



ANALISIS PERILAKU SISWA ZAMAN MILENIAL

(Studi Gadget Dan Informasi Online Di Sekolah Man 1 Kota Malang)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Administrasi Publik (S1)

Oleh

NURLITA SARI

NPM 216.010.91.006



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI
JURUSAN ADMINISTRASI PUBLIK
MALANG**

2020

ABSTRAK

Nurlita Sari, Npm 21601091006, Program Studi Ilmu Administrasi Publik Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Islam Malang, "Analisis Perilaku Siswa Zaman Milenial (Studi Gadget Dan Informasi Online Di Sekolah Man 1 Kota Malang)". Dosen Pembimbing I: Dr Afifuddin, S .Ag., M.Si. Dosen Pembimbing 2: Drs. Roni Pindahanto Widodo, M.Si.

Kondisi masyarakat Indonesia khususnya Kota Malang kelurahan merjosari kecamatan lowokwaru , terkait Analisis Perilaku Siswa Zaman Milenial (Studi Gadget Dan Informasi Online Di Sekolah Man 1 Kota Malang).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis dapat menyimpulkan pokok permasalahan apa saja yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa telah terjadi di lingkungan Sekolah MAN 1 Kota Malang kebanyakan dari siswa mengalami perubahan perilaku negative dari penggunaan gadget tersebut. .

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan hasil penelitian menunjukkan, (1 adanya perubahan perilaku Dampak Perilaku Siswa dengan adanya gadget sebagai informasi telah merubah perilaku generasi milenial menjadi suka akan sesuatu yang instan dan viral. Informasi, gaya hidup atau sesuatu yang sedang trending-pun mereka ikuti bahkan menjadi panutan, tak peduli apakah hal itu berdampak positif atau negative bagi mereka.

Kata Kunci :Kondisi,Pengaruh Gadget,Perilaku Siswa Zaman Milenial,Internet.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin mempengaruhi hidup manusia. Seiring perkembangannya, masyarakat mulai mengenal adanya internet (Facebook, Instagram, Twitter dll) yaitu adalah internet yang merupakan wujud perpaduan antara arus komunikasi dengan perkembangan teknologi. Digandrungi masyarakat mengakses salah satu jejaring sosial (facebook). Meningkatnya penggunaan jejaring sosial di Indonesia disebabkan oleh semakin lengkapnya fasilitas akses internet yang dilakukan oleh para produsen penyedia layanan komunikasi. Facebook merupakan media yang paling diminati oleh masyarakat dan paling memberikan pengaruh terhadap pengetahuan dan motivasi dan sikap perilaku penggunanya. Tidak memandang usia, jenis kelamin, jabatan, dan sebagainya. Dibandingkan dengan media komunikasi lain. Pola penggunaan media sosial oleh generasi milenial dapat dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan, dan karakteristik individu generasi milenial. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang memberikan banyak pengaruh terhadap aspek perkembangan sosial anak. Generasi milenial atau anak yang memiliki latar belakang ekonomi menengah ke atas dapat dengan mudah mengakses jejaring atau media sosial lainnya dengan menggunakan Handphone atau fasilitas internet yang ada di rumah atau warung internet. Menjalin hubungan erat dan harmonis dengan teman sebaya sangatlah penting pada masa generasi milenial (remaja).

Pengaruh teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh keluarga. Demikian halnya dengan media sosial, salah satu contohnya di dapat dari jejaring sosial yang diperoleh generasi milenial (remaja) melalui teman sebaya dapat mempengaruhi pola penggunaan jejaring sosial. Banyaknya fitur-fitur menarik dalam jejaring sosial/media social membuat mereka cenderung malas dan kecanduan. Keadaan tersebut membuat mereka banyak waktu yang terbuang dan aktivitas yang terganggu, seperti sekolah, belajar, makan, tidur, bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan membantu orangtua. Karena anak tersebut terlalu lelah dengan kesenangan dalam jejaring/media social tersebut. Selain dampak negatif, media/jejaring social juga memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh penggunanya.

Perkembangan internet menyebabkan terbentuknya sebuah dunia baru yang lazim disebut dunia maya. Di dunia maya ini setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa batasan apapun yang dapat menghalanginya. Sehingga globalisasi yang sempurna sebenarnya telah berjalan di dunia maya yang menghubungkan seluruh komunitas digital. Dari seluruh aspek kehidupan manusia yang terkena dampak kehadiran internet, sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi serta paling cepat tumbuh.

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan dan tentunya membuat perubahan yang begitu pesat pula bagi kehidupan manusia. Sebuah tantangan

nyata hidup di zaman modern serba canggih seperti sekarang ini telah menuntut kita untuk dapat berlaku bijak dan proporsional dalam menyikapi kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat hingga menembus berbagai kehidupan manusia baik secara individual maupun dalam lingkup sosial masyarakat.

Di era modern saat ini, telah banyak sekali hal-hal yang berubah dari kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Hal tersebut bisa saja terjadi dikarenakan terdapat faktor-faktor yang tentunya menyebabkan terjadi perubahan tersebut. Masyarakat pada umumnya terutama masyarakat di Indonesia telah mengalami perubahan yang terkait dengan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi. Ketika perkembangan teknologi mulai berkembang, maka teknologi tersebut telah mengubah bentuk masyarakat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparansi terhadap perkembangan teknologi serta dengan adanya teknologi telah mempengaruhi peradapan dunia.

Masyarakat pada sekarang ini mengenal gadget sebagai alat komunikasi. Tentu saja kehidupan zaman dahulu berbeda dengan saat ini. Kehidupan disertai dengan adanya alat yang serba canggih memang terasa sangat mudah. Zaman modern inilah yang membuat kehidupan masyarakat yang sudah kosmopolitan dengan kehidupan individual sangat terlihat jelas. Kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap gadget pada umumnya digunakan sebagai alat berkomunikasi. Gadget tentu saja telah dikenal dikalangan masyarakat luas. Akan tetapi penggunaan gadget pada masyarakat terkadang disalahgunakan fungsinya. Yang awalnya tujuan dari penggunaan gadget itu adalah sebagai media untuk

berkomunikasi dan berbagi informasi, namun sekarang ini penggunaan gadget bisa dibidang sebagai media yang dapat membantu pekerjaan maupun aktivitas sehari-hari masyarakat.

Bagi para pelajar juga memiliki dampak buruk yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu focus dengan gadget yang dimilikinya. Apalagi remaja zaman sekarang yang lebih up to date dengan gadget yang dimilikinya, secara otomatis akan lebih remaja yang menggunakan gadget. Jika remaja sudah terlalu sering menggunakan gadget atau kecanduan gadget, maka akan sulit bagi remaja tersebut untuk melepaskan kecanduannya tersebut. Akibat di zaman sekarang lebih asik dengan gadgetnya dibandingkan dengan orang tuannya atau temannya. Ada juga remaja yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hatinya di jejaring social menggunakan gadget dibandingkan berbicara dengan orang tuannya. Tidak sedikit juga remaja yang menggunakan gadget tersebut sebagai alat mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya. Banyak remaja sekarang kita lihat di jalan atau ditempat umum lebih mementingkan gadget mereka dibandingkan dengan lingkungan sekitar mereka. Meskipun remaja tersebut sedang bersama keluarganya atau temannya, tak luput dari tangannya itu memegang gadget yang dimilikinya. Terkadang kita juga melihat satu keluarga yang hanya sibuk dengan gadgetnya masing-masing. Terkadang kita juga suka melihat orang yang sedang mengendarai kendaraan tapi tangannya terus memegang ponsel atau gadget lainnya, ada yang mungkin sambil menelpon ataupun chatting.

Menurut salah satu pakar teknologi informasi dan institute Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana: sekitar 5-10 persen gadget mania atau pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit perhari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Seorang pecandu gadget akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau tidak memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya hanya tertuju pada gadget. Dan bahkan jika dia dipisahkan dengan gadget, maka akan muncul persaan gelisah.

Di Indonesia 80 persen pengguna gadget memiliki perilaku seperti itu disemua kalangan, apalagi pada pelajar yang sedang masa pubertas. Mereka tidak tahan berlama-lama berpisah dengan gadgetnya. Dengan begitu seorang anak akan jarang berperilaku social pada teman bahkan dengan masyarakat sekitar, seperti jarang melakukan interaksi langsung antar pribadi. Tetapi dibalik dampak negative yang ditimbulkan dari gadget itu sendiri, gadget juga memiliki dampak positif bagi orang dewasa ataupun remaja. Salah satunya adalah dengan gadget kita bisa dengan mudah berkomunikasi dengan banyak orang di luar sana yang lokasinya berjauhan dengan kita.

Gadget zaman sekarang ini yang sudah memiliki aplikasi atau fitur-fitur canggih yang memudahkan kita untuk berkomunikasi, baik untuk menelpon, untuk mengirim surat atau SMS atau chatting dan video Call. Banyak aplikasi juga didalam gadget tersebut yang memudahkan kita untuk mengetahui informasi-informasi terbaru yang terjadi baik itu didalam negeri maupun luar negeri.

Gadget itu sendiri juga memudahkan kita karena gadget tersebut mudah untuk dibawa kemana-mana dan juga lebih praktis bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. Memudahkan kita untuk mengerjakan tugas secara online ataupun untuk mencari informasi mengenai tugas tersebut.

Menurut data statistik Lembaga Riset Pemasaran Digital perkiraan e-marketer 2018 jumlah pengguna aktif gadget di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah yang begitu besar, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna smartphone terbesar ke empat yang aktif di dunia setelah China, India, dan Amerika. Menurut data statistik live internet pada tahun 2014, berada pada kisaran 17% dan persentase penduduk Indonesia yang melakukan pembelian online baru sekitar 16%. Hal tersebut menandakan bahwa hampir seluruh masyarakat Indonesia telah menggunakan gadget. Fasilitas-fasilitas yang ada didalamnya pun tidak terbatas pada fungsi yang biasa saja. Gadget juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai data, sarana hiburan, alat komunikasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Mengutip dari Wikipedia gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik. Gadget diproduksi dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, namun karena tidak adanya filterasi khusus terhadap penggunaan gadget sehingga masyarakat bisa saja menggunakan gadget tersebut untuk hal-hal yang tidak berguna bahkan untuk hal-hal yang bersifat negatif.

Aktivitas masyarakat saat ini yang semakin tinggi menyebabkan pola perilaku masyarakat berubah. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola atau gaya hidup masyarakat yang sudah semakin dinamis dikarenakan tuntutan pekerjaan

yang semakin tinggi juga menjadi faktor pemicu terjadinya faktor-faktor yang mempengaruhi pola perilaku.

Selain itu, meningkatnya daya beli masyarakat seperti sekarang ini, gadget kini banyak digunakan oleh masyarakat sebagai alat komunikasi yang sangat mudah dijangkau oleh semua kalangan. Gadget sebagaimana diketahui merupakan salah satu produk elektronik yang semakin lama semakin banyak digemari masyarakat karena fasilitas yang diberikan.

Semua orang jelas membutuhkan Smartphone tak terkecuali bagi siswa-siswi SMA. Siswa saat ini dituntut untuk selalu update mengenai berita apa yang terjadi. Agar tak ketinggalan berita, siswa memanfaatkan kecanggihan Smartphone untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Selain itu manfaat dari smartphone sangat banyak sekali untuk siswa, diantaranya yang pertama memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat, kedua memudahkan dalam berkomunikasi, terutama jika digunakan untuk membuat forum diskusi, dan yang ketiga dapat menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi. Namun sayangnya, tak semua siswa menggunakan smartphone dengan positif. Ada beberapa siswa yang menyalahgunakan penggunaan Smartphone. Misalnya, mereka menggunakan smartphonenya untuk bermain game saat proses belajar berlangsung dan seharusnya hal tersebut tidak dilakukan oleh seorang siswa yang sudah cukup berpikir dewasa.

Serta pengaruh negatif adanya smartphone adalah siswa menjadi orang-orang yang malas belajar karena dengan adanya smartphone memudahkan siswa mengakses internet sehingga jarang membaca buku. Selain itu pengaruh negatif smartphone adalah mengakibatkan kecurangan pada saat ujian. Siswa yang membawa smartphone pada saat ujian dapat melakukan kecurangan seperti mencontek. Perilaku siswa yang seperti ini sudah menggambarkan bahwa siswa sudah terkena pengaruh negatif adanya smartphone. Siswa menjadi ketergantungan dengan smartphone yang membuat siswa malas untuk belajar. Akibatnya prestasi siswa menjadi menurun.

Siswa memang tak bisa lepas dari smartphone. Keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap smartphone. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Seharusnya Siswa lebih bisa memanfaatkan smartphone untuk hal yang bermanfaat. Semuanya kembali lagi kepada individu masing-masing, bagaimana kita dapat memanfaatkan smartphone secara baik dan benar.

Berdasarkan Fenomena pada tahun 2019 Di Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), ada seorang murid sekolah yang mengancam gurunya dengan sabit lantaran ponselnya disita sekolah. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyoroti bahaya kecanduan gawai di kalangan anak-anak. Mental murid bisa terganggu gara-gara gadget. Itu menjelaskan kenapa murid di Gunungkidul sampai berani mempersenjatai dirinya dengan sabit demi mendapatkan ponselnya kembali, barang yang sudah menjadi candu. Anak

menjadi tak bisa menahan diri, berpikir, dan mengendalikan emosi gara-gara pengaruh ponsel. Ini berbahaya bagi perkembangan masa depan anak di masa dewasa. Anak juga bisa mengalami kecemasan, kesepian, rasa bersalah, hingga depresi gara-gara terpapar ponsel secara berlebihan. Maka bahaya kecanduan gadget harus menjadi perhatian bagi para orang tua. Para orang tua harus mulai membatasi penggunaan gawai untuk anak-anaknya, selain mengawasi, mendampingi, dan mengedukasi anak menggunakan ponsel dengan aman. Sekolah juga perlu mempunyai prosedur standar operasi penyitaan dan pengembalian ponsel sitaan dari murid.

KPAI prihatin dengan kasus ancaman dengan kekerasan yang dilakukan seorang siswa kepada gurunya lantaran masalah ponsel yang disita si guru, padahal si guru menyita ponsel karena yang bersangkutan tertangkap memainkan ponsel tersebut saat jam pelajaran berlangsung. Kejadian itu viral di media sosial karena videonya tersebar. Seorang siswa laki-laki di SMPN 5 Ngawen, Gunungkidul, kedapatan bermain ponsel di dalam kelas saat jam pelajaran. Hal itu diketahui oleh guru pendidikan agama Islam. Oleh guru, ponsel tersebut langsung disita. Sehari setelahnya, siswa tersebut datang ke sekolah, namun tidak mengikuti pelajaran. Dia membolos. Tak lama berselang, dia kembali ke sekolah, namun kali ini tak memakai seragam dan membawa senjata tajam berupa sabit. Sesampai di luar pagar sekolah, sembari menodongkan sabit, dia berteriak meminta agar ponselnya dikembalikan. Pihak sekolah tak mau ambil risiko. HP milik si bocah dikembalikan dengan cara dilempar ke lantai.

Pada uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada perilaku seseorang seperti perilaku sosial, perilaku gaya hidup, perilaku keagamaan dan perilaku konsumtif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwasannya hal ini juga terjadi di kalangan siswa di Kota Malang. Sebagian dari mereka tentunya memiliki gadget dari berbagai merk terkenal. Alasan utama yang sering disampaikan oleh beberapa siswa ialah mereka membeli gadget terbaru untuk menunjang hidup mereka dan membantu dalam proses belajar.

Sedangkan menurut para ahli psikologi kognitif memahami anak didik (murid), sebagai manusia yang menyalahgunakan ranah kognitifnya semenjak berfungsinya kapasitas motor dan sensorinya Piaget (2003). Selanjutnya hal yang sama menurut Sarwono (2007) siswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan. Dari pendapat tersebut bisa dijelaskan bahwa siswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan dunia pendidikan yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual untuk menjadi generasi penerus bangsa.

Siswa merupakan pelajar yang duduk dimeja belajar serta sekolah dasar maupun menengah pertama (SMP), sekolah menengah keatas (SMA). Siswa-siswa tersebut belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan untuk mencapai pemahaman ilmu yang telah didapat dunia pendidikan. Siswa atau pesetra didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman,

berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri (Kompas,1985). Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Hal yang sama siswa juga dapat dikatakan sebagai sekelompok orang dengan usia tertentu yang belajar baik secara kelompok atau perorangan. Siswa juga dapat dikatakan sebagai murid atau pelajar, ketika berbicara siswa maka pikiran kita akan tertuju kepada lingkungan sekolah, baik sekolah dasar maupun menengah (Jawa pos, 1949) Pengertian yang sama diambil dari (Kompas Gramedia, 2005) Siswa adalah komponen masukan dalam system pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan siswa dapat ditinjau dan berbagi pendekatan antara lain:

- a. Pendekatan social, siswa adalah anggota masyarakat yang sedang disiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang lebih baik.
- b. Pendekatan psikologi, siswa adalah suatu organisme yang sedang tumbuh dan berkembang.
- c. Pendekatan edukatif, pendekatan pendidikan menempatkan siswa sebagai unsur penting, yang memiliki hak dan kewajiban dalam rangka system pendidikan menyeluruh dan terpadu.

Siswa sekolah dasar masalah-masalah yang mncul belum begitu banyak, tetapi ketika memasuki lingkungan sekolah menengah maka banyak masalah yang muncul karena anak atau siswa sudah memasuki usia remaja. Selain itu juga

siswa sudah mulai berfikir tentang dirinya, bagaimana keluarganya, teman-teman pergaulannya. Pada masa ini seakan mereka menjadi manusia dewasa yang bisa segalanya dan terkadang tidak memikirkan akibatnya. Hal ini yang harus diperhatikan oleh orang tua, keluarga dan tentu saja pihak sekolah (Jawa pos,2013).

Menurut Nata (dalam Aly, 2008) kata murid diartikan sebagai orang yang menghendaki untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman dan kepribadian yang baik sebagai bekal hidupnya agar bahagia dunia dan akhirat dengan jalan belajar sungguh sungguh. Disamping kata murid dijumpai istilah lain yang sering digunakan dalam bahasa arab, yaitu tilmidz yang berarti murid atau pelajar, jamaknya talamidz. Kata ini merujuk pada murid yang belajar di madrasah. Kata lain yang berkenaan dengan murid adalah thalib, yang artinya pencari ilmu, pelajar, mahasiswa. Mengacu dari beberapa istilah murid, murid diartikan sebagai orang yang berada dalam taraf pendidikan, yang dalam berbagai literatur murid juga disebut sebagai anak didik. Sedangkan dalam Undang-undang Pendidikan No.2 Th. 1989, murid disebut peserta didik Muhaimin dkk (2005). Dalam hal ini siswa dilihat sebagai seseorang (subjek didik), yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai identitas moral, harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan. Menurut Arifin (2000) menyebut “murid”, maka yang dimaksud adalah manusia didik sebagai makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing masing yang memerlukan bimbingan dan

pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya. Akan tetapi dalam literatur lain ditegaskan, bahwa anak didik (murid) bukanlah hanya anak-anak yang sedang dalam pengasuhan dan pengasihan orang tua, bukan pula anak yang dalam usia sekolah saja. Pengertian ini berdasarkan atas tujuan pendidikan, yaitu manusia sempurna secara utuh, untuk mencapainya manusia berusaha terus menerus hingga akhir hayatnya. Penulis menyimpulkan, pengertian murid sebagai orang yang memerlukan ilmu pengetahuan yang membutuhkan bimbingan dan arahan untuk mengembangkan potensi diri (fitrahnya) secara konsisten melalui proses pendidikan dan pembelajaran, sehingga tercapai tujuan yang optimal sebagai manusia dewasa yang bertanggung jawab dengan derajat keluhuran yang mampu menjalankan fungsinya sebagai khalifah di bumi (Jakarta: Kompas, 2001).

Muhaimin dkk (2005) Adapun sifat-sifat dari anak didik (siswa) memiliki sifat umum antara lain :

- a. Anak bukanlah miniatur orang dewasa, sebagaimana statement J.J. Rousseau, bahwa “anak bukan miniatur orang dewasa, tetapi anak adalah anak dengan dunianya sendiri”
- b. Peserta didik (murid), memiliki fase perkembangan tertentu, seperti pembagian Ki Hadjar Dewantara (Wiraga, Wicipta, Wirama)
- c. Murid memiliki pola perkembangan sendiri-sendiri
- d. Peserta didik (murid), memiliki kebutuhan.

Diantara kebutuhan tersebut adalah sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pendidikan seperti, L.J. Cionbach, yakni afeksi, diterima orang tua, diterima

kawan, independence, harga diri. Sedangkan Maslow memaparkan : adanya kebutuhan biologi, rasa aman, kasih sayang, harga diri, realisasi. Sedangkan menurut para ahli psikologi kognitif memahami anak didik (murid), sebagai manusia yang menyalahgunakan ranah kognitifnya semenjak berfungsinya kapasitas motor dan sensorinya Piaget (2003).

Selanjutnya hal yang sama menurut Sarwono (2007) siswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan. Dari pendapat tersebut bisa dijelaskan bahwa siswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan dunia pendidikan yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual untuk menjadi generasi penerus bangsa.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji lebih dalam berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, sehingga penulis tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Analisis perilaku siswa zaman Milenial (Studi Gadget dan informasi online di Sekolah MAN 1 Kota Malang)**”

1.2. Rumusan Masalah

Analisis perilaku siswa zaman Milenial (Studi Gadget dan informasi online di Sekolah MAN 1 Kota Malang)

Berdasarkan latar belakang diatas, dan mengacu pada judul yang ada, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keadaan perilaku siswa/siswi dengan era milenial adanya gadget sebagai informasi online (Internet)?

2. Apa saja faktor pendukung/pendorong siswa/siswi dalam penggunaan gadget sebagai informasi online (Internet)?
3. Bagaimana dampak gadget sebagai informasi online (Internet) terhadap perilaku siswa/siswi ?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seperti apa keadaan perilaku dalam penggunaan gadget dan informasi online (Internet) pada siswa di era saat ini.
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung terhadap dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dan informasi online (Internet) itu pada perilaku siswa di sekolah MAN 1 Kota Malang.
3. Untuk mengetahui dampak seperti apa yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dan informasi online (Internet) terhadap perilaku siswa di sekolah MAN 1 Kota Malang.

1.4. Manfaat Penelitian

1) Kegunaan Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran terkait dengan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku kalangan siswa.
- b. Diharapkan dapat menjadi masukan atau bahan informasi/referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya atau pun digunakan mahasiswa lain bagi yang berminat untuk mendalami studi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku di kalangan siswa.

2) Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan manfaat terutama bagi :

a. Peneliti

Diharapkan hasil temuan penelitian ini memberi kontribusi pengalaman bagi peneliti dalam mengaplikasikan teori secara empiris.

b. Mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran terhadap mahasiswa, khususnya mahasiswa di Universitas Islam Malang dalam menggunakan gadget dan informasi supaya dapat memberikan dampak dan pengaruh yang bersifat positif dalam kehidupan sosialnya.

c. Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini temuan dalam memberikan kontribusi pemikiran atau saran-saran atau kebijakan Dari sekolah itu sendiri khususnya terkait dengan penggunaan gadget dan informasi online dikalangan siswa.

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan, bahwa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa telah terjadi di lingkungan Sekolah MAN 1 Kota Malang dan telah kebanyakan dari siswa sudah mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gadget tersebut.

1. Keadaan Perilaku Siswa dengan adanya era Millennial dianggap sebagai generasi yang spesial karena generasi ini sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, terutama dalam hal yang berkaitan dengan teknologi. Millennial dan teknologi sudah seperti sahabat karib yang tidak bisa dipisahkan dan keduanya saling terikat satu sama lain. Ini artinya, millennial pada dasarnya tidak dapat dilepaskan dari teknologi modern khususnya internet dan gadget. Di era millennial ini, semua serba praktis karena adanya teknologi super canggih. Dapat kita perhatikan dengan seksama bagaimana peran gadget yang merupakan alat pintar hasil dari kemajuan teknologi yang pesat ini dalam membantu kegiatan sehari-hari kita dan membuat kehidupan di zaman ini lebih mudah dan simpel Gadget bisa memanusiakan manusia juga bisa mendegradasi manusia dari yang semestinya, tergantung pada bagaimana penggunaannya. Hampir semua

peserta didik di MAN 1 Kota Malang memiliki dan menggunakan gadget Gadget informasi online (Internet), khususnya smartphone dan laptop. Masih banyak peserta didik yang menggunakan gadgetnya Gadget informasi online (Internet) ketika KBM, baik digunakan untuk ngame dan bermain media sosial. Rata-rata waktu peserta didik menggunakan gadgetnya selama 3 sampai dengan lebih 6 jam. Peserta didik sering menggunakan gadgetnya untuk membuka media sosial. Seperti Line, Whats App, Instagram, BBM, dst.

2. Faktor Pendorong siswa dalam penggunaan gadget sebagai informasi Online karena pada zaman sekarang di tuntutan untuk menggunakan gadget Informasi Online (Internet) baik itu Smartphone atau Laptop. Dalam menggunakan gadget Informasi Online (Internet) pasti ada suatu faktor yang menjadikan gadget itu menjadi suatu kebutuhan. Baik itu faktor internal maupun eksternal.

3. Dampak Perilaku Siswa dengan adanya gadget sebagai informasi telah merubah perilaku generasi milineal menjadi suka akan sesuatu yang instan dan viral. Informasi, gaya hidup atau sesuatu yang sedang trending-pun mereka ikuti bahkan menjadi panutan, tak peduli apakah hal itu berdampak positif atau negative bagi mereka, jika orangtua tidak pandai menyaringnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Islam Malang. (2018). Malang: Intelegensia Media

Cangara, Hafied 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

James, Dobson, 2016. *Menjelang Masa Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia

Ahmad Amin, Etika, Alih Bahasa K.H. Ahmad Ma'ruf, Cet. III, (Bulan Bintang, Jakarta, 1983)

John W.Santrock (2012). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga

Baudrillard, Jean. (1998). *The Consumer Society* (diterjemahkan dari *La Societe de consommation*, diberi kata pengantar oleh Geoege Ritzer). London: Sage Publications

Baudrillard, J., (2004) *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana

Chaney, David. (1996). *Lifestyle : Sebuah Pengantar Komprehensif*. (Penerjemah; Nuraeni). Yogyakarta: Jalasutra

Sugiono. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV ALFABETA

Miles, Matthew B, Micheal Huberman & Jhonny Saldana. 2014. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Pres

Mohammad Ali,Asrori. 2005. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. PT Bumi Aksara: Jakarta

Djamaluddin Ancok Fuat Nashori Suroso, Psikologi Agama: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004)

Engel, James F., Roger D. Blackwell, dan Paul W. Miniard. (1994). *Perilaku Konsumen* oleh Drs. F. X. Budiyanto, Jakarta: Binarupa Aksara

Goodge, W.J. (1983). *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: PT Bina Aksara

Isna, Nadhillah. (2013). *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. (Jakarta, Penamadani)

Koentjoro. (2005). *Arti Penting Perubahan Paradigma dan Pendekatan dalam Pembelajaran dan Penerapan Psikologi sosial di Indonesia*. Pidato Pengukuhan Guru Besar UGM, Yogyakarta: Univ Gajah Mada

Kotler, P. (1997). *Manajemen Pemasaran : Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Kontrol*. Edisi Revisi (terjemahan Teguh, H dan Antonius, R). Jakarta Prehalindo

Lestari, S. (2006). *Hubungan Antara Harga Diri dan Konformitas dengan Perilaku Konsumtif terhadap Produk Fashion pada Remaja Putri*. Surakarta. : Fakultas Psikologi UMS.

Moleong, J. Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suryani Tatik.(2013). *Perilaku Konsumen di Era Internet Implikasinya pada Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Walgito, Bimo. (2003). *Psikologi Sosial* (suatu Pengantar) edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Yogyakarta

Hayat, H. (2018). *Buku Kebijakan Publik*. Universitas Islam Malang Malang, Indonesia

Sumber Jurnal dan Skripsi

Dalillah (2019) “ *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku social siswa di SMA Darussalam ciputat* ”

Grendi Hendrastomo.(2008). *Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial*.Jurnal Social5.

Dindin Syahyudin (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*.Jurnal Kehumusan

Hayat, Indriyati (2015). *Reaktualisasi Pendidikan Islam Dalam Pengembangan Pola Asuh Anak Sebagai Konsep Revolusi Mental*.

Hayat, H. (2016). *Penguatan Nilai-Nilai Pluralisme dalam Pola Relasi Sosial*.

Daris Zunaida, Hayat (2015). *Hubungan Tingkat Motivasi Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*.

Ririn Eka Figiati, (2018). “ *Gadget Dan Perilaku Remaja Di Desa Gunung Rejo Kecamatan Singosari Kabupaten Malang*”.

Hastiti Parwanri, Mutia. (2013). “ *Masyarakat Konsumeris Menurut Konsep Pemikiran Jean Baudrillard*” <http://lib.ui.ac.id>

Jaka Irawan. 2013. “ *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*”, E-Journal Ilmiah

Muhammad Faris (2016). *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Fakultas dakwah dan ilmu komunikasi Institut Agama Islam Negeri raden Intan Lampung Skripsi.

Sumber Internet

Aditya. 2014. “ *Pemakaian. Internet. Remaja. Indonesia*”
Panji https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil_Survei. Diakses pada tanggal 20 Januari 2020 .

Lalu Septianalin. 2018. “ *Media Online sebagai Sumber Informasi yang Praktis*”
<https://www.kompasiana.com/lalu48387/5b4ffeccaf7db615e5afbc2/media-online-sebagai-sumber-informasi-yang-praktis>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2020

Dina Amalia. 2020 “ *Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan Internet*”
<https://idwebhost.com/blog/dampak-positif-dan-negatif-dari-penggunaan-internet>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2020

Anonymous. 2016. *Gadget Menajdi Gaya Hidup dan Kebutuhan*,
www.response.com . Diakses pada tanggal 20 Januari 2020

Anonymous. 2011 “*Pengertian Gadget*” diakses dari <http://en.Wikipedia.org/wiki/Gadget> pada tanggal 20 Januari 2020

Anonymous. 2019 “*Pengertian Teknologi*” diakses dari <http://izmeecutez.blogspot.com/2009/01/pengertian-teknologi.html> pada tanggal 20 Januari 2020

Anonymous. 2013 “*Dampak Gadget Terhadap Remaja*” diakses dari <http://izmeecutez.blogspot.com/2009/01/pengertian-teknologi.html> pada tanggal 20 Januari 2020

Anonymous .2011 “*Pengertian Internet*” diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet> pada tanggal 20 Januari 2020

Hasfi, Nurul. (2010). “*Tantangan Jurnalis di Era Globalisasi*” diakses dari Informasi.<https://www.kompasiana.com/yuditwiadji/58af5c72c6afb001efacecf/sejarah-jurnalisme-online-kebutuhan-manusia-terhadap-informasi-melahirkan-media-baru-berbasis-internet?page=all> pada tanggal 20 Januari 2020

Anonymous .2011 “*Pengertian Siswa Menurut Para Ahli*” diakses dari <https://www.seputarpengertian.co.id/2016/09/pengertian-siswa-menurut-para-ahli-lengkap.html> pada tanggal 20 Januari 2020

Author Bernadet Maress .2015 “*Definisi dan Pengertian Perilaku Menurut Para Ahli*” diakses dari <http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html> pada tanggal 27 Januari 2020