

**PERILAKU SOSIAL PADA REMAJA PENGGUNA ANDROID
DI GAMPONG PONDOK PABRIK KECAMATAN
LANGSA LAMA KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Alfit Syairani
NIM. 3012017027

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2021 M / 1443 H**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Perilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa”. An. Alfit Syairani, NIM 3022017027 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam telah dimunaqasahkan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa pada tanggal 24 Agustus 2021. Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Langsa, 24 Agustus 2021

Panitia Sidang Munaqasah Skripsi

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adan dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Langsa

Ketua



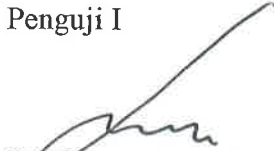
Dr. Mawardi Siregar, MA
NIP. 19761116 200912 1 002

Sekretaris



Bahtiar, MA
NIDN. 2021017901

Penguji I



Dr. Samsuar, MA
NIP. 19760522 200112 1 002

Penguji II



Al Mutia Gandhi, M.Kom.I
NIP. 19880203 201903 2 006

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
IAIN Langsa




Dr. H. Muhammad Nasir, MA
NIP. 19730301 200912 1 001

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam
Negeri Langsa Untuk Melengkapai Tugas-Tugas dan Memenuhi
Sebagian Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana dalam
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah**

Diajukan Oleh:

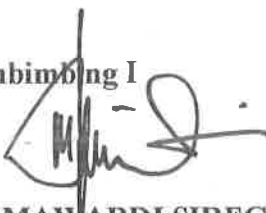
ALFIT SYAIRANI
NIM: 3012017027

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Komunikasi Penyiaran Islam**

Disetujui oleh:

*ace ditanya
9/8-2021*

Pembimbing I



Dr. MAWARDI SIREGAR, MA
NIP. 19761116 200912 1 002

Pembimbing II

*See for picture
6-8-2021*



BAHTIAR, MA
NIDN. 2021017901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfit Syairani
Tempat Tanggal Lahir : Langsa, 09 September 1999
Fakultas/Program Studi : FUAD / Komunikasi Penyiaran Islam
Alamat : Desa Alur Dua Bakaran Batee Kec. Langsa Baro

Menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Perilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa”**. Adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, tidak merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Langsa, Agustus 2021


METERAN
TEMPEL
ALFIT SYAIRANI
NIM. 3012017027

ABSTRAK

Alfit Syairani, Nim 3012017027, 2021, "Perilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa" Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa.

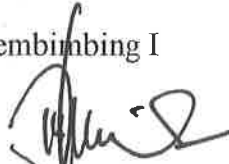
Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mengetahui pola penggunaan android di kalangan remaja Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa. 2) Untuk mengetahui perilaku sosial pada remaja pengguna android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah 5 % dari jumlah keseluruhan populasi 874 ditetapkan hasilnya 44 remaja. Adapun hasil penelitian Pola Pengguna android di kalangan remaja Gampong Pondok Pabrik adalah penggunaan android setiap hari, membawa android kemana saja, menggunakan android untuk mengerjakan tugas sekolah, mendengar ceramah dan kajian agama, menggunakan android dalam waktu yang lama setiap hari, saya suka main game dengan android saya, saya juga sering mengakses aplikasi lain seperti facebook. Perubahan perilaku remaja penggunaan android di Gampong Pondok Pabrik terjadinya kelalaian dalam melaksanakan beribadah akibat sering menggunakan android, membuat kesehatan tubuh kurang baik, orang tua selalu mengontrol, diberikan bimbingan terhadap pemakaian android,

membatasi penggunaan android, mengingatkan beribadah, tidak luput dari pengawasan orang tua dalam menggunakan android, memeriksa android, memberikan contoh yang baik, dan mendidik dan mengajarkan kearah yang positif tentang penggunaan android.

Kata Kunci: Perilaku Sosial, Remaja dan Android

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dr. Mawardi Siregar, MA
NIP. 19761116 200912 1 002

Pembimbing II



Bahtiar, MA
NIDN. 2021017901

Ketua



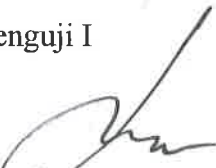
Dr. Mawardi Siregar, MA
NIP. 19761116 200912 1 002

Sekretaris



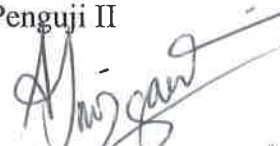
Bahtiar, MA
NIDN. 2021017901

Penguji I



Dr. Samsuar, MA
NIP. 19760522 200112 1 002

Penguji II



Al Mutia Gandhi, M.Kom.I
NIP. 19880203 201903 2 006

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Langsa




Dr. H. Muhammad Nasir, MA
NIP. 19730301 200912 1 001

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, ridha dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa”**. Shalawat berangkaikan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Saw, yang telah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang, dari alam yang tak berilmu pengetahuan ke alam yang penuh dengan kecanggihan teknologi seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Penulisan skripsi ini adalah dalam rangka melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Agama pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa. Penulis berharap skripsi ini dapat dapat menjadi referensi keilmuan dalam bidang matematika. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada semua pihak yang telah secara langsung terlibat membantu dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Muhammad Nasir, S.Ag, MA selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.

3. Bapak Zulkarnain, S.Ag, MA selaku Ketua Program Komunikasi Penyiaran Islam.
4. Bapak Dr. Mawardi Siregar, MA sebagai pembimbing pertama.
5. Bapak Bahtiar, MA sebagai pembimbing kedua.
6. Seluruh dosen dan staf akademik Institut Agama Islam Negeri Langsa.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda yang telah membesarkan, mendidik penulis dan selalu memberi dukungan, semoga Allah SWT senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang telah mendukung saya selama ini, karena tanpa mereka penulis tidak berarti apa-apa.
8. Kepada teman-teman seperjuangan yaitu Silvia dan lain-lain.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, karena sebagai manusia biasa tentunya kita tak pernah luput dari kesilapan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempurnaan dimasa mendatang. Akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri, dan dengan iringan doa kepada Nya semoga skirpsi ini menjadi sarana dalam membantu sidannng penulis. Aamiin.....

Langsa, Juli 2021

Penulis

ALFIT SYAIRANI

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Penjelasan Istilah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Teori	7
F. Kajian Terdahulu	9
G. Sitematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	12
A. Perilaku Sosial	12
1. Pengertian Perilaku Sosial	12
2. Bentuk-bentuk Perilaku Sosial	13
B. Model Penggunaan Android	17
1. Pengertian Android	17
2. Penggunaan Android di Masyarakat	18

3. Dampak Penggunaan Android terhadap Perilaku Sosial	19
C. Teori Determinisme Teknologi.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
B. Lokasi Penelitian	23
C. Defenisi Operasional Konsep	24
D. Populasi dan Sampel	24
E. Instrumen Pengumpulan Data	25
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN	30
A. Deskripsi Data	30
B. Hasil Penelitian	33
C. Pembahasan Penelitian	47
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran-saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini jumlah penduduk Indonesia yang mencapai ±270,6 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna android Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2020 jumlah pengguna aktif android di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif android terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.¹ Android memenuhi banyak kebutuhan kita seperti memesan makanan, ngobrol dengan teman atau grup, membeli tiket, menggunakan internet banking, update status di media sosial, mencari pekerjaan, bermain game, bahkan tak sedikit yang mengedit video di androidnya.

Namun di samping android memberikan manfaat, android juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia jika perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dipergunakan sebagaimana mestinya.

Android adalah salah satu alat yang menyediakan banyak aplikasi yang membuat para penggunanya lebih cenderung berfokus pada android

¹ Indonesia RaksasaTeknologi DigitalAsia, https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasateknologi-digital-asia/0/sorotan_media

di bandingkan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar akibat dari android tersebut. Hal tersebut menyebabkan mereka lebih sibuk dan fokus terhadap aplikasi yang ada di dalamnya. Pengguna android yang pintar dan dapat menggunakannya secara efektif, akan menimbulkan dampak-dampak positif. Android dapat dijadikan sebagai sumber informasi, ruang obrolan yang menyenangkan bahkan mesin pencari yang dapat dibawa secara sederhana. Hal tersebut sangat memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan mereka.

Tidak jarang dijumpai para siswa membawa android saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa menggunakan android sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam. Kecenderungan tersebut menyebabkan perubahan perilaku pada khalayak. Menurut penelitian Kurnia & Gifary yang berjudul “Intensitas Penggunaan android Terhadap Perilaku Komunikasi” didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan android dengan perilaku komunikasi yaitu sebesar 55,4 % melalui uji koefisien determinasi yang artinya intensitas penggunaan android berpengaruh sebesar 55,4% terhadap perilaku komunikasi. Untuk mengukur intensitas penggunaan android, dapat digunakan indikator yang terdapat pada variabel intensitas yaitu frekuensi, durasi dan isi. Frekuensi seperti seberapa sering seseorang menggunakan android dalam sehari, dalam seminggu atau dalam sebulan, durasi seperti seberapa lama seseorang menggunakan android dalam sehari, seminggu

atau dalam sebulan, dan isi seperti apa saja yang diakses pengguna dalam menggunakan android.²

Menurut sudut pandang Innis dan McLuhan, media terbesar (android) pada suatu waktu akan membentuk perilaku dan pemikiran manusia. Ketika media berubah, demikian juga dengan cara berpikir kita, cara kita mengatur informasi, dan juga berhubungan dengan orang lain.³ Tidak sedikit orang yang menggunakan android sebagai media komunikasi yang paling efektif dan murah. Dengan android seseorang dapat mengirimkan pesan berbentuk suara, video dan gambar dengan waktu yang sangat cepat dan bersifat langsung. Diberitakan oleh Techland, sebuah survey yang dilakukan perusahaan komunikasi Cloud Talk menunjukkan bahwa menelepon adalah aktivitas nomor empat dari aktivitas lain yang biasa dilakukan orang dengan menggunakan android, sedangkan tiga aktivitas yang lebih banyak digunakan adalah chatting di situs jejaring sosial, bermain game, dan juga browsing. Survei warga Amerika Serikat itu menunjukkan hanya 43% orang yang menggunakan android untuk menelepon. Sembilan dari 10 responden lebih memilih mengirim SMS ketimbang telepon.⁴

Android seolah menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu, sehingga berkomunikasi melalui dunia maya seolah menjadi

² Amalina Mazaya Karcy, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2017

³ Stephen w. Littlejohn dan Karen A. Foss, Teori Komunikasi, (Jakarta : Salemba Humanika, 2014), h. 411.

⁴ Delfi Andre Eddy Putra, Universitas Sumatera Utara Medan, Smartphone Sebagai Gaya Hidup (Studi Deskriptif Tentang Penggunaan Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Fisip USU), Universitas Sumatera Utara Medan 2012

kewajiban setiap hari dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam. Kecanggihan android menawarkan berbagai macam fitur dan aplikasi serta mampu mengakses internet dilengkapi juga dengan kamera dengan beragam aplikasi dalam android tersebut (utamanya media sosial) memungkinkan kita berhubungan dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia, bahkan yang tidak kita kenal sekalipun. Dengan android, interaksi sosial yang idealnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka. Interaksi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan android. Kapanpun dan di manapun orang selalu tergantung dengan android-nya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Gampong Pondok Pabrik, pada tanggal 20 Februari 2021, kondisi ini juga terjadi di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Gampong tersebut diketahui banyak remaja yang memiliki sarana android sehingga mereka juga memanfaatkan sarana teknologi tersebut untuk berbagai kebutuhan sehari-hari termasuk komunikasi sebagaimana hasil wawancara salah seorang warga Nuraida di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa menurutnya mayoritas masyarakat di Gampong tersebut memiliki android dan kesehariannya para remaja lebih disibukkan dengan aktifitas di androidnya seperti, main game atau bermain media sosial seperti facebook, whatsapp, dan lain-lain, bahkan mereka lebih asyik berkomunikasi langsung dengan androidnya dari pada berinteraksi dengan teman-teman

untuk melakukan sesuatu kegiatan yang berguna, dan berefek pada perubahan perilaku kepada orang tua dan orang disekitarnya untuk membantu dengan sesama, ketika menggunakan android sebaiknya digunakan untuk hal yang positif seperti belajar, mencari informasi serta mencari bahan pembelajaran di geoogle.

Berdasarkan hasil pantauan ini maka dapat diketahui secara awal ada perilaku sosial pada remaja di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa sebagai akses penggunaan android. Maka atas dasar itu penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul skripsi: **“Perilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pola penggunaan android di kalangan remaja Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa?
2. Bagaimana perilaku sosial pada remaja pengguna android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa?

C. Penjelasan Istilah

1. Perilaku sosial adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan yang dilakukan oleh remaja setelah menggunakan android.⁵ Perilaku sosial yang dimaksud dalam skripsi ini adalah suatu aktivitas dari pada manusia itu sendiri, apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut baik dapat diamati secara langsung atau tidak langsung dan hal ini berarti bahwa perilaku terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni yang disebut rangsangan, dengan demikian suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi perilaku tertentu.
2. Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja di mulai dari umur 13-21 tahun yang juga dibagi dalam masa remaja awal, antara 13/14 tahun sampai 17 tahun, dan remaja akhir 17-21 tahun.⁶ Remaja yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah remaja yang berumur 13-21 tahun di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa.
3. Penggunaan android adalah sebuah sistem operasi yang dirancang oleh perusahaan Google dengan basis kernel Linux dan juga berbagai perangkat lunak seperti Open Source dan lainnya. Ahmadi menyatakan bahwa: “Penggunaan berarti pemanfaatan suatu benda untuk tujuan dan

⁵ Walgito Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h.13.

⁶ Muhammad Al-Mighwar, *Psikologi Remaja: Petunjuk bagi guru dan orang tua*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 61.

maksud tertentu”.⁷ Penggunaan yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah remaja yang menggunakan android dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola penggunaan android di kalangan remaja Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa.
2. Untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial pada remaja pengguna android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa.

b. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Diketuinya penggunaan android terhadap perilaku sosial remaja di Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa.
- b. Kegunaan praktis kegunaan penelitian ini secara praktis antara lain:
 1. Bagi penulis: meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan android terhadap perilaku sosial remaja di Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa.

⁷ Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 14.

2. Bagi pihak lain: sebagai bahan untuk menambah wawasan dan setiap pengetahuan bagi pembaca, acuan bagi yang ingin melakukan penelitian yang menyangkut hal yang sama.

E. Kerangka Teori

Teori Konstruksi Sosial Teknologi (SCOT) adalah teori dalam bidang studi Sains dan Teknologi. Konstruksi Sosial Teknologi (*The Sosial Construction of Tehcnology - SCOT*) yang dipopulerkan oleh Bijker dan Pinch yang mengatakan bahwa teknologi itu memberikan pilihan kepada kita dan teknologi tercipta guna menyesuaikan kebutuhan manusia. Teknologi itu tidak menentukan tindakan manusia tetapi jika diletakan pada kontek sosial membuktikan bahwa perbuatan manusialah yang membentuk teknologi.⁸

Teori ini merupakan jawaban atas kritik terhadap teknologi determenisme, yang mengatakan jika teknologi itu menentukan tindakan manusia. Manusia punya kekuatan dalam menentukan perkembangan teknologi, menentukan teknologi tersebut bermanfaat dan akan menjadi seperti apa. Menurut Mackenzie dan Wajcman pada tahun 1985, Perubahan atau pengembangan teknologi itu dilihat dari: Bahwa teknologi adalah berupa benda fisik atau artefak. Teknologi adalah sebuah proses, dan teknologi merujuk pada apa yang orang tahu serta apa yang mereka lakukan, seperti merancang sepeda. Melihat perkembangan sepeda yang

⁸ Ardianto, *Dasar-dasar Psikometri Cetakan X*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Severin, Werner J dan James W. Tankard, Jr. (2011). ... Vol.28 (1) : 25-44.

berawal dari sebuah sepeda Fenny Farthing pada tahun 1878 yang pada mulanya diperuntukan untuk kaum adam, sepeda dilarang untuk kaum perempuan, mereka hanya diperbolehkan mengendari tricycle atau sejenis sepeda beroda tiga atau becak. Seiring waktu dalam proses, terbentuklah kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan sosial yang berbeda-beda atas sepeda dan mereka menemukan solusi. Seperti kelompok sosial anak muda melihat sepeda sebagai jawaban atau solusi keperkasaan pria. Sedangkan buat kaum hawa, sepeda menjadi jawaban sebagai bentuk emansipasi wanita, dan melahirkan feminisme. Dan buat kelompok produsen, melihat kaum hawa menjadi potensi pasar mereka, sehingga para produsen memberi solusi keselamatan dalam mengendarai sepeda. Bisa dilihat di sini bahwa perkembangan teknologi sepeda mempengaruhi konstruksi sosial di dalam masyarakat.⁹

Para pendukung konstruktivis sosial berpendapat bahwa teknologi tidak endeterminasi (menentukan) tindakan manusia, tetapi justru sebaliknya, yaitu teknologi terbentuk untuk menyesuaikan kebutuhan manusia. Mereka juga berpendapat bahwa teknologi yang digunakan tidak dapat dipahami tanpa memahami lebih dulu bagaimanasebuah teknologi yang tertanam berhubungan dengan konteks sosialnya. Terhadap segmen - segmen media ditentukan oleh nilai yang mereka anut dan evaluasi mereka tentang media tersebut.

F. Kajian Terdahulu

⁹ Ardianto, *Dasar-dasar Psikometri Cetakan X*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Severin, Werner J dan James W. Tankard, Jr. (2011). ... Vol.28 (1) : 25-44.

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul peneliti “penggunaan teknologi komunikasi android dalam perubahan perilaku sosial remaja di Kota Langsa” yakni:

1. Nurhayati, (Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Alauddin Makassar) Pengaruh Menonton Tayangan Kekerasan pada Sinetron Anak Jalanan Terhadap Perilaku Agresif Anak di SMP Negeri 3 Sinjai Utara. Menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, observasi, dan interview. Penelitian ini meneliti tentang Pengaruh Menonton Tayangan Kekerasan pada Sinetron Anak Jalanan Terhadap Perilaku Agresif Anak di SMP Negeri 3 Sinjai Utara. Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai pengaruh tayangan kekerasan terhadap perilaku.
2. Ahmad Fadillah, (Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. Menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, interview dan angket. (Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan . Menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, interview dan angket. Penelitian ini meneliti tentang Pengaruh

Menonton Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan alat komunikasi

3. Delfi Andre Eddy Putra, (Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan) Android Sebagai Gaya Hidup (Studi Deskriptif Tentang Penggunaan Android Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FISIP USU). Penelitian ini menggunakan metode deskripsi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (library research) dan studi lapangan (field research). Penelitian ini meneliti tentang Smartphon E Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FISIP USU. Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan alat komunikasi.

G. Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi ini akan disajikan dalam sistematika pembahasan yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

- Bab I : Pendahuluan, bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, Kerangka Teori, Kajian Terdahulu, dan sistematika pembahasan.
- Bab II : Landasan Teoritis, bab ini membahas mengenai pengertian perilaku sosial, model penggunaan android, teori SCOT

- Bab III : Metodologi Penelitian, bab ini berisi penjelasan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.
- Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan
- Bab V : Penutup yang berisi kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Perilaku Sosial

1. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial merupakan sebuah kalimat yang terdiri dari dari dua kata yaitu perilaku dan sosial. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perilaku merupakan “tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan

atau lingkungan”.¹⁰ Dalam psikologi, perilaku berarti “keseluruhan reaksi atau gerakan-gerakan dan perubahan jasmani yang dapat diamati secara obyektif”.¹¹ Menurut Syamsul Arifin perilaku berarti “perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya”.¹² Perilaku sangat erat hubungannya dengan sikap. Menurut W.A. Gerungan, *attitude* adalah “sikap terhadap objek tertentu, bisa berupa sikap pandangan atau sikap perasaan yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi”.¹³

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah keseluruhan reaksi baik itu berupa tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain akibat dari situasi yang dihadapi.

2. Bentuk-bentuk Perilaku Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa lepas dari lainnya. Ia akan selalu mengadakan hubungan demi kesempurnaan dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan adanya pelaksanaan bentuk-bentuk perilaku sosial yang positif agar tercipta kehidupan yang harmonis. Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap ini dinyatakan dengan kegiatan

¹⁰ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), h. 859.

¹¹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 286.

¹² Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h. 8.

¹³ W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), h. 160.

yang sama dan berulang-ulang terhadap objek sosial yang menyebabkan terjadinya tingkah laku. Bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang merupakan karakter ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan respon antar pribadi sebagai berikut.¹⁴

a. Jujur

Jujur dalam bahasa Arab berarti *šidiq*, sedangkan dalam KBBI jujur diartikan sebagai lurus hati; tidak curang. Orang yang jujur adalah orang yang berkata, berpenampilan, dan bertindak apa adanya tanpa dibuat-buat (dikurangi atau dilebihkan).¹⁵

Dalam konteks pembangunan karakter di sekolah, kejujuran menjadi amat penting untuk menjadi karakter anak-anak di Indonesia saat ini. Karakter ini dapat dilihat ketika anak melaksanakan ujian.¹⁶ Dengan kejujuran kita dipercaya dan dihormati orang lain. Orang yang mempunyai sifat jujur bermanfaat untuk dirinya dan orang lain juga. Dengan berlaku jujur kita akan merasa semakin percaya diri, tenang, memiliki banyak teman, dipercaya orang lain dan kemungkinan besar kita akan menjadi contoh bagi mereka.

b. Tolong Menolong

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Kondisi manusia dalam kehidupan ini terbagi menjadi

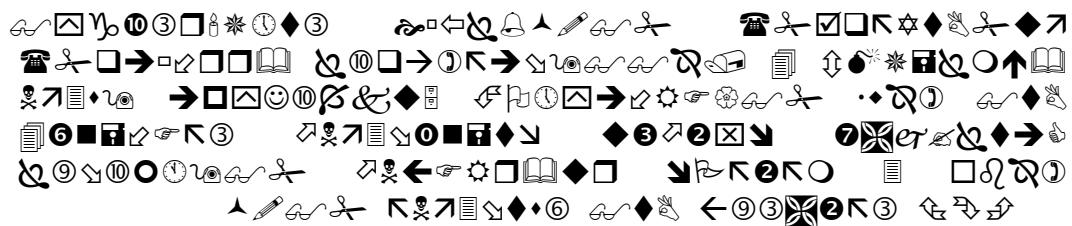
¹⁴ Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h. 10.

¹⁵ Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak: Panduan Perilaku Muslim Modern*, (Solo: Era Intermedia, 2004), h. 41.

¹⁶ Dharma Kesuma dkk, *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 16.

beberapa kelompok, ada yang kaya dan miskin, kuat dan lemah, sehat dan sakit, besar dan kecil, serta pintar dan bodoh.¹⁷ Oleh sebab itu Islam menganjurkan setiap orang Islam agar menjadikan tolong-menolong sebagai ciri dan sifat dalam bermuamalah dengan sesama mereka. Islam memotivasi umatnya untuk meningkatkan kerjasama dalam hal kebaikan. Dengan tolong menolong kita dapat mempererat persaudaraan, berlatih untuk tidak bersifat sombong, membantu meringankan kesulitan bagi orang yang membutuhkan serta meningkatkan rasa kemanusiaan dan kasih sayang.

Firman Allah dalam Q.S. Al-Maidah ayat 2:



Artinya:

Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya. (Q. S. Al- Ma'idah/5:2).¹⁸

c. Tawādu'

Pada dasarnya setiap orang memiliki hak hidup yang sama dan saling membutuhkan. Oleh karena itu hendaknya kita saling menghargai dan tidak bersikap sombong.¹⁹ Adapun kebalikan dari sifat tawadhu adalah sombong. Supaya pergaulan kita dapat berjalan dengan baik maka jauhilah

¹⁷ Abduh Ghalib Ahmad Isa, *Etika Pergaulan dari A-Z*, (Solo: Pustaka Arafah: 2010), h. 38.

¹⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Duta Ilmu, 2009), h. 142-143

¹⁹ Joko Suharto, *Menuju Ketenangan Jiwa*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h. 157.

Maaf merupakan sebuah kata yang terkadang sulit untuk diucapkan dan dilakukan. Memaafkan juga bukan hal mutlak untuk dilakukan pada tiap-tiap kesalahan terutama jika berkaitan dengan pelanggaran syariat Islam. Namun diluar kesalahan tersebut, apa yang harus kita lakukan ketika orang yang menyakiti kita meminta maaf, akankah memaafkannya atau kita tetap dalam kemarahan dan berniat untuk melakukan balas dendam.

e. Sabar

Sabar berarti menahan, yang dimaksud menahan disini adalah usaha menahan diri dari suatu hal yang tidak disukai dengan penuh kerelaan dan kepasrahan.²¹ Sabar merupakan salah satu akhlak mulia yang dimiliki oleh Rasulullah. Sikap ini sangat dibutuhkan bagi setiap orang, apalagi dalam hidup bermasyarakat. Manusia sebagai makhluk sosial tentunya berhadapan langsung dengan sesuatu yang ada di sekitarnya, baik itu hal yang disenangi atau tidak keduanya membutuhkan sikap tersebut. Sebagaimana firman Allah SWT.



Artinya:

Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.(Q. S. Al-Baqarah/2: 153)

²¹ Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak: Panduan Perilaku Muslim Modern*, (Solo: Era Intermedia, 2014), h. 85

B. Model Penggunaan Android

1. Pengertian Android

Android adalah telepon genggam yang menyediakan fitur yang berada di

atas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon.²²

Android ini biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur unggulan yang membuatnya sangat menonjol dan lengkap dalam pengoperasiannya. Dalam hal fitur, kebanyakan android mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniature papan ketik QWERTY, layar sentuh atau Dpad, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi piranti lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto dan melihat klip video, dan internet.²³

Android merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan di era globalisasi ini. Hampir semua orang memilikinya tidak hanya masyarakat perkotaan, namun juga sudah dimiliki oleh masyarakat perdesaan. Penggunaan android sangat diminati oleh semua kalangan, mulai dari pekerja, orang tua, remaja bahkan anak-anak. Berbagai kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan

²² Ramadiani, *Model dan Bentuk Penelitian E-Learning Menggunakan Structural Equation Model*, (Samarinda: Mulawarman University Press, 2018), h. 87.

²³ Intan Trivena Maria Daeng, dkk., *Penggunaan Android dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado*, *e-Jurnal Acta Diurna*, Vol. VI, No. 1, (2017), h. 05 diakses pada tanggal 12 Februari 2021 dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15482>.

oleh teknologi ini membuat masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.²⁴

2. Penggunaan Android di Masyarakat

Pada mulanya android ini hanya sebatas alat komunikasi, namun seiring berkembangnya teknologi, android dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu android. Fitur yang paling sering ditemukan dalam android adalah kemampuannya dalam menyimpan daftar nama sebanyak mungkin, tidak seperti telepon genggam biasa yang mempunyai batasan maksimum penyimpanan daftar nama.²⁵

Kehadiran Android di zaman moderen ini telah merubah kehidupan manusia. Sebagian besar para remaja mengatakan bahwa tujuan utama menggunakan ponsel adalah sebagai alat komunikasi dan penyambung silaturahmi, sebagai hiburan dan tidak menutup kemungkinan sebagai alat tambahan membantu dalam kelancaran berbisnis. Aplikasi semacam ini dapat diinstal sendiri ataupun bawaan dari pabrikan.²⁶

Di Indonesia sendiri, pengguna android terus bertambah mencapai 33% dari 2016-2020. Pertumbuhan pesat ini didorong oleh pengguna usia muda di bawah 30 tahun, tepatnya usia 18-24 tahun.²⁷ Pada intinya android merupakan telepone genggam masa kini yang banyak sekali

²⁴ Zaki Baridwan, *Intermediate Accounting* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), h. 83.

²⁵ Intan Trivena Maria Daeng, dkk, *Penggunaan Android*...h. 05.

²⁶ Eko Priyo Utomo, *From Newbie to Advanced – Mudahnya Membuat Aplikasi Android* (Yogyakarta: Andi). 48-50.

²⁷ Ramadiani, *Model dan Bentuk Penelitian E-Learning Menggunakan Structural Equation Model*, (Samarinda: Mulawarman University Press, 2018), h. 87.

memberi kemudahan pada penggunaannya. Namun, di balik itu semua tak luput dari dampak negatif yang ditimbulkan.

Dari uraian di atas, Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan utama para remaja menggunakan ponsel atau Android adalah sebagai alat komunikasi, penyambung silaturahmi, sebagai hiburan dan sebagai alat kebutuhan sosial dan pendidikan. Namun, tidak menutup kemungkinan apabila digunakan dengan benar, maka Android juga dapat digunakan sebagai alat tambahan membantu dalam kelancaran berbisnis.

3. Dampak Penggunaan Android terhadap Perilaku Sosial

Android memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Namun jika sebaliknya, maka akan terjadi banyak hal yang diakibatkan oleh penyalahgunaan android tersebut. Berikut beberapa dampak positif dan negatif penggunaan android dalam kehidupan sehari-hari:

a. Dampak positif.

Ada banyak sekali dampak positif yang di timbulkan oleh penggunaan android apabila digunakan dengan baik dan sesuai, diantaranya:

1. Komunikasi dan informasi. Dengan menggunakan salah satu aplikasi internet pada android dapat memudahkan akses informasi secara luas dan cepat serta memudahkan dalam berkomunikasi.
2. Ilmu Pengetahuan Dengan adanya android, seseorang dengan mudah mendapatkan ilmu pengetahuan dari luar dan dapat menambah wawasan

pengetahuan baik bagi pelajar maupun orang biasa karena mudahnya mencari informasi dari android tersebut.²⁸

b. Dampak Negatif

Adapun dampak negatif dari penggunaan Android adalah:

1. Kecanduan

Akibat penggunaan yang berlebihan akan berdampak sangat tidak baik bagi pengguna itu sendiri. Seseorang yang sudah kecanduan ini, mereka akan lupa waktu. akibat dari lupa waktu itu menjadikan malas untuk belajar, malas untuk membantu orang tua, hingga menjadi orang yang anti sosial karena terlalu asik dengan androidnya.²⁹

2. Merusak moral

Internet merupakan pusat segala informasi yang ada di dunia ini. Anak dapat mengakses dengan mudah situs-situs yang tidak pantas untuk diperlihatkan tanpa diketahui oleh orang tua. Akibatnya anak akan melakukan hal-hal yang diakses tersebut seperti pornografi, seks bebas, tawuran, perkelahian yang dianggap bukan sebuah masalah serius.

3. Merusak kesehatan

Penggunaan android juga dapat merusak kesehatan terutama mata apabila terlalu lama digunakan. Akibat paparan sinar dari android mampu

²⁸ Astin Nikmah, "Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa", *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, Vol.5 (2015), h. 2-4.

²⁹ Onong Uchyana Effendi, *Ilmu Komunikasi : Ilmu dan Prakteknya* (Bandung: Rosdakarya, 2011),10.

membuat mata menjadi perih, merah ataupun berair. Mata akan terasa lelah yang disebabkan terus menerus menatap layar android akan memicu sakit kepala.³⁰ Pemakaian media tersebut dalam waktu 24 jam akan membuat tubuh menjadi kurang baik.

Dari uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa penggunaan Android memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Namun, Android juga dapat memberikan banyak kerugian dalam kehidupan diantaranya Kecanduan, merusak moral dan dapat merusak kesehatan tubuh manusia.

C. Teori *Social Construction of Technology* (SCOT)

Teori Konstruksi Sosial Teknologi (SCOT) adalah teori dalam bidang studi Sains dan Teknologi. Konstruksi Sosial Teknologi (*The Social Construction of Tehcnology - SCOT*) yang dipopulerkan oleh Bijker dan Pinch yang mengatakan bahwa teknologi itu memberikan pilihan kepada kita dan teknologi tercipta guna menyesuaikan kebutuhan manusia. Teknologi itu tidak menentukan tindakan manusia tetapi jika diletakan pada kontek sosial membuktikan bahwa perbuatan manusialah yang membentuk teknologi.³¹

Teori ini merupakan jawaban atas kritik terhadap teknologi determenisme, yang mengatakan jika teknologi itu menentukan tindakan manusia. Manusia punya kekuatan dalam menentukan perkembangan

³⁰ Syreina Bestari Utami, *Penggunaan Android...* h. 4.

³¹ Ardianto, *Dasar-dasar Psikometri Cetakan X*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Severin, Werner J dan James W. Tankard, Jr. (2011). ... Vol.28 (1) : 25-44.

teknologi, menentukan teknologi tersebut bermanfaat dan akan menjadi seperti apa.

Para pendukung konstruktivis sosial berpendapat bahwa teknologi tidak endeterminasi (menentukan) tindakan manusia, tetapi justru sebaliknya,yaitu teknologi terbentuk untuk menyesuaikan kebutuhan manusia. Mereka juga berpendapat bahwa teknologi yang digunakan tidak dapat dipahami tanpa memahami lebih dulu bagaimanasebuah teknologi yang tertanam berhubungan dengan konteks sosialnya. Terhadap segmen-segmen media ditentukan oleh nilai yang mereka anut dan evaluasi mereka tentang media tersebut.

1. Konstruksi Sosial Teknologi dalam SCOT

Teknologi komunikasi telah berkembang secara pesat di era post modernism ini. Banyak inovasi-inovasi media komunikasi yang ditawarkan kepada masyarakat dunia. Penyebaran inovasi ini sering disebut dengan istilah difusi inovasi media, di mana mengadopsi teori Difusi Inovasi yang disampaikan oleh seorang peneliti bernama Everett M Roger. Roger mendefinisikan teori Difusi Inovasi sebagai proses penyampaian atau penyebaran sebuah inovasi sebuah cara baru dalam melakukan sesuatu melalui media dan jalur-jalur interpersonal dalam kurun waktu tertentu di sebuah komunitas.³²

Konstruksi Sosial atas Realitas (Social Construction of Reality) didefinisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana

³² Ardianto, *Dasar-dasar Psikometri Cetakan X*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Severin, Werner J dan James W. Tankard, Jr. (2011). ... Vol.28 (1) : 25-44.

individu atau sekelompok individu, menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Teori ini berakar pada paradigma konstruktivis yang melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu, yang merupakan manusia bebas. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya, yang dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya. Dalam proses sosial, manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya.

Internet bukanlah satu-satunya faktor teknologis yang bermain. Telepon selular dan televisi adalah faktor teknologis yang berperan cukup penting dalam akselerasi momentum politik gerakan reformasi 1998. Tetapi internetlah yang saya kira memberikan suatu kesempatan yang baru bagi para pelaku reformasi untuk saling berinteraksi secara lebih intensif. Michael Dertozous, pelopor ArpaNet yang merupakan cikal bakal internet, tidak pernah membayangkan atau dengan sengaja menciptakan teknologi yang berdampak pada sistem demokrasi di Indonesia. Datang ke Indonesiapun mungkin dia belum pernah. Evolusi pemfungsian internet dari sarana komunikasi antar komputer menjadi media demokratisasi dapat dipahami dalam kerangka teori konstruksi sosial teknologi (social construction of technology) dimana perkembangan teknologi tidaklah bersifat linier.³³

³³ Baran, Stanley J. Pengantar Komunikasi Masa Melek Media dan Budaya, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 17.

2. Rekonstruksi Teknologi dalam SCOT

Rekonstruksi ini berusaha membentuk komunitas-komunitas berkeutamaan (virtual communities) dengan menekankan peran telepresence dan telementoring. Tanpa mekanisme kontrol terpadu dan menyeluruh, rencana perombakan dan rekonstruksi sosial dari kawasan kota-kota besar hingga ke daerah-daerah terpencil hanya akan tinggal sebuah impian saja.

34

Sebagai pemula reformasi, media baru akan mensosialisasikan nilai-nilai keadaban kontemporer, milasnya tanggung jawab, kejujuran, kebaikan, keadilan, kesetiakawanan sosial, dan kesejahteraan umum. Proses internalisasi nilai-nilai berkeutamaan sosial ini menuntut kepekaan insan pers untuk memasyarakatkan informasi-informasi konstruktif. Rekonstruksi sosial ini akan berjalan baik jika didukung personalia media baru yang bukan hanya terampil, tetapi juga sungguh menyadari pentingnya perbaikan lingkungan hukum, politik, ekonomi, sosial, pendidikan, kebudayaan, dan agama.³⁵

3. Proses Kelahiran Konstruksi Sosial MediaOnline

Menurut perspektif ini tahapan - tahapan dalam proses konstruksi sosial media massa itu terjadi melalui: tahap menyiapkan materi konstruksi tahap sebaran kostruksi tahap pembentukan konstruksi tahap konfirmasi.

Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Tahap menyiapkan materi konstruksi

³⁴ Baran, Stanley J. Pengantar Komunikasi Masa Melek Media dan Budaya,...., h. 19.

³⁵ Ibid., h. 20.

Ada tiga hal penting dalam tahap atau proses persiapan materi konstruksi, yaitu:

- a) Keberpihakan media massa kepada kapitalisme. Sebagaimana diketahui, saat ini hampir tidak ada lagi media massa yang tidak dimiliki oleh kapitalis. Dalam arti, media massa digunakan oleh kekuatan-kekuatan kapital untuk menjadikan media massa sebagai mesin penciptaan uang dan penggandaan modal. Semua elemen media massa, termasuk di dalamnya orang-orang media massa berpikir untuk melayani kapitalisnya, ideologi mereka adalah membuat media massa laku di masyarakat.
- b) Keberpihakan semu kepada masyarakat. Bentuk dari keberpihakan ini adalah empati, simpati, dan berbagai partisipasi kepada masyarakat, namun ujung-ujungnya adalah untuk “menjual berita” dan menaikkan rating untuk kepentingan kapitalis.
- c) Keberpihakan kepada kepentingan umum. Bentuk keberpihakan kepada kepentingan umum dalam arti yang sebenarnya adalah visi setiap media massa, namun, akhir-akhir ini visi tersebut tak pernah menunjukkan jati dirinya, walaupun slogan-slogan tentang visi ini tetap terdengar.

2) Tahap sebaran konstruksi

Sebaran konstruksi media massa dilakukan melalui strategi media massa. Konsep konkret strategi sebaran media massa masing-masing berbeda, namun pada prinsip utamanya adalah real-time. Media elektronik

memiliki konsep real-time yang berbeda dengan media cetak lainnya. Karena sifatnya yang langsung (live), maka yang dimaksud dengan real-time oleh media elektronik adalah seketika disiarkan, seketika itu juga pemberitaan sampai ke pemirsa atau pendengar. Namun bagi varian - varian media cetak, yang dimaksud dengan real-time terdiri dari beberapa konsep hari, minggu, atau bulan. Walaupun media cetak memiliki konsep realtime yang tertunda, namun konsep aktualitas menjadi pertimbangan utama sehingga pembaca merasa tepat waktu memperoleh berita tersebut.

3) Tahap pembentukan konstruksi

a) Tahap pembentukan konstruksi realitas

Tahap berikut setelah sebaran konstruksi, di mana pemberitaan telah sampai pada pembaca dan pemirsanya, yaitu terjadi pembentukan konstruksi di masyarakat melalui tiga tahapan yang berlangsung. Pertama, konstruksi realitas membenaran sebagai suatu bentuk konstruksi media massa yang terbentuk di masyarakat yang cenderung membenarkan apa saja yang ada (tersaji) di media massa sebagai suatu realitas kebenaran. Kedua, kesediaan dikonstruksi oleh media massa, yaitu sikap generik dari tahap pertama. Bahwa pilihan orang untuk menjadi pembaca dan pemirsa media massa adalah karena pilihannya untuk bersedia pikiran-pikirannya dikonstruksi oleh media massa. Ketiga, menjadikan konsumsi media massa sebagai pilihan konsumtif dimana seseorang secara habit tergantung pada

media massa. Media massa adalah bagian kebiasaan hidup yang tak bisa dilepaskan.

b) Tahap pembentukan konstruksi citra

Konstruksi citra yang dimaksud bisa berupa bagaimana konstruksi citra pada sebuah pemberitaan ataupun bagaimana konstruksi citra pada sebuah iklan. Konstruksi citra pada sebuah pemberitaan biasanya sudah disiapkan oleh orang - orang yang bertugas di dalam redaksi media massa, mulai dari wartawan, editor, dan pimpinan redaksi. Sedangkan konstruksi citra pada sebuah iklan biasanya disiapkan oleh para pembuat iklan, misalnya copywriter. Pembentukan konstruksi citra ialah bangunan yang diinginkan oleh tahap-tahap konstruksi. Di mana bangunan konstruksi citra yang dibangun oleh media massa ini terbentuk dalam dua model, yakni model good news dan model bad news. Model good news adalah sebuah konstruksi yang cenderung mengkonstruksi suatu pemberitaan sebagai pemberitaan yang baik. Sedangkan model bad news adalah sebuah konstruksi yang cenderung mengkonstruksi kejelekan atau memberi citra buruk pada objek pemberitaan.

4. Tahap konfirmasi

Konfirmasi adalah tahapan ketika media massa maupun pembaca dan pemirsa memberi argumentasi dan akuntabilitas terhadap pilihannya untuk terlibat di dalam tahap pembentukan konstruksi. Bagi media, tahapan ini perlu sebagai bagian untuk memberi argumentasi terhadap alasan-alasannya

konstruksi sosial. Sedangkan bagi pemirsa dan pembaca, tahapan ini juga sebagai bagian untuk menjelaskan mengapa ia terlibat dan bersedia hadir dalam proses konstruksi sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan, maka pendekatan yang sesuai dengan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiono:³⁶ Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada sifat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dijadikan objek kajian skripsi ini adalah Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa. Peneliti memilih Lokasi tersebut karena peneliti mengenali lokasi tersebut, dengan harapan lebih dengan mudah memperoleh data dari responden. Selain itu, peneliti juga memiliki hubungan yang harmonis dengan para nara sumber. Karena menurut pendapat Cholid Narbuko dan Abu Achmadi menyatakan bahwa peneliti harus membina hubungan baik dengan responden dan menjadi responden bersikap kooperatif.³⁷

C. Definisi Operasional Konsep

1. Perilaku sosial adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan yang dilakukan oleh remaja setelah menggunakan android.

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Tarsito, 2009), h. 14

³⁷ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 87.

Adapun indikator perilaku sosial yaitu: Jujur, tolong menolong, tawadu', pemaaf, sabar.

2. Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah remaja yang berumur 13-21 tahun yang juga dibagi dalam masa remaja awal, antara 13/14 tahun sampai 17 tahun, dan remaja akhir 17-21 tahun.
3. Penggunaan android adalah sebuah sistem operasi yang dirancang oleh perusahaan Google dengan basis kernel Linux dan juga berbagai perangkat lunak seperti Open Source dan lainnya. Penggunaan android yang dimaksud disini adalah remaja yang setiap hari menggunakan android sebagai salah satu fasilitas mencari informasi, menjalin silaturahmi dengan orang yang jauh dan sebagainya. Adapun indikator android yaitu: berapa jam menggunakan android, kapan menggunakan android, untuk apa menggunakan android.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan obyek dari suatu penelitian.³⁸ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja Gampong Pondok Pabrik yang berjumlah 874 remaja yang berusia 13 – 21 tahun.³⁹ Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa: “Apabila subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dan selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar atau

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 115.

³⁹ Data Statistik Gampong Pondok Pabrik, Tahun 2020.

lebih dari 100, maka dapat diambil 5%-10% atau 10%-15% atau lebih.⁴⁰ Dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah 5 % dari jumlah keseluruhan populasi 874 ditetapkan hasilnya 44 remaja untuk dijadikan sampel penelitian.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembaran angket. Angket yang sudah di uji terhadap orang responden. Tingkat kepercayaan angket sudah diujis beberapa ahli, jadi angketnya sudah sudah bisa disebarkan ke responden. Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pernyataan tertulis disertai alternatif jawaban yang dibagikan kepada remaja di gampong Pondok Pabrik untuk mendapatkan informasi tentang sejauh mana perilaku sosial pada remaja pengguna android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa. Dimana responden tidak diberikan kesempatan untuk memberikan alternatif jawab lain selain yang telah ditentukan penulis sendiri. Sebelum angket dilakukan, angket tersebut harus terlebih dahulu memenuhi persyaratan seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi, instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.⁴¹

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Edisi Revisi VI, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 134.

⁴¹ Suharsim Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 168

1. Validitas instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen.⁴² Suatu tes dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas eksternal, yaitu validitas yang dicapai apabila data yang dihasilkan dari instrumen tersebut sesuai dengan data yang mengenai variabel penelitian. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *product moment* dengan program SPSS 22.00 dan dapat dilihat pada kolom Bivariate Pearson (*Product Moment Pearson*) dengan bantuan SPSS versi 22.00. Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Dengan membandingkan nilai korelasi setiap item yang dihitung, yang mana jika signifikan korelasi tersebut $>0,30$ maka suatu instrument dapat dikatakan valid.

Uji validitas adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai r hitung $> r$ tabel = Valid
- b. Jika nilai r hitung $< r$ tabel = Tidak valid
- c. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ = Valid
- d. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ = Tidak valid

Tabel 3.1 Validasi

Nomor	Signifikan	Keterangan
1	0,000	Valid
2	0,003	Valid

⁴² Anas Sudijono, *Pengantar Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 177

3	0,350	Tidak Valid
4	0,767	Tidak Valid
5	0,210	Tidak Valid
6	0,012	Valid
7	0,002	Valid
8	0,396	Tidak Valid
9	0,683	Tidak Valid
10	0,127	Tidak Valid
11	0,001	Valid
12	0,014	Valid
13	0,000	Valid
14	0,000	Valid
15	0,262	Tidak Valid
16	0,001	Valid
17	0,881	Tidak Valid
18	0,002	Valid
19	0,352	Tidak Valid
20	0,413	Tidak Valid
21	0,413	Tidak Valid
22	0,000	Valid
23	0,841	Valid
24	0,462	Tidak Valid
25	0,960	Tidak Valid
26	0,169	Tidak Valid
27	0,000	Valid
28	0,000	Valid
29	0,005	Valid
30	0,010	Valid
31	0,047	Valid
32	0,000	Valid
33	0,000	Valid
34	0,000	Valid
35	0,012	Valid

2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Mencari reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha (α). Cronbach Alpha (α) dapat digunakan untuk

menguji reliabilitas instrumen skala Likert atau instrumen yang item-itemnya dalam bentuk uraian. Rumus yang digunakan yaitu:

$$\alpha = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_1^2} \right)$$

Keterangan:

α : nilai reabilitas

$\sum s_i^2$: jumlah varian skor total

s_i^2 : varian responden untuk item ke i.

Dari hasil perhitungan reliabilitas, instrumen soal dapat dinyatakan reliabel jika r hitung $\geq r$ tabel pada taraf $\alpha = 0,05$ dan jika r hitung $< r$ tabel soal dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3.2 Reliabilitas

Alpa	Keterangan
0,758	Reliabel

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh penulis dalam penelitian ini akan di olah secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 22.00.⁴³ Dalam menganalisis data yang diperoleh, Peneliti dalam hal ini akan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mempersentasekan dengan persentase sebagai berikut:

dari hasil angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Di mana:

⁴³ Hartono, *SPSS 16.00 Analisis Data Statistik Penelitian*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2008), h. 93

P = Persentase dari jumlah soal yang dijawab responden

f = Frekuensi jawaban responden

n = Jumlah responden/sampel

100% = Bilangan tetap

Angka 0 % - 20 % = sangat rendah

Angka 21 % - 40 % = rendah

Angka 41 % - 60 % = cukup

Angka 61 % - 80 % = tinggi

Angka 81 % - 100 % = sangat tinggi.⁴⁴

⁴⁴ Riduwan, , *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, Alfabeta,2010), h. 15.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pada bab ini dikemukakan hasil penelitian dan pembahasan tentang gambaran perilaku sosial pada remaja gampong Pondok Pabrik yang telah dilaksanakan pada.

Berdasarkan verifikasi terhadap data penelitian yang diperoleh dari hasil pengadministrasian kuesioner, dapat disimpulkan bahwa semua data layak untuk diolah, yaitu seluruh sampel sebanyak 44 remaja. Data penelitian ini meliputi variabel tunggal yaitu perilaku sosial.

Berikut ini ditampilkan karakteristik responden dan deskripsi data hasil penelitian.

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden merupakan ragam latar belakang yang dimiliki responden itu sendiri. Karakteristik ini bertujuan untuk melihat keberagaman responden berdasarkan jenis kelamin, umur, pendidikan, agama. Hasil yang di dapat adalah :

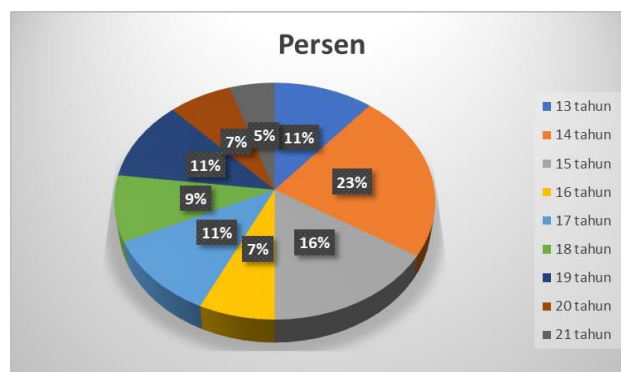
a. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 4.1 Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar 4.1 di atas penelitian ini menggunakan responden sebanyak 44 remaja. Jika dilihat dari jenis kelamin laki-laki 20 remaja atau 45%, perempuan 55%. Responden yang digunakan berdasarkan dari hasil sampel yang telah diperoleh. Secara keseluruhan responden yang digunakan lebih banyak remaja perempuan hal ini dikarenakan jumlah populasi remaja perempuan juga yang paling banyak diantara lainnya. Responden yang digunakan paling sedikit pada remaja laki-laki hal ini dikarenakan jumlah populasi remaja laki-laki juga yang paling sedikit diantara lainnya.

b. Karakteristik Berdasarkan umur

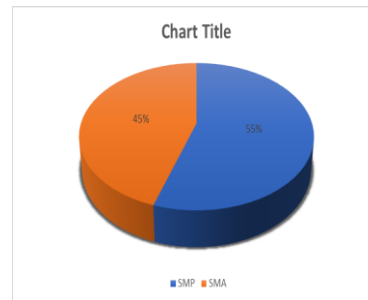


Gambar 4.2 Karakteristik Usia

Berdasarkan gambar 4.2 di atas penelitian ini menggunakan responden 44 remaja. Jika dilihat dari segi usia secara keseluruhan sampel dari usia 13 tahun sebanyak 11 %, usia 14 tahun sebanyak 23 %, usia 15 tahun sebanyak 16 %, usia 16 tahun sebanyak 7 %, usia 17 tahun sebanyak 11 %, usia 18 tahun 9 %, usia 19 tahun sebanyak 11 %, usia 20 tahun sebanyak 7 %, dan usia 21 tahun sebanyak 5 %. Responden yang digunakan berdasarkan dari hasil sampel yang telah diperoleh. Secara

keseluruhan responden yang digunakan lebih banyak pada remaja yang usianya 14 tahun sehingga usia 14 tahun menjadi usia yang dominan pada penelitian ini.

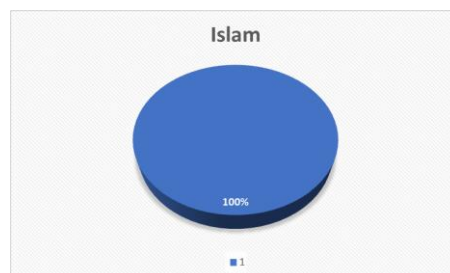
c. Karakteristik Berdasarkan pendidikan



Gambar 4.3 Pendidikan

Berdasarkan gambar 4.3 di atas penelitian ini menggunakan responden remaja. Jika dilihat dari segi pendidikan secara keseluruhan sampel dari pendidikan SMP sebanyak 55 % dan pendidikan SMA 45 %. Perbedaan pendidikan yang dimiliki remaja antara SMP dan SMA tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan.

d. Karakteristik Berdasarkan agama



Gambar 4.4 Agama

Hasil analisis gambar memberi gambaran bahwa sampel yang digunakan peneliti secara keseluruhan (100%) merupakan beragama Islam.

B. Hasil Penelitian

1. Pola Penggunaan Android Dikalangan Remaja

Pertanyaan pada angket perilaku berjumlah 20 pertanyaan. Data-data hasil angket pertanyaan tersebut, untuk lebih jelas akan dikemukakan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Penggunaan Android Setiap Hari

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	24	54,54
Setuju	17	38,63
Kurang Setuju	3	6,83
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.1, maka ada 54,54 % remaja menyatakan bahwa penggunaan android setiap hari yang menunjukkan sangat setuju, 38,63 % remaja menyatakan bahwa mereka menggunakan android setiap hari, sedangkan 6,83 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju untuk menggunakan android setiap hari.

Tabel 4.2
Saya Membawa Android Kemana Saja

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	22	50,00
Setuju	16	36,36
Kurang Setuju	6	13,64
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.2, maka ada 50,00 % remaja menyatakan bahwa membawa android kemana saja yang menunjukkan sangat setuju, 36,36 % remaja menyatakan bahwa membawa android kemana saja yang menunjukkan setuju, sedangkan 13,64 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju membawa android kemana saja.

Tabel 4.3
Saya Menggunakan Android untuk Mengerjakan Tugas Sekolah Saja

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	20	45,45
Setuju	16	36,37
Kurang Setuju	8	18,18
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.3, maka ada 45,45 % remaja menyatakan bahwa penggunaan android untuk mengerjakan tugas sekolah saja yang menunjukkan sangat setuju, 36,37 % remaja menyatakan bahwa penggunaan android untuk mengerjakan tugas sekolah saja yang menunjukkan setuju, sedangkan 18,18 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju.

Tabel 4.4
Saya Mendengarkan Ceramah dan Kajian Agama Lainnya di Android Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	23	52,27
Setuju	17	38,64
Kurang Setuju	4	9,09
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.4, maka ada 52,27 % remaja menyatakan bahwa penggunaan android dapat memudahkan mereka dalam

mendengarkan ceramah dan kajian agama di dalam androidnya, sedangkan yang menunjukkan sangat setuju, 38,64 % remaja menyatakan bahwa penggunaan android dapat memudahkan mereka dalam mendengarkan ceramah dan kajian agama di dalam androidnya yang menunjukkan setuju, sedangkan 9,09 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju dalam mendengarkan ceramah dan kajian agama melalui andoridnya.

Tabel 4.5
Saya Menggunakan Android dalam Waktu yang Lama Setiap Harinya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	25	56,81
Setuju	15	34,09
Kurang Setuju	4	9,10
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.5, maka ada 56,81 % remaja menyatakan bahwa menggunakan android dalam waktu yang lama setiap harinya yang menunjukkan sangat setuju, 34,09 % remaja menyatakan bahwa menggunakan android dalam waktu yang lama setiap harinya yang menunjukkan setuju, sedangkan 9,10 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa pada umum remaja di Gampong pondok pabrik menggunakan android dalam waktu yang tidak lama setiap harinya. Namun, masih banyak juga dari mereka menggunakan android dalam waktu yang lama setiap harinya.

Tabel 4.6
Saya Suka Bermain Game dengan Android Milik Saya Sendiri

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	21	47,72

Setuju	17	38,64
Kurang Setuju	6	13,64
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.6, maka ada 47,72 % remaja menyatakan bahwa mereka suka bermain game dengan android milik mereka yang menunjukkan sangat setuju, 38,64 % remaja menyatakan bahwa mereka suka bermain game dengan android milik mereka yang menunjukkan setuju, sedangkan 13,64 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum remaja di Gampong Pondok Pabrik suka bermain game di android mereka. Namun, masih banyak dari mereka yang tidak suka bermain game di android mereka.

Tabel 4.7
Jika Sedang Bermain Game, Saya tidak Terasa Telah Menghabiskan Waktu yang Berjam-jam dan Asyik dalam Kenikmatan yang Menyenangkan

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	27	61,36
Setuju	13	29,55
Kurang Setuju	4	9,09
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.7, maka ada 61,36 % remaja menyatakan bahwa jika mereka sedang bermain game, maka mereka tidak akan terasa telah menghabiskan waktu yang berjam-jam dan asyik dalam kenikmatan yang menyenangkan yang menunjukkan sangat setuju, 29,55 % remaja menyatakan bahwa jika mereka sedang bermain game, maka mereka tidak akan terasa telah menghabiskan waktu yang berjam-jam dan asyik dalam

kenikmatan yang menyenangkan yang menunjukkan setuju, sedangkan 9,09 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju dan tidak setuju sama sekali. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa pada umumnya remaja di Gampong Pondok Pabrik tidak menghabiskan waktu yang berjam-jam apabila sedang bermain game di android mereka. Namun, masih banyak dari mereka yang menghabiskan waktu berjam-jam dan asyik dalam kenikmatan yang menyenangkan apabila sedang bermain game di android mereka.

Tabel 4.8
Selain Bermain Game, Saya Juga Sering Bermain *Facebook* dan Media Sosial Lainnya di Android Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	21	47,72
Setuju	17	38,64
Kurang Setuju	6	13,64
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100 %

Berdasarkan isi tabel 4.8, maka ada 47,72 % remaja menyatakan bahwa selain bermain game, mereka juga sering bermain *facebook* dan media sosial lainnya di android mereka yang menunjukkan sangat setuju, 38,64 % remaja menyatakan bahwa selain bermain game, mereka juga sering bermain *facebook* dan media sosial lainnya di android mereka yang menunjukkan setuju, sedangkan 13,64 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum remaja di Gampong Pondok Pabrik selain bermain game, mereka juga

sering bermain facebook dan media sosial lainnya di android mereka. Namun, hanya sebagian kecil yang tidak sering bermain *facebook* dan media sosial lainnya.

Tabel 4.9
Saya Lebih Suka Bermain Android dari pada Belajar

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	19	43,18
Setuju	17	38,64
Kurang Setuju	8	18,18
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.9, maka ada 43,18 % remaja menyatakan bahwa mereka lebih suka bermain android dari pada belajar yang menunjukkan sangat setuju, 38,64 % setuju, sedangkan 18,18 % lagi menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju dan tidak setuju sama sekali. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa pada umumnya remaja di Gampong Pabrik Pondok lebih suka belajar dari pada bermain android mereka. Namun, masih banyak dari mereka lebih menyukai bermain android dari pada belajar.

2. Perilaku Sosial pada Remaja Penggunaan Android

Tabel 4.10
Kadang-Kadang Saya Lalai dalam Beribadah Akibat terlalu Sering Menggunakan Android

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	23	52,27
Setuju	16	36,37
Kurang Setuju	5	11,36
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.10, maka ada 52,27 % remaja diantaranya menyatakan mereka kadang lalai dalam beribadah akibat terlalu sering menggunakan android menunjukkan sangat setuju, 36,37 % remaja diantaranya menyatakan mereka setuju kadang kadang lalai dalam beribadah akibat terlalu sering menggunakan android, 11,36 % lainnya menunjukkan bahwa mereka kurang setuju lalai dalam beribadah saat menggunakan android bahkan tidak setuju sama sekali. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum remaja di Gampong Pondok Pabrik merasa bahwa kadang-kadang mereka lalai dalam beribadah akibat terlalu sering menggunakan android. Namun, masih banyak yang menganggap tidak merasa lalai dalam beribadah akibat terlalu sering menggunakan android.

Tabel 4.11
Penggunaan Android terlalu Lama, Membuat Kesehatan Tubuh Saya Kurang Baik

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	23	52,27
Setuju	15	34,09
Kurang Setuju	6	13,64
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.11, maka ada 52,27 % remaja menyatakan bahwa penggunaan android yang berlebihan dapat merusak kesehatan tubuh

mereka yang menunjukkan sangat setuju, 34,09 remaja menyatakan bahwa penggunaan android yang berlebihan dapat merusak kesehatan tubuh mereka yang menunjukkan setuju, sedangkan 16,64 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum penggunaan android di kalangan remaja Gampong Pondok Pabrik dapat merusak kesehatan tubuh jika digunakan secara berlebihan. Namun, sebagian kecil dari mereka menganggap bahwa penggunaan Android yang berlebihan tidak akan merusak kesehatan mata.

Tabel 4.12
Orang Tua Saya Selalu Mengontrol Saya Ketika Menggunakan Android Agar Tidak Mengakses Hal-hal yang tidak Bermanfaat di Android Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	23	52,27
Setuju	14	31,82
Kurang Setuju	7	15,91
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.12, maka ada 52,27 % remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu memberi bimbingan dan nasehat terhadap pemakaian Android untuk hal yang bermanfaat yang menunjukkan sangat setuju, 31,82 remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu memberi bimbingan dan nasehat terhadap pemakaian Android untuk hal yang bermanfaat yang menunjukkan setuju, sedangkan 15,91 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju.

Tabel 4.13
Orang Tua Saya Selalu Memberi Bimbingan dan Nasehat terhadap Pemakaian Android Saya untuk Hal yang Bermanfaat

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	22	50,00
Setuju	14	31,82
Kurang Setuju	6	13,64
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	2	4,54
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.13, maka ada 50,00 % remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu memberi bimbingan dan nasehat terhadap pemakaian Android untuk hal yang bermanfaat yang menunjukkan sangat setuju, 31,82 remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu memberi bimbingan dan nasehat terhadap pemakaian android untuk hal yang bermanfaat yang menunjukkan setuju, sedangkan 13,64 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju, dan 4,54 menunjukkan bahwa mereka tidak setuju sama sekali.

Tabel 4.14
Orang Tua Saya Membatasi Pemakaian Android yang Terlalu Lama Karena dapat Memberikan Efek tidak Baik Bagi Tubuh Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	20	45,46
Setuju	15	34,09
Kurang Setuju	7	15,90
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	2	4,55
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.14, maka ada 45,46 % remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu membatasi pemakaian android yang terlalu lama karena dapat memberikan efek tidak baik bagi tubuh mereka yang menunjukkan sangat setuju, 34,09 remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu membatasi pemakaian android yang terlalu lama karena dapat memberikan efek tidak baik bagi tubuh mereka yang menunjukkan

setuju, sedangkan 20,45 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju dan tidak setuju sama sekali. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum orang tua di Gampong Pondok Pabrik selalu membatasi pemakaian Android yang terlalu lama terhadap anaknya karena dapat memberikan efek yang tidak baik bagi tubuh anak. Namun, hanya sebagian kecil orang tua yang tidak membatasi pemakaian Android yang terlalu lama terhadap anaknya.

Tabel 4.15
Orang Tua Saya selalu Mengingatnkan untuk Beribadah Saat Saya
Sedang
Asyik Memainkan Android Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	21	47,73
Setuju	14	31,82
Kurang Setuju	6	13,63
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	3	6,82
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.15, maka ada 47,73 % remaja menyatakan bahwa orang tua selalu mengingatkan mereka untuk beribadah saat mereka sedang asyik memainkan android menunjukkan sangat setuju, 31,82 remaja menyatakan bahwa orang tua selalu mengingatkan mereka untuk beribadah saat mereka sedang asyik memainkan android menunjukkan setuju, 13,63 % remaja menyatakan bahwa orang tua selalu mengingatkan mereka untuk beribadah saat mereka sedang asyik memainkan android menunjukkan kurang setuju, sedangkan 6,82 % lainnya menunjukkan bahwa mereka sangat tidak setuju sama sekali saat orang tua mengingatkan untuk beribadah saat meeka sedang asyik bermain game. Dari hasil ini, dapat

dikatakan bahwa secara umum orang tua di Gampong Pondok Pabrik selalu mengingatkan mereka untuk beribadah saat mereka sedang asyik memainkan Androidnya. Namun, hanya sebagian kecil orang tua yang tidak mengingatkan anaknya ketika sedang menggunakan android agar tidak meninggalkan ibadahnya saat menggunakan android lalain saat menggunakan android.

Tabel 4.16
Saya tidak Luput dari Pengawasan Orang tua dalam
Mempergunakan Android Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	23	52,27
Setuju	15	34,09
Kurang Setuju	6	13,64
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.16, maka ada 52,27 % remaja menyatakan bahwa mereka tidak luput dari pengawasan orang tua dalam mempergunakan androidnya yang menunjukkan sangat setuju, 34,09 remaja menyatakan bahwa mereka tidak luput dari pengawasan orang tua dalam mempergunakan androidnya yang menunjukkan setuju, sedangkan 13,64 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum orang tua di Gampong Pondok Pabrik selalu mengawasi anaknya dalam mempergunakan Android. Namun, masih banyak pula orang tua yang tidak mengawasi anaknya dalam mempergunakan android.

Tabel 4.17

**Kadang-Kadang Orang Tua Saya Memeriksa Android Milik Saya
untuk
Memastikan Hal-hal Apa Saja yang Saya Akses di Android Tersebut**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	23	52,27
Setuju	16	36,36
Kurang Setuju	5	11,37
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.17, maka ada 52,27 % remaja menyatakan bahwa orang tua mereka kadang-kadang memeriksa Android miliknya untuk memastikan hal-hal apa saja yang diakses di android tersebut yang menunjukkan sangat setuju, 36,36 % remaja menyatakan bahwa orang tua mereka kadang-kadang memeriksa Android miliknya untuk memastikan hal-hal apa saja yang diakses di android tersebut yang menunjukkan setuju, sedangkan 11,37 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju dan tidak setuju sama sekali. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum orang tua di Gampong Pondok Pabrik kadang-kadang memeriksa android anaknya untuk memastikan hal-hal apa saja yang diakses di Android tersebut. Namun, masih banyak orang tua yang jarang memeriksa Android anaknya untuk memastikan hal-hal apa saja yang diakses di android tersebut.

**Tabel 4.18
Orang Tua Saya selalu Memberi Contoh yang Baik Kepada Saya
dengan
tidak Menggunakan Android Berlebihan di Rumah**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	24	54,54
Setuju	15	34,09

Kurang Setuju	5	11,37
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.18, maka ada 54,54 % remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu memberi contoh yang baik kepada mereka dengan tidak menggunakan android berlebihan di rumah yang menunjukkan sangat setuju, 34,09 remaja menyatakan bahwa orang tua mereka selalu memberi contoh yang baik kepada mereka dengan tidak menggunakan android berlebihan di rumah yang menunjukkan setuju, sedangkan 11,37 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum orang tua di Desa Pondok Pabrik selalu memberikan contoh yang baik kepada anak dengan tidak menggunakan android berlebihan di rumah. Namun, hanya sebagian kecil orang tua yang tidak terlalu peduli terhadap penggunaan android pada anaknya apalagi dalam memberi contoh yang baik terhadap penggunaan android tersebut.

Tabel 4.19
Ketika Saya Membutuhkan Keperluan untuk Android Saya, Orang Tua selalu Membantu Saya untuk Membelikan Keperluan Tersebut

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	21	47,72
Setuju	15	34,09
Kurang Setuju	8	18,19
Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel 4.19, maka ada 47,72 % remaja menyatakan bahwa orang tua selalu membantu untuk membelikan keperluan android

mereka yang menunjukkan sangat setuju, 34,09 remaja menyatakan bahwa orang tua selalu membantu untuk membelikan keperluan android mereka yang menunjukkan setuju, sedangkan 18,19 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum orang tua di Gampong Pondok Pabrik selalu membantu untuk membelikan keperluan android anaknya. Namun, tak sedikit pula orang tua yang tidak membantu atau memfasilitasi keperluan android anaknya.

Tabel 4.20
Orang Tua Saya selalu Mendidik dan Mengajarkan Saya untuk
Mempergunakan Android pada Hal yang Positif Agar dapat
Bermanfaat Bagi Kehidupan

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	22	50,00
Setuju	15	34,09
Kurang Setuju	7	15,91
Sangat Tidak Setuju Sama Sekali	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan isi tabel di atas, maka ada 50,00 % remaja menyatakan bahwa orang tua selalu mendidik dan mengajarkan untuk mempergunakan Androidnya pada hal yang positif agar dapat bermanfaat bagi kehidupan yang menunjukkan sangat setuju, 34,09 remaja menyatakan bahwa orang tua selalu mendidik dan mengajarkan untuk mempergunakan androidnya pada hal yang positif agar dapat bermanfaat bagi kehidupan yang menunjukkan setuju, sedangkan 15,91 % lainnya menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju. Dari hasil ini, dapat dikatakan bahwa secara umum orang tua di Gampong Pondok Pabrik selalu mendidik dan mengajarkan anaknya untuk mempergunakan android pada hal yang positif agar dapat

bermanfaat bagi kehidupan mereka. Namun, hanya sebagian kecil orang tua yang tidak mendidik dan mengajarkan anaknya untuk mempergunakan android pada hal yang positif agar dapat bermanfaat bagi kehidupan.

Berdasarkan data lampiran 1, bahwa pengguna android, dapat dilihat dari hasil persentase sebagai berikut :

- a. 81% - 100% dikategorikan sangat baik
- b. 61% - 80% dikategorikan baik
- c. 41% - 60% dikategorikan cukup baik
- d. Kurang dari 40% dikategorikan kurang baik

Untuk dapat mengetahui pengguna android, maka tiap frekuensi alternatif jawaban dikalikan dengan skor nilai masing-masing jawaban.

Hasil yang diperoleh adalah:

Alternatif jawaban sangat setuju diberi skor $4 \times 447 = 1788$

Alternatif jawaban setuju diberi skor $3 \times 309 = 927$

Alternatif jawaban kurang setuju diberi skor $2 \times 117 = 234$

Alternatif jawaban tidak setuju sama sekali diberi skor $1 \times 6 = 6$

$F = 1788 + 927 + 117 + 6 = 2838$

Sedangkan $N = 447 + 309 + 117 + 6 = 879 \times 4 = 3516$

Setelah F dan N diketahui, maka dicari angka persentasenya dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{2836}{3516} \times 100\% = 80,65\%$$

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku remaja adalah 80,65 % dengan kategori “baik”.

C. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil pembahasan tentang:

1. Pola pengguna android di kalangan remaja Gampong Pondok Pabrik sebagai alat untuk menggunakan android agar dapat memudahkan mereka dalam mencari informasi di media baik itu informasi pengetahuan atau informasi lain-lainnya, membawa android kemana saja adalah salah satu hal yang kurang baik bagi remaja karena menggunakan android berlebihan tidak baik di gunakan untuk anak yang masih sekolah, disamping itu kelebihan android dapat memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas sekolah karena sekarang untuk mengakses atau mencari informasi sangat mudah di dapat melalui internet, media juga berfungsi untuk mengakses informasi tentang keagamaan seperti mendengar ceramah di android karena sekarang mendengar ceramah tidak hanya secara langsung tapi bisa juga dilihat secara tidak langsung melalui media, menghabiskan waktu yang lama dalam setiap harinya itu tidak baik, karena saat menggunakan kita mempunyai batas batas saat meggunaan android, jika digunakan

berlebihan maka android tidak baik untuk kesehatan, dan bermain game berlebihan jugak tidak baik, dan banyak juga diantara remaja se;lain bermain game mereka juga suka melihat Facebook dan media sosail lainnya, faktor menggunakan android berlebihan menjadikan remaja malas, dan rasa bersosial dan bermasyarakat berkurang, menjujung tinggi nilai keagamaan remaja menurun, menjadi tidak patuh kepada orang tua.

2. Perubahan perilaku penggunaan android di Gampong Pondok Pabrik android membuat mereka lalai beribadah akibat sering menggunakan android,dan menggunakan android berlebihan membuat kesehatan tubuh kurang baik , seperti mata perih karena terpapar radiasi dari android itu sendiri, dan bisa berdampak pada otak Penn State Edu, professor Dr. Henry lai dari universitas Washington mengatakan bahwa frekuensi dari orang tua selalu mengontrol, diberikan bimbingan terhadap pemakaian android, membatasi penggunaan android, mengingatkan beribadah, tidak luput dari pengawasan orang tua dalam menggunakan android, memeriksa android, memberikan contoh yang baik, dan mendidik dan mengajarkan kearah yang positif tentang penggunaan android.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pola Pengguna android di Gampong Pondok Pabrik adalah menjadikan android sebagai media untuk mengakses informasi tentang keagamaan, menghabiskan waktu, menjadikan remaja malas, rasa bersosial dan bermasyarakat berkurang, keagamaan remaja menurun, menjadi tidak patuh kepada orang tua.
2. Perubahan perilaku penggunaan android di Gampong Pondok Pabrik adalah lalai beribadah akibat sering menggunakan android, membuat kesehatan tubuh kurang baik, orang tua selalu mengontrol, diberikan bimbingan terhadap pemakaian android, membatasi penggunaan android, mengingatkan beribadah, tidak luput dari pengawasan orang tua dalam menggunakan android, memeriksa android, memberikan contoh yang baik, dan mendidik dan mengajarkan kearah yang positif tentang penggunaan android.

B. Saran-saran

Adapun saran-saran ditujukan kepada berbagai pihak terkait dalam penelitian ini yaitu:

1. Kepada pihak Gampong Pondok Pabrik, diharapkan agar meningkatkan kualitas dan kuantitas pembinaan dengan cara memberikan fasilitas pendukung yang memadai agar setimpal dengan proses dan tujuan yang ingin dicapai.
2. Kepada peneliti selanjutnya di harapkan melihat pengguna android dalam kategori lainnya seperti IQ, suku, asal daerah dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh Ghalib Ahmad Isa. 2010. *Etika Pergaulan dari A-Z*, Solo: Pustaka Arafah.
- Abdul Mun'im Al-Hasyimi. 2009. *Akhlaq Rasul Menurut Bukhari-Musim*, Jakarta: Gema Insani.
- Abu Ahmadi. 2013. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Amalina Mazaya Karcy. 2017. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Prosedur Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ardianto, *Dasar-dasar Psikometri Cetakan X*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Severin, Werner J dan James W. Tankard, Jr. (2011). ... Vol.28 (1) : 25-44.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Edisi Revisi VI, Jakarta: Rineka Cipta.
- Astin Nikmah. 2015. "Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa", *E Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, Vol.5.
- Bambang Syamsul Arifin. 2015. *Psikologi Sosial*, Bandung: Pustaka Setia.
- Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Masa Melek Media dan Budaya*, Jakarta: Erlangga.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. 2013. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Data Statistik Gampong Pondok Pabrik, Tahun 2020.
- Delfi Andre Eddy Putra. 2012. Universitas Sumatera Utara Medan, Smartphone Sebagai Gaya Hidup (Studi Deskriptif Tentang Penggunaan Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Fisip USU), Universitas Sumatera Utara Medan.

- Departemen Agama RI. 2009. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Surabaya: Duta Ilmu.
- Dharma Kesuma dkk. 2012. *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hartono. 2008. *SPSS 16.00 Analisis Data Statistik Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Intan Trivena Maria Daeng, dkk., *Penggunaan Android dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh mahasiswa Fispol Unsrat Manado*, *e-Jurnal Acta Diurna*, Vol. VI, No. 1, (2017), h. 05 diakses pada tanggal 12 Februari 2021 dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15482>.
- Joko Suharto. 2017. *Menuju Ketenangan Jiwa*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Al-Mighwar, *Psikologi Remaja: Petunjuk bagi guru dan orang tua*, Bandung: Pustaka Setia.
- Onong Uchyana Effendi. 2011. *Ilmu Komunikasi : Ilmu dan Prakteknya* Bandung: Rosdakarya.
- Ramadiani. 20018. *Model dan Bentuk Penelitian E-Learning Menggunakan Structural Equation Model*, Samarinda: Mulawarman University Press.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung, Alfabeta.
- Stephen W. Littlejohn dan Karen A. Foss. 2014. *Teori Komunikasi*, Jakarta : Salemba Humanika.
- Sugiono. 2009. *Motode Penelitian*, Bandung: Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. 2010. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- W.A. Gerungan. 2014. *Psikologi Sosial*, Bandung: Refika Aditama.
- Wahid Ahmadi. 2014. *Risalah Akhlak: Panduan Perilaku Muslim Modern*, Solo: Era Intermedia.

Walgito Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Andi Offset.

Zaki Baridwan. 2010. *Intermediate Accounting*, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
NOMOR 0211 TAHUN 2021

T E N T A N G

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Langsa, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, maka perlu ditetapkan dalam suatu Surat Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Langsa tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor: 10 Tahun 2015, Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
8. Peraturan Menteri Agama Indonesia Nomor 14 Tahun 2017 Tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Langsa;
10. Hasil Seminar Proposal Mahasiswa tanggal 07 Januari 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA TENTANG PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

KESATU : Menunjuk dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Langsa:

1. **Dr. Mawardi Siregar, MA**
(sebagai Pembimbing I / Materi)
2. **Bahtiar, MA**
(sebagai Pembimbing II / Metodologi)

Untuk membimbing skripsi:

Nama : **Alfit Syairani**
Tempat / Tgl. Lahir : Langsa, 09 September 1999
NIM : 3012017027
Jurusan/Fakultas : Komunikasi dan Penyiaran Islam / Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul Skripsi : **Perilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa**

KEDUA : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 6 (Enam) bulan terhitung sejak tanggal ditetapkan;

KETIGA : Kepada pembimbing tersebut di atas diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri Langsa sesuai DIPA Nomor: 025.04.2.888040/2021. Revisi Ke 02 Tanggal 24 Mei 2021;

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan

Ditetapkan di Langsa
Tanggal 08 Juli 2021
27 Dzul qa'idah 1442 H

Dekan,





PEMERINTAH KOTA LANGSA
KECAMATAN LANGSA LAMA
MUKIM LANGSA LAMA
GAMPONG PONDOK PABRIK
Jalan Dusun Nuri Gampong Pondok Pabrik Langsa Kode Pos 24416

Nomor : 235 / 2024 / 2021
Lamp : -
Prihal : **Memberi Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Langsa 24 Juni 2021

Kepada Yth ,
Kepala IAIN Langsa
C/q. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah

Di _
Tempat

Menindak Lanjuti Surat Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa , Nomor : B- 0275/FUAD/TL.1/6/2021 tanggal 23 Juni 2021, Perihal **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah tentang Prilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Pondok Pabrik Kecamatan Langsa lama Kota Langsa**, Maka dengan ini kami memberi Izin Kepada:

Nama : ALFIT SYAIRANI
NIM : 3012017027
Semester : VII (Delapan)
Jurusan / Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat : Alur Dua, Bakaran Batee, Kecamatan Langsa Baru

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat kiranya dimaklumi dan kami ucapkan terima kasih.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh - Kota Langsa –Provinsi Aceh

Telp. 0641-23129 Fax. 0641-425139 Website. <http://www.iainlangsa.ac.id>

E-mail : info@iainlangsa.ac.id

Nomor : B-0275/FUAD/TL.1/6/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah

Langsa, 23 Juni 2021

Yth,

Geuchik Gampong Kebun Lama

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami maklumkan kepada Bapak/Ibu bahwa Mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **Alfit Syairani**
N I M : 3012017027
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan / Prodi : **Komunikasi dan Penyiaran Islam**
A l a m a t : Alur Dua, Bakaran Batee, Kec. Langsa Baro
Kota Langsa

Bermaksud mengadakan penelitian di Kantor/Wilayah yang Bapak Pimpin, sehubungan dengan penyusunan Skripsi berjudul : **“Perilaku Sosial Pada Remaja Pengguna Android di Gampong Kebun Lama, Kecamatan Langsa Lama, Kota Langsa.”** Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bid. Akademik


Nawati Marhaban