumber Mulya dengan luas wilayah 13 KM^2 adalah wilayah pembukitan yang subur dan cocok untuk tanah perkebunan. Hal ini terbukti desa sumber mulya mempunyai hasil bumi yang melimpah dari hasil perkebunan, yang mayoritas desa sumber mulya adalah karet dan kelapa sawit. Namun semua itu tidak didukung oleh infrastruktur yang memdai terutama jalan tanah apabila musim hujan licin dan becek sehingga cost transportasi menjadi tinggi.[40]

[40] Sumber Data : Kantor Kepala Desa Sumber Mulya, diambil pada tanggal 15 april 2019

Sejak tahun berdiri hingga tahun 2019, desa sumber mulya sudah membangun beberapa fasilitas untuk menunjang dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang perekonomian, kesehatan, dan pelayanan umum. Beberapa bangunan dan fasilitas umum dibangun dengan bantuan dari pemerintahan dan swadaya masyarakat seperti kantor desa, balai desa, gedung PAUD, dll. Dari bidang sarana dan prasarana pemerintahan desa sudah membangun peningkatan akses jalan dan jembatan sedangkan dibidang pelayanan dan kesehatan, Desa sumber mulya sudah membangun pelayanan kesehatan masyarakat yaitu gedung polindes. Namun demikian, pembangunan di Desa sumber mulya harus tetap ditingkatkan dan dikembangkan dalam berbagai bidang agar kesejahteraan dan taraf hidup masyarakat desa menjadi lebih baik.

2. Letak Geografi dan Topografi Desa

Desa sumber mulya didalam wilayah kecamatan pinang raya kabupaten bengkulu utara provinsi bengkulu yang berbatasan dengan :

- Sebelah utara berbatasan dengan Desa Gunung Payung kecamatan Pinang Raya dan Desa Talang Berantai kecamatan Napal Putih.
- Sebelah timur berbatasan dengan desa Bukit Harapan dan Marga Bhakti Kecamatan Pinang Raya.
- Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Bumi Harjo Kecamatan Pinang Raya

– Sebelah Barat berbatasan dengan desa Bumi Harjo Kecamatan Pinang Raya dan Desa Dusun Raja Kecamatan Ketahun.[41]

Luas wilayah Desa Sumber Mulya adalah 13 KM² dimana 65% berupa daratan yang bertopografi berbukit-bukit, dan 35% daratan dimanfaatkan untuk persawahan tadah hujan.

Keadaan iklim desa sumber mulya hampir sama dengan daerah lain di indonesia, yaitu beriklim tropis dengan dua musim yakni musim panas yang berlangsung dari bulan januari hingga juli, dan musim hujan yang berlangsung di sekitar bulan agustus dan berakhir pada bulan desember. Kondisi iklim seperti ini sangat berpengaruh terhadap penghasilan para petani di daerah desa sumber mulya, karena mayoritas mata pencaharian masyarakat desa sumber mulya adalah petani sawit dan karet.[42]

3. Visi dan Misi Desa Sumber Mulya

1) Visi Desa Sumber Mulya

Melayani Masyarakat Desa Sumber Mulya Secara Menyeluruh Demi Terwujudnya Desa Sumber Mulya Yang Maju, Mandiri, Sehat Dan Sejahtera.

MAJU :Masyarakat yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, agar setara dengan desa yang lainnya dan tidak tertinggal dengan desa lainnya.

[41] Sumber Data : Kantor Kepala Desa Sumber Mulya, diambil pada tanggal 15 april 2019
[42] Sumber Data : Kantor Kepala Desa Sumber Mulya, diambil pada tanggal 15 april 2019

MANDIRI :Masyarakat yang mampu mewujudkan kehidupan yang mengandalkan pada kekuatan dan kemampuan sendiri.

SEHAT :Masyarakat yang mampu mewujudkan kondisi sehat lahir dan batin.

SEJAHTERA :Masyarakat yang tercukupi kebutuhan pokok (sandang,pangan,papan).

2) Misi Desa Sumber Mulya

a. Mengoptimalkan kinerja perangkat desa secara maksimal sesuai tugas pokok dan fungsi perangkat desa demi tercapainya pelayanan yang baik bagi masyarakat.
b. Melaksanakan koordinasi antar mitra kerja.
c. Meningkatkan sumber daya manusia dan memanfaatkan sumber daya alam untuk mencapai kesejahteraan masyarakat.
d. Meningkatkan kapasitas kelembagaan yang ada di desa sumber mulya.
e. Meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat
f. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa sumber mulya dengan melibatkan secara langsung masyarakat desa sumber mulya dalam berbagai bentuk kegiatan.

4. Demografi Desa Sumber Mulya

Berikut adalah gambaran berupa jumlah penduduk Desa Sumber Mulya dan tingkat satuan pendidikan masyarakat Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara. Tabel sebagai berikut :

Tabel 41

Jumlah Penduduk Desa Sumber Mulya

1	Jumlah total penduduk	1510 Jiwa
2	Jumlah total kepala keluarga	369 KK
3	Jumlah kepala keluarga laki-laki	316 KK
4	Jumlah kepala keluarga perempuan	53 KK
5	Jumlah penduduk laki-laki	763 Jiwa
6	Jumlah penduduk perempuan	747 Jiwa
7	Jumlah penduduk berdasarkan umur a. < 1 tahun b. 1-4 tahun c. 5-14 tahun d. 15-39 tahun e. 40-64 tahun f. 65 tahun keatas	 20 Jiwa 45 Jiwa 140 Jiwa 450 Jiwa 90 Jiwa 60 Jiwa
8	Penyandang kebutuhan khusus a. Tunanetra b. Tunarungu c. Tunadaksa d. Lainnya	 1 Jiwa 2 Jiwa 1 Jiwa -

Sumber Data : Data Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara.

Dari data jumlah penduduk tersebut, terdapat 1510 jiwa. Penduduk Desa Sumber Mulya ini mayoritas penduduk asli suku jawa, akan tetapi ada juga yang berasal dari Bengkulu Selatan, dan juga terdapat sebagian kecil dari suku Sumatra Utara, dan Sumatra Barat, hal ini sangat berpengaruh terhadap rasa solidaritas dan kerjasama yang kuat antar sesama masyarakat. Hal ini terlihat apabila ada acara-acara baik pernikahan, hari-hari besar, dan musibah yang saling bergotong royong secara bersama-sama.[43]

B. Hasil Penelitian

1. Hasil nilai Penggunaan *Gadget* (Variabel X)

Data berikut diperoleh setelah dilakukan penyebaran angket kepada orang tua di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara yang berjumlah 20 orang dimana angket tersebut terdiri 16 item pertanyaan. Data yang diperoleh ditabulasikan, selanjutnya dianalisis untuk menjawab permasalahan-permasalahan dalam penelitian, penganalisaan disini sesuai dengan permasalahan penelitian yaitu bagaimanakah Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara. Maka data tersebut diolah dengan langkah sebagai berikut.

[43] Hasil Observasi Di Desa Sumber Mulya, 17 April 2019

Langkah pertama adalah melakukan tabulasi skor angket mengenai penggunaan gadget pada remaja. Hasil dari penyebaran angket Penggunaan *Gadget* Pada Remaja (Variabel X)

Tabel 4.2

Penggunaan *Gadget* Pada Remaja (Variabel X)

No	**Nomor Item**																**Jumlah**
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	43
2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	39
3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	41
4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	41
5	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	39
6	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	39
7	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	41
8	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	41
9	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	40
10	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	44
11	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	38
12	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	40
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	46
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	46
15	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	43
16	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	45
18	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	40
19	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	43
20	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	43
21	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	40

22	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	41
23	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	43
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	46
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	46
26	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	46
27	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	39
28	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	40
29	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	43
30	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	45
N= 30																	1263

Dengan kriteria penilaian : 3: Selalu, 2 : kadang-kadang, 1 : Tidak pernah

Selanjutnya menghitung skor rata-rata atau mean (M) dari jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3

Tabulasi Skor Angket

Interval	**F**	**X**	**X^2**	**Fx**	**fX^2**
44-46	9	45	2025	405	18225
41-43	11	42	1764	462	19404
38-40	10	39	1521	390	15210
Jumlah	30	126	5310	1257	52839

Keterangan :

N = 30

$\sum fX$ = 1257

$\sum fX^2$ = 52839

Setelah tabulasi data skor angket penggunaan gadget diketahui maka dilakukan perhitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mencari mean dengan rumus :

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

$$M = \frac{1257}{30}$$

$$M = 41,9$$

b. Mencari nilai standar deviasi dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{52839}{30} - \left(\frac{1257}{30}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{1,761 - (41,9)^2}$$

$$SD = \sqrt{1,761 - 1,755}$$

$$SD = \sqrt{0.006}$$

$$SD = 0.077$$

c. Penentuan kriteria TSR (Tinggi, sedang, rendah) sebagai berikut :

Setelah diketahui mean dan standar deviasi penggunaan gadget, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi : M + 1.SD keatas

: 41,9 + 1. 0,077

: 42 keatas

Sedang : M - 1.SD keatas

: 41,9 – 1. 0,077

: 41 keatas sampai dengan 42

Rendah : M – 1.SD kebawah

: 41,9 – 1.0,104

: 41 kebawah

Berdasarkan perhitungan diatas maka skor penggunaan gadget dapat di buat rincian sebagai berikut :

Tabel 4.4

Kategori TSR dalam persentase Variabel Penggunaan *Gadget*

NO	Kategori	Frekuensi	%
1	Tinggi	15	50 %
2	Sedang	5	16,7%
3	Rendah	10	33,3 %
		30	100

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan gadget pada remaja di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari sebanyak 15 frekuensi (50%) berada pada kategori tinggi.

2. Hasil nilai interaksi keluarga (Variabel Y)

Tabel 4.5

Interaksi Keluarga (Variabel Y)

No	**Nomor Item**																**Jumlah**
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	37
2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	38
3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	39
4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	40
5	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	37
6	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	39
7	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	38
8	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	35
9	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	40
10	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	40

11	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	36
12	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	36
13	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	41
14	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	40
15	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	35
16	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	38
17	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	35
18	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	39
19	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	38
20	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	39
21	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	37
22	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	40
23	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	39
24	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	40
25	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	39
26	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	39
27	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	40
28	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	40
29	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	37
30	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	39
N= 30																	1152

Selanjutnya menghitung skor rata-rata atau mean (M) dari jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6

Tabulasi Skor Angket

Interval	**F**	**X**	**X^2**	**Fx**	**fX^2**
41-43	1	42	1764	42	1764
38-40	20	39	1521	780	30420
35-37	9	36	1296	324	11664
	N =30	$\sum X$ = 117	$\sum X^2$ = 4581	$\sum fX$ = 1146	$\sum fX^2$= 43848

Keterangan :

N = 30

$\sum fX$ = 1146

$\sum fX^2$ = 43848

Setelah tabulasi data skor angket penggunaan gadget diketahui maka dilakukan perhitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mencari mean dengan rumus :

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

$$M = \frac{1146}{30}$$

$$M = 38,2$$

b. Mencari nilai standar deviasi dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{43848}{30} - \left(\frac{1146}{30}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{1,461 - (38,2)^2}$$

$$SD = \sqrt{1,461 - 1,459}$$

$$SD = \sqrt{0.002}$$

$$SD = 0.044$$

c. Penentuan kriteria TSR (Tinggi, sedang, rendah) sebagai berikut :

Setelah diketahui mean dan standar deviasi penggunaan gadget, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi : M + 1.SD keatas

: 38,2 + 1. 0,044

: 39 keatas

Sedang : M - 1.SD keatas

: 38,2 – 1. 0,044

: 38 keatas sampai dengan 39

Rendah : M – 1.SD kebawah

: 38,2 – 1.0,044

: 38 kebawah

Berdasarkan perhitungan diatas maka skor Interaksi keluarga dapat di buat rincian sebagai berikut :

Tabel 4.7

Kategori TSR dalam persentase Variabel Interaksi Keluarga

NO	Kategori	Frekuensi	%
1	Tinggi	9	30 %
2	Sedang	12	40 %
3	Rendah	9	30 %
		30	100

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa Interaksi keluarga pada remaja di Desa sumber mulya kecamatan pinang raya bengkulu utara pada kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari sebanyak 12 frekuensi (40%) berada pada kategori sedang.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget pada remaja dalam interaksi keluarga di desa sumber mulya kecamatan pinang raya

bengkulu utara, akan digunakan rumus uji “t” tes Kemudian dilakukan langkah-langkah analisis sebagai berikut :

Tabel 4.6

Perhitungan Varian dan Standar Deviasi Hasil Angket Penggunaan *Gadget* (Variabel X)

No	Nilai X	$X - \overline{X}$	$(X-X)^2$
1	43	0,9	0,81
2	39	-3,1	9,61
3	41	-1,1	1,21
4	41	-1,1	1,21
5	39	-3,1	9,61
6	39	-3,1	9,61
7	41	-1,1	1,21
8	41	-1,1	1,21
9	40	-2,1	4,41
10	44	-1,9	3,61
11	38	-4,1	16,81
12	40	-2,1	4,41
13	46	3,9	15,21
14	46	3,9	15,21
15	43	0,9	0,81
16	46	3,9	15,21
17	45	2,9	8,41
18	40	-2,1	4,41
19	43	0,9	0,81
20	43	0,9	0,81
21	40	-2,1	4,41
22	41	-1,1	1,21
23	43	0,9	0,81
24	46	3,9	15,21
25	46	3,9	15,21
26	46	3,9	15,21
27	39	-3,1	9,61
28	40	-2,1	4,41
29	43	0,9	0,81
30	45	2,9	8,41
Jumlah			199,9

Varians (S_1^2) $= \frac{\Sigma\left(X_{1-\overline{X_1}}\right)^2}{N-1}$

$$= \frac{199,9}{30-1}$$

$$= 6,89$$

Standar Deviasi $= \sqrt{\frac{\Sigma\left(X_{1-\overline{X_1}}\right)^2}{N-1}}$

$$= \sqrt{\frac{199,9}{30-1}}$$

$$= \sqrt{6,86}$$

$$= 2,62$$

Maka dari prhitungan diatas, maka nilai Varians (S_1^2) adalah 6,89, dan standar deviasinya adalah 2,62.

Tabel 4.7

Perhitungan Varian dan Standar Deviasi Hasil Angket Interaksi Keluarga (Variabel Y)

No	Nilai X	$X - \overline{X}$	$(X-X)^2$
1	37	-1,4	1,96
2	38	-0,4	0,16
3	39	0,6	0,36
4	40	1,6	2,56
5	37	-1,4	1,96
6	39	0,6	0,36

7	38	-0,4	0,16
8	35	-3,4	11,56
9	40	1,6	2,56
10	40	1,6	2,56
11	36	-2,4	5,76
12	36	-2,4	5,76
13	41	2,6	6,76
14	40	1,6	2,56
15	35	-3,4	11,56
16	38	-0,4	0,16
17	35	-3,4	11,56
18	39	0,6	0,36
19	38	-0,4	0,16
20	39	0,6	0,36
21	37	-1,4	1,96
22	40	1,6	2,56
23	39	0,6	0,36
24	40	1,6	2,56
25	39	0,6	0,36
26	39	0,6	0,36
27	40	1,6	2,56
28	40	1,6	2,56
29	37	-1,4	1,96
30	39	0,6	0,36
Jumlah	1152		84,8

Varians (S_2^2) $= \frac{\Sigma\left(X_{2-\overline{X_2}}\right)^2}{N-1}$

$= \frac{84,8}{30-1}$

$= 2,92$

Standar Deviasi (S_2) $= \sqrt{\frac{\Sigma\left(X_{2-\overline{X_2}}\right)^2}{N-1}}$

$= \sqrt{\frac{84,8}{30-1}}$

$= \sqrt{2,92}$

$= 1,70$

Maka dari prhitungan diatas, maka nilai Varians (S_2^2) adalah 2,92, dan standar deviasinya adalah 1,70.

Langkah berikutnya yaitu memasukkan nilai yang telah diperoleh dari perhitungan di atas kedalam rumus "t" tes sebagai berikut :

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_1} - 2r\left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right]\left[\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right]}}$$

$$t = \frac{42{,}1 - 38{,}4}{\sqrt{\frac{6{,}89}{30} + \frac{2{,}92}{30} - 2x\left[\frac{2{,}62}{\sqrt{30}}\right]\left[\frac{1{,}70}{\sqrt{30}}\right]}}$$

$$t = \frac{3{,}7}{\sqrt{\frac{6{,}89}{30} + \frac{2{,}92}{30} - 2x\left[\frac{2{,}62}{5{,}47}\right]\left[\frac{1{,}70}{5{,}47}\right]}}$$

$$t = \frac{3{,}7}{\sqrt{0{,}229 + 0{,}097 - 2x\,[0{,}47][0{,}31]}}$$

$$t = \frac{3{,}7}{\sqrt{0{,}326 - 2x\,[0{,}01]}}$$

$$t = \frac{3{,}7}{\sqrt{0{,}326 - 0{,}02}}$$

$$t = \frac{3{,}7}{\sqrt{0{,}306}}$$

$$t = \frac{3{,}7}{0{,}55}$$

$$t = 6{,}72$$

Setelah diketahui hasil dari hitungan uji “t” tes maka di konsultasikan dengan t tabel, nilai t tabel diketahui dari nilai-nilai dalam distribusi t dengan n-2. Jadi nilai t tabel di peroleh 1,701.

Berdasarkan hasil nilai t diperoleh 6,72 dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 1,701 maka dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat menyatakan terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga Di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukan nilai rata-rata Penggunaan *Gadget* Pada Remaja (X) di Desa Sumber Mulya dikaegorikan pada taraf “tinggi”. Dengan perhitungan diperoleh hasil persentase sebesar 50% dengan 15 responden yang ada, kemudian berada pada kategori sedang dengan persentase 16,7% dengan 5 responden dan berada pada kategori rendah dengan persentase 33,3% dengan 10 responden. Maka dapa disimpulkan pada penggunaan gadget dengan taraf tinggi 50%.

Hal ini terjadi disebabkan oleh penggunaan gadget pada remaja yang tinggi sehingga mengakibatkan aspek-aspek bagi kehidupan yang negatif karena terlalu sering menggunakan gadgetnya. Seperti yang telah dijelaskan psikolog Aric sigman menyatakan “meningkatnya waktu didepan layar *gadget* mengurangi interaksi sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunannya”. Pengaruh paparan layar gadget

untuk jangka panjang akan mengubah sirkuit otak anak-anak.[44] Kita semua menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi akhir-akhir ini bergerak sangat pesat dan telah menimbulkan dampak positif maupun negatif terhadap tata kehidupan masyarakat di berbagai negara. Kemajuan bidang informasi membawa kita memasuki abad revolusi komunikasi. Bahkan ada yang menyebutnya sebagai ledakan komunikasi.[45]

Kemudian pada hasil perhitungan rata-rata tingkat interaksi keluarga (Variabel Y) berada dalam kategori sedang dengan persentase 40% dengan 12 responden. Kemudian pada kategori tinggi dengan persentase 30% dengan 9 responden dan pada kategori rendah dengan persentase 30% dengan 9 responden. Maka dapat disimpulkan pada tingkat interaksi keluarga remaja di desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara pada kategori sedang.

Menurut Shaw, pengertian interaksi ialah suatu pertukaran antar pribadi yang masing-masing orang menunjukan prilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka dan masing-masing prilaku mempengaruhi satu sama lain.[46] Sedangkan keluarga Menurut pandangan sosiologis keluarga dalam arti luas meliputi semua pihak yang mempunyai hubungan darah dan atau keturunan, sedangkan dalam arti sempit, keluarga meliputi orang

---

[44] [44] C.Budi Utomo, "Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget Di Sman 1 Semarang", Dalam *Journal Of Educational*, Volume Iv No.1, Januari 2015, Hlm 1

[45] G. Hendrastono. "Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial", Dalam Journal Social, Volume V No.2, September 2018, Hlm.12

[46] [46] Mohammad Ali dkk, psikologi remaja(perkembangan peserta didik),(jakarta: PT.Bumi Aksara, 2010), h. 16

tua dengan anak-anaknya. Ke dalam pengertian yang disebut terakhir masuk keluarga kandung(biologis) yang hubungannya bersifat tetap, yang oleh boll disebut family of procreation. Keluarga pun merupakan tempat 2berlindung, bertanya, dan mengarahkan diri bagi anggotanya(family of orientation) yang sifat hubungannya bisa berubah dari waktu ke waktu.[47] Dari penjelasan tentang pentingnya interkasi keluarga diatas dapat disimpulkan bahwa remaja Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya cukup kurang dalam berinterkasi dengan keluarga ini disebabkan dengan pengaruh penggunaan *gadget* yang tinggi sehingga menimbulkan interaksi dengan keluarga berkurang.

Selanjutnya pengaruh dari penggunaan *gadget* pada remaja dalam interaksi keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara yaitu Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* pada remaja dalam interaksi keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji "t" tes bahwa hasil nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai t_{hitung} sebesar 6,72 dan t_{tabel} sebesar 1,701 maka hasil penelitian ini dinyatakan terdapat pengaruh dari Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Dalam Interaksi Keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara. Terjadinya pengaruh penggunaan gadget pada remaja dalam interaksi keluarga disini

[47] Subino Hadisubroto Dkk,Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern,(Bandung: Remaja Rosdakarya,2010), Hal.20

dikarenakan Banyak remaja memanfaatkan waktunya bermain gadget sehingga remaja kurang bisa membagi waktu antara bermain *gadget* dan keluarga sehingga kurangnya tercipta keharmonisan rumah tangga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* pada remaja dalam interaksi keluarga di Desa Sumber Mulya kecamatan pinang raya bengkulu utara. Hal ini dapat dilihat dari nilai t_{hitung} = 6,72 sedangkan t_{tabel} = 1,701 $(t_{hitung} > t_{tabel})$. dengan demikian H_a menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget pada remaja dalam interaksi keluarga di desa sumber mulya kecamatan pinang raya bengkulu utara diterima dan H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget pada remaja dalam interaksi keluarga di desa sumber mulya kecamatan pinang raya bengkulu utara di tolak.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi remaja, orang tua dan kepada peneliti lain yang berminat mengangkat judul yang sama. Saran yang dapat penulis berikan yaitu sebagai berikut :

1. Kepada remaja diharapkan agar dapat menyeimbangkan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, remaja juga diharapkan dapat lebih aktif berinterksi pada orang tua secara *face to face* dan

bersosialisasi dengan teman sebaya dan mengurangi penggunaan gadget berlebihan.

2. Kepada orang tua perlu pengawasan dan tindakan tegas dari orang tua dalam membimbing remaja menggunakan gadget. Remaja mungkin tidak bisa dilarang, akan tetapi masih bisa dinasehati. Sebaiknya orang tua dapat menjelaskan dengan baik mengenai dampak-dampak yang akan diperoleh bila terlalu sering menggunakan gadget, agar remaja menjadi lebih terbimbing dan tidak terlalu ketagihan menggunakannya. Awasi terus penggunaan gadget pada remaja agar ia tidak membuka situs-situs yang tidak perlu dilihatnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya tentang topik yang sama. Peneliti juga menyadari akan keterbatasan dalam penelitian ini, penggalian data yang mungkin kurang mendalam, karena itu peneliti menyarankan dan berharap dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi tentang pengaruh penggunaan gadget pada remaja dalam interaksi keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

Adang, Yesmil Anwar. 2013. *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung : Pt Refika Aditama.

Agus Hidayatullah Dkk.2013. *Alwasim Al-Qur`an Tajwid Kode Transliterasi Per Kata Terjemah Per Kata*. Bekasi : CIPTA Bagus Segara.

Azwar, Saifudin. 2015. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Bakhtiar. 2016. *Psikologi Perkembangan*. Bengkulu : IAIN Bengkulu.

Bungin,Burhan. 2013. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Fajar Interpratama Mandiri.

C.Budi Utomo.2015. "Pola *Interaksi Siswa Pengguna Gadget Di Sman 1 Semarang*".Dalam *Journal Of Educational*, Volume IV No.1.

G. Hendrastono.2018. "*Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial*"., Dalam Journal Social, Volume V No.2.

Jahja,Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PRENADAMEDIA Group.

John W. Creswel. 2013. *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Leni Armayati, Jaka Irawan. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Dalam Jurnal An-Nafs, Vol.08 No.02.

Martono,Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada.

Mohammad Ali dkk. 2010. *Psikologi Remaja(Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta : PT.Bumi Aksara

Mahi M. Hikmat. 2011. *Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Mamun Arifin. 2016. *Akhlak Berinteraksi Sosial Dalam Al-Quran Surah Al-Quran Lukman Ayat 18-19*. Skripsi Iain Purwokerto: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.

Maya Mediana Rozalia. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Dalam Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd, Vol.5 N0.2.

Muflih Dkk.2017. *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*, Idea Nurshing Journal, Vol VIII No.1.

Puji Asmaul Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, dalam jurnal media komunikasi sosial keagamaan, Vol.17 No 2.

Ridwan. 2013. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta, 2013.

Rr. Sukma Ayu Sukma Dewi Anggraini.2013. "*Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*". Dalam Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Uin Sunan Kalijaga.

Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*.Jakarta : Pt. Raja Gafindo Persada.

Subino Hadisubroto Dkk. 2010. Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern,(Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Uswatun Dkk. 2018. *Interaksi Keluarga Sebuah Tinjauan Teoritis Dan Aplikatif*. Depok : Karima.

Virgia Ningrum.2014. *Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga*,Dalam Jurnal Fakultas Psikologi,Vol.2 No.2.

Zen Amiruddin. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta : Eksis Offset.