



PENGGUNAAN PONSEL DI KALANGAN PELAJAR SMAN 1 TANGGUL

THE USE OF PONSEL AMONG STUDENT SMAN 1 TANGGUL

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Sosiologi Fakultas
Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Jember

Oleh

AZ RAHARJA PERKASA

NIM 0909010302030

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS JEMBER

2015

PERSEMBAHAN

Terucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Sempurna atas karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan karya tulis ini. Dengan penuh kebahagiaan dan rasa terimakasih sebesar -besarnya skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibuku Listyorini dan Bapakku Achmad Santoso terimakasih tak terhingga atas semua pengorbanan, kasih sayang, kesabaran, doa setulus hati yang telah kuterima untuk keberhasilan studiku sampai saat ini;
2. Bapak Prof. Hary Yuswadi M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
3. Bapak Akhmad Ganefo selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember serta Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember dan Perpustakaan Pusat Universitas Jember.
5. Almamater yang selalu menjadi kebanggaanku Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
6. yang kuhormati guru-guruku sejak TK hingga Perguruan Tinggi terucap terimakasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat dengan penuh kasih sayang;

MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua
(Aristoteles)¹

¹ www.seocontoh.com/2014/01/contoh-motto.html.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AZ Raharja Perkasa

NIM : 090910302030

Program Studi : Sosiologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul "*Penggunaan Ponsel di kalangan pelajar SMAN 1 Tanggul*" adalah murni hasil karya penulis, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan bukan penjiplakan dari karya penelitian lain. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun, serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 2015

Yang menyatakan,

A.Z. Raharja Perkasa

NIM 090910302030

SKRIPSI

PENGUNAAN PONSEL DI KALANGAN PELAJAR SMAN 1 TANGGUL

Oleh

A.Z. Raharja Perkasa

NIM 090910302030

Pembimbing :

Dosen Pembimbing: Dra. Elly Suhartini, M.Si

RINGKASAN

Penggunaan Ponsel di Kalangan Pelajar SMAN 1 Tanggul; A.Z. Raharja Perkasa, 090910302030; 2014:73 halaman; Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Dengan adanya ponsel banyak menimbulkan polemik dalam Pelajar. Memang kebanyakan para pelajar menganggap keberadaan ponsel sangat membantu tidak sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang berlaku di Sekolah, sebab penggunaan ponsel identik dengan hiburan semata atau dapat berhubungan dengan hal negatif. Seperti keberadaan para pelajar pengguna ponsel di sekolah negeri di kecamatan Tanggul yang sampai saat ini bertambah banyak. Oleh sebab itu, rumusan masalah yang dipilih adalah *bagaimana penggunaan Ponsel di kalangan pelajar SMAN 1 Tanggul?*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan ponsel pada prestasi belajar siswa siswi SMAN 1 Tanggul. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan teori struktural fungsional. Teori struktural fungsional Parson dipilih karena peneliti berusaha untuk memahami penilaian pelajar terhadap penggunaan teknologi ponsel dan sejenisnya yang berada di kawasan SMAN 1 Tanggul. Lokasi penelitian dilakukan di Desa Patemon Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. Dalam penentuan informan digunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria antara lain informan kunci serta informan yang bersedia untuk diwawancarai oleh peneliti. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, studi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan metode triangulasi. Proses selanjutnya adalah melakukan analisis data meliputi pengumpulan data serta pengelolaan data. Setelah itu data kemudian dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, Penggunaan ponsel pada prestasi belajar siswa siswi selama ini sangat membantu dalam pengerjaan tugas yang diberikan guru dan lebih mempermudah mencari materi dan mempercepat pekerjaan atau penyelesaian tugas siswa siswi, dengan syarat boleh menggunakan ponsel pada saat diperbolehkan digunakan saat didalam maupun diluar kelas. .Dalam prestasi belajar remaja untuk mencapai tujuan yaitu terciptanya prestasi belajar maka para siswa-siswi menggunakan ponsel. Banyak pilihan alat browsing yang diperbolehkan digunakan di sekolah, ada laptop dan ponsel. Hingga pada akhirnya dengan mengindahkan tata tertib sekolah, serta situasi kondisi yang ada maka dipilihlah metode wifi dengan menggunakan ponsel untuk mencapai *goal* tersebut.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Ponsel pada Prestasi Belajar Pelajar SMAN 1 Tanggul”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember.

Keberadaan dan dedikasi banyak orang merupakan bagian penting yang turut berperan atas Selesainya skripsi ini. Karenanya, penulis menyampaikan terima kasih kepada.

1. Ibu Elly Suhartini, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan, saran, kritik, motivasi, dan pengarahan kepada penulis.
 2. Adik Ulfi Setyasari terimakasih atas dukungan yang selama ini diberikan untukku;
 3. Septian Dwi Cahayani yang telah meluangkan waktunya untuk membantu hingga skripsi ini terselesaikan.
 4. Teman-teman seperjuangan Joni, Galih, Alfi, Bankit dan Reza serta teman-temanku seluruh sosiologi angkatan 2009 terima kasih atas semangat dan kebersamaan yang membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.
-
1. Seluruh informan di SMAN 1 Tanggul kecamatan Patemon khususnya lingkungan sekolah SMAN 1 Tanggul dan informan yang telah memberi informasi kepada peneliti, terima kasih telah meluangkan waktunya.

Semoga Allah SWT membalas semua budi baik yang diberikan kepada penulis selama ini. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak

demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Isi	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBING	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Teori Struktural Fungsional	4
2.2 Ponsel	7
2.3 Pelajar	10
2.4 Penelitian Terdahulu	10
BAB. 3 METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis dan desain Penelitian	16
3.2 Penentuan daerah Penelitian	16
3.3 Teknik Penentuan Informan	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data	19

3.4.1 Observasi	19
3.4.2 Wawancara	19
3.4.3 Dokumentasi	20
3.5 Metode Analisis Data	21
3.5.1 Uji Keabsahan Data	21
3.5.2 Analisis Data	22
BAB. 4 PEMBAHASAN	23
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	23
4.1.1 Keadaan Umum Lokasi Penelitian	23
4.1.2 Struktur Organisasi SMA 1 Tanggul	25
4.2 Profil Informan Penelitian	25
4.2.1 Deskripsi Informan Pokok	25
4.3 Sejarah Berdirinya SMAN 1 Tanggul	28
4.4 Aktivitas Pengguna Ponsel di Kalangan	
pelajar SMA 1 Tanggul	31
4.4.1 Sarana komunikasi	31
4.4.2 Sumber Informasi	37
4.4.3 Sarana Hiburan	42
4.5 Bentuk- bentuk penyalahgunaan ponsel	45
4.6 Peran Sekolah dalam mengawasi penggunaan	
ponsel pada siswa	48
4.6.1 Sanksi Sekolah	48
4.6.2 Tindakan preventif Sekolah menyikapi penggunaan Ponsel	
siswa	51
4.7 Peran Orang Tua dalam mengawasi penggunaan	
ponsel pada siswa	54
4.8 Analisis Sosiologis	72
BAB.5 PENUTUP	84

5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memunculkan banyak piranti (instrumen) baru untuk memenuhi kebutuhan atau fungsi yang terkadang sengaja memang diciptakan. Piranti –piranti yang saat ini ada dibuat untuk memudahkan dan memenuhi keinginan pemakainya dengan menghadirkan teknologi yang lebih canggih dan juga tujuan dan fungsi yang lebih spesifik. Dengan semakin membanjirnya piranti baru dengan berbagai jenis ukuran dan fungsi orang muali terbiasa mendengarkan istilah umum gadget yang digunakan untuk mengacu ke piranti canggih yang memiliki fungsi spesifik praktis dengan kegunaan tertentu. Mp3 player, laptop, netbook, kamera, TV 3D,E-reader, Xbox,tablet, dan berbagai macam alatyang lain dapat disebut sebagai gadget. Salah satu jenis gadget yang paling akrab dalam kehidupan sehari-hari adalah gadget. Gadget jenis ini mengalami kemajuan dan pertumbuhan yang cukup signifikan. Penemuan baru selalu menjadi daftar spesifikasi yang dihadirkan. Sekaran ini gadget tidak semata-mata hanya digunakan untuk berkomunikasi, teknologibaru yang diterapkan memungkinkannya sebagai kamera, perekam video, peta digital, pemutar musik, jaringan internet dan lain sebagainya.

Gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga di kalangan remaja gadget sekaligus sebagai gaya hidup, tren, dan prestise. Selain itu, perkembangan pesat beberapa teknologi komunikasi lainnya seperti Internet berhasil memengaruhi para remaja. Sekarang internet tidak hanya sekadar teknologi untuk berbagi data via *e-mail* dan lain-lain. Namun, internet juga menawarkan berbagai situs yang menyediakan berbagai hal seperti jejaring sosial yang sangat populer di kalangan remaja misalnya *facebook*, *twitter*, *helo*, *My space*, dll.

Di kalangan remaja, menggunakan teknologi komunikasi, seperti gadget dan internet sebagai alat multifungsi karena multifungsinya tersebut para remaja dapat menggunakan teknologi ini secara positif ataupun negatif tergantung setiap individu. Contoh positif dari penggunaan teknologi komunikasi adalah memanfaatkan teknologi ini untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran. Namun, ada beberapa hal yang perlu dikhawatirkan dalam pemanfaatan teknologi komunikasi oleh para remaja seperti penggunaan tidak sesuai kondisi. Mislanya, menggunakan gadget dalam proses belajar mengajar untuk sms-an dengan pacar atau menggunakan fasilitas internet untuk mengakses situs-situs porno, dan lain-lain. Tidak hanya pada gadget dan internet, tetapi media elektronik seperti televisi juga dapat berdampak pada siswa. Dampak positifnya adalah jika melihat berita tentang kejadian-kejadian di sekitar kita yang secara tidak langsung dapat menambah wawasan kepada siswa. Dan dampak negatifnya adalah pada saat acara *Smack down* ataupun *Moto GP* dapat mempengaruhi anak untuk meniru adegan seperti yang di tontonnya.

Alasan mengapa saya memilih lokasi di daerah Tanggul dikarenakan selain lokasinya dekat dengan tempat tinggal peneliti para remaja disana banyak juga yang menggunakan gadget dan tidak ada larangan atau pengecekan rutin terhadap gadget itu sendiri, apakah ada video porno atau tidaknya para guru kurang peduli dan ternyata situasi psikologi anak juga mengalami reaksi yang beraneka macam peneliti mengambil contoh dari siswa-siswi SMA Negeri 1 Tanggul. Ada dari mereka yang menggunakan gadget untuk menambah nilai pelajaran sekolah, juga ada yang justru membuat siswa malas dan sering membuang waktu memainkan gadget. Banyak juga yang menyalahgunakannya untuk bertindak dan bertingkah laku menyeleweng dari norma-norma yang berlaku di masyarakat. Lebih parah lagi ternyata budaya anak-anak juga semakin cepat pertumbuhannya, dengan adanya situs-situs yang seharusnya hanya boleh dilihat oleh orang dewasa

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana penggunaan gadget di kalangan pelajar SMAN 1 Tanggul?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan gadget pada siswa SMAN 1 Tanggul.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang diberikan dari penelitian ini yaitu.

Manfaat akademis

1. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan gadget. khususnya bagi pelajar SMA atau sederajat Bagi pembaca,
2. Penelitian ini sangat berguna terutama sebagai bahan untuk pertimbangan guru dan sekolah lainnya.
3. Sebagai sumbangan kepustakaan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan tema-tema sejenis atau terkait dan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan penelitian lebih mendalam.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Fungsionalisme Struktural

(Geroge ritzer dan Douglas 2007:121-123) Pembahasan teori fungsionalisme structural Parson diawali dengan empat skema penting mengenai fungsi untuk semua system tindakan, skema tersebut dikenal dengan sebutan skema AGIL. Sebelumnya kita harus tahu terlebih dahulu apa itu fungsi yang sedang dibicarakan disini, fungsi adalah kumpulan kegiatan yang ditujukan kearah pemenuhan kebutuhan system. Menurut parson ada empat fungsi penting yang mutlak dibutuhkan bagi semua system social, meliputi adaptasi (A), pencapaian tujuan atau *goal attainment* (G), integrasi (I), dan Latensi (L). empat fungsi tersebut wajib dimiliki oleh semua system agar tetap bertahan (*survive*), penjelasannya sebagai berikut:

1. *Adaptation* : fungsi yang amat penting disini system harus dapat beradaptasi dengan cara menanggulangi situasi eksternal yang gawat, dan system harus bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan juga dapat menyesuaikan lingkungan untuk kebutuhannya.
2. *Goal attainment* : pencapaian tujuan sangat penting, dimana system harus bisa mendefinisikan dan mencapai tujuan utamanya.
3. *Integration* : artinya sebuah system harus mampu mengatur dan menjaga antar hubungan bagian-bagian yang menjadi komponennya, selain itu mengatur dan mengelola ketiga fungsi (AGIL).
4. *Latency* :laten berarti system harus mampu berfungsi sebagai pemelihara pola, sebuah system harus memelihara dan memperbaiki motivasi pola-pola individu dan kultural .

Lalu bagaimanakah Parson menggunakan empat skema diatas, mari kita pelajari bersama. Pertama adaptasi dilaksanakan oleh organisme prilaku dengan cara

melaksanakan fungsi adaptasi dengan cara menyesuaikan diri dan mengubah lingkungan eksternal. Sedangkan fungsi pencapaian tujuan atau Goal attainment difungsikan oleh system kepribadian dengan menetapkan tujuan system dan memobilisasi sumber daya untuk mencapainya. Fungsi integrasi dilakukan oleh system social, dan laten difungsikan system cultural. Dan system cultural bekerja dengan menyediakan actor seperangkat norma dan nilai yang memotivasi actor untuk bertindak. Tingkat integrasi terjadi dengan dua cara, pertama : masing-masing tingkat yang paling bawah menyediakan kebutuhan kondisi maupun kekuatan yang dibutuhkan untuk tingkat atas. Sedangkan tingkat yang di atasnya berfungsi mengawasi dan mengendalikan tingkat yang ada dibawahnya.

Parson memberikan jawaban atas masalah yang ada pada fungsionalisme structural dengan menjelaskan beberapa asumsi sebagai berikut :

1. sistem mempunyai property keteraturan dan bagian-bagian yang saling tergantung ;
2. sistem cenderung bergerak ke arah mempertahankan keteraturan diri atau keseimbangan ;
3. sistem bergerak statis, artinya ia akan bergerak pada proses perubahan yang teratur ;
4. sifat dasar bagian suatu system akan mempengaruhi bagian-bagian lainnya ;
5. sistem akan memelihara batas-batas dengan lingkungannya ;
6. alokasi dan integrasi merupakan dua hal penting yang dibutuhkan untuk memelihara keseimbangan system ;
7. sistem cenderung menuju ke arah pemeliharaan keseimbangan diri yang meliputi pemeliharaan batas dan pemeliharaan hubungan antara bagian-bagian dengan keseluruhan sistem, mengendalikan lingkungan yang berbeda dan mengendalikan kecenderungan untuk merubah sistem dari dalam.

Pada pembahasannya parson mendefinisikan sistem sosial sebagai berikut:

sistem social terdiri dari sejumlah actor-aktor individual yang saling berinteraksi dalam situasi yang sekurang-kurangnya mempunyai aspek lingkungan atau fisik, actor-aktor yang mempunyai motivasi dalam arti mempunyai kecenderungan untuk mengoptimalkan kepuasan yang hubungannya dengan situasi mereka didefinisikan dan dimediasi dalam term system simbol bersama yang terstruktur secara kultural. (Parsons, 1951:5-6) kunci masalah yang dibahas pada sistem sosial ini meliputi actor, interaksi, lingkungan, optimalisasi, kepuasan, dan kultural. Hal yang paling penting pada system social yang dibahasnya Parsons mengajukan persyaratan fungsional dari sistem sosial diantaranya:

1. sistem sosial harus terstruktur (tertata) sehingga dapat beroperasi dalam hubungan yang harmonis dengan sisten lain.
2. untuk menjaga kelangsungan hidupnya sistem sosial harus mendapatkan dukungan dari sistem lain.
3. sistem sosial harus mampu memenuhi kebutuhan aktornya dalam proporsi yang signifikan.
4. sistem sosial harus mampu melahirkan partisipasi yang memadai dari para anggotanya.
5. sistem sosial harus mampu mengendalikan prilaku yang berpotensi mengganggu.
6. bila konflik akan menuimbulkan kekacauan maka harus bisa dikendalikan.
7. sistem sosial memerlukan bahasa

Sosiologi Parson dianggap sebagai usaha untuk membuktikan bahwa karakterisasi dari fungsionalisme itu harus benar. Aturan sosial merupakan salah satu objek dari penelitian yang dilakukan oleh parson. Dalam memecahkan masalah –masalah yang berkaitan dengan tata sosial ini, dia tidak menggunakan solusi yang berhubungan

dengan hal yang bersifat metafisik, tetapi dia menggunakan solusi seperti yang digunakan untuk memecahkan problem motivasi. Menurut Parson, manusia adalah *socialised animal*, artinya binatang yang ter-sosialisasi atau juga bisa diartikan secara bebas binatang yang bermasyarakat. Masyarakat adalah suatu sistem yang dibangun diatas sekumpulan nilai-nilai umum yang direalisasikan oleh anggota-anggotanya dalam suatu proses sosialisasi. Melalui proses sosialisasi inilah, maka seorang individu belajar tentang bagaimana dia harus bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan sosialnya, bagaimana dia harus memberikan aksi dan reaksi terhadap aturan-aturan dan nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungannya, dan semua itu merupakan bagian daripada proses pembentukan mentalnya. Jadi individu selalu membentuk suatu interaksi tertentu dengan tata aturan sosial yang menjadi lingkungannya. Aturan –aturan sosial tidak hanya dibentuk oleh faktor-faktor eksternal tetapi juga faktor-faktor internal melalui tindakan-tindakan atau perilaku-perilaku dari anggota-anggotanya masyarakatnya, selain itu aturan-aturan sosial tidak bersifat individual, tetapi ditujukan kepada seluruh individu yang ada dalam masyarakat dimana aturan-aturan sosial itu berlaku, hal itu dibuktikan dengan terbentuknya aturan-aturan sosial itu menjadi sekumpulan konsep-konsep tentang peran, norma, dan status yang memberikan arah tertentu terhadap kehidupan sosial dalam masyarakat.

2.3 Gadget

Secara etimologi, gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari kehari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Contoh gadget yang perkembangannya cukup pesat adalah gadget, tablet, laptop, kamera dan gadget lainnya, akan tetapi disini yang akan dibahas adalah tentang gadget. Tahun 1910 adalah permulaan telepon seluler yang ditemukan oleh Lars Magnus Ericsson (Swedia), pendiri perusahaan Ericsson yang kini di kenal dengan perusahaan Sony Ericsson dan merupakan bidang bisnis telegraf.

Tahun 1970-an perkembangan telepon mobile di dominasi oleh 3 perusahaan besar yaitu di Eropa dengan perusahaan Nokia dan perusahaan Motorola-nya. Teknologi ini mulai digunakan tahun 1970 yang diawali dengan penggunaan mikroprosesor untuk teknologi komunikasi. Dan pada tahun 1971, jaringan gadget pertama dibuka di Finlandia bernama ARP. Menyusul kemudian NMT di Skandinavia pada tahun 1981 dan AMPS pada tahun 1983. Penggunaan teknologi analog pada generasi pertama menyebabkan banyak keterbatasan yang dimiliki seperti kapasitas trafik yang kecil, jumlah pelanggan yang dapat ditampung dalam satu sel sedikit, dan penggunaan spektrum frekuensi yang boros. Di sisi lain, meningkatnya jumlah pelanggan tidak bisa ditampung generasi pertama. Selain itu, teknologi 1G hanya bisa melayani komunikasi suara, tidak seperti 2G yang bisa digunakan untuk SMS.

Sejarah GSM diawali dengan diadakannya konferensi pos dan telegraf di Eropa pada konferensi ini membentuk suatu study group yang bernama Groupe Special Mobile (GSM) untuk mempelajari dan mengembangkan sistem komunikasi publik di Eropa. Pada tahun 1989, tugas ini diserahkan kepada European Telecommunication Standards Institute (ETSI) dan GSM fase I diluncurkan pada pertengahan 1991. Pada tahun 1993, sudah ada 36 jaringan GSM di 22 negara. Keunikan GSM dibanding generasi pertama adalah layanan SMS. SMS atau Short Message Service adalah layanan dua arah untuk mengirim pesan pendek sebanyak 160 karakter. GSM yang saat ini digunakan sudah memasuki fase 2. Setelah 2G, lahirlah generasi 2,5 G yang merupakan versi lebih baik dari generasi kedua. Generasi 2,5 ini mempunyai kemampuan transfer data yang lebih cepat. Yang terkenal dari generasi ini adalah GPRS (General Packet Radio Service) dan EDGE. Baru-baru ini, tren komunikasi seluler mulai beralih kepada generasi berikutnya yang diprediksikan akan menjadi teknologi komunikasi seluler yang menjanjikan. Generasi 3 atau 3G merupakan teknologi terbaru dalam dunia seluler. Generasi ini lebih dikenal dengan sebutan UMTS (Universal Mobile Telecommunication System) atau WCDMA (Wideband Coded Division Multiple Access). Kelebihan generasi terbaru

ini terletak pada kecepatan transfer data yang mencapai 384 kbps di luar ruangan dan 2 Mbps untuk aplikasi indoor. Selain itu, generasi ini dapat menyediakan layanan multimedia seperti internet, video streaming, video telephony, dan lain-lain dengan lebih baik.

Generasi ketiga ini menggunakan teknologi CDMA yang awalnya muncul dari teknologi militer Amerika Serikat dan dikhususkan pada standar IS-95. Beberapa paten pada jaringan-jaringan yang ada sekarang yang berbasis pada teknologi CDMA dimiliki Qualcomm Inc., sehingga pembuat peralatan membayar royalti. Teknologi CDMA membuat kapasitas suatu sel menjadi lebih besar dibanding sistem GSM karena pada sistem CDMA, setiap panggilan komunikasi memiliki kode-kode tertentu sehingga memungkinkan banyak pelanggan menggunakan sumber radio yang sama tanpa terjadinya gangguan interferensi dan cross talk. Sumber radio dalam hal ini adalah frekuensi dan time slot yang disediakan untuk tiap sel. Sistem komunikasi wireless berbasis CDMA pertama kali digunakan pada tahun 1995 dan sampai sekarang, CDMA merupakan saingan utama dari sistem GSM di banyak negara.

Kelebihan utama yang dimiliki generasi ketiga adalah kemampuan transfer data yang cepat atau memiliki bit rate yang tinggi. Tingginya bit rate yang dimiliki menyebabkan banyak operator CDMA dapat menyediakan berbagai aplikasi multimedia yang lebih baik dan bervariasi, dan menjadi daya tarik tersendiri bagi pelanggan. Bayangkan, hanya dengan sebuah gadget, kita memiliki fasilitas kamera, video, komputer, stereo dan radio. Selain itu, berbagai fasilitas hiburan pun bisa dinikmati seperti video klip, keadaan lalu lintas secara real time, teleconference, bahkan ketika kita duduk di rumah pun, kita masih bisa melakukan berbagai hal tanpa harus keluar ruangan, seperti mencek saldo bank, memesan makanan dan lain-lain. Itu semua bukan hal yang mustahil bagi generasi ketiga. Demikianlah sejarah Perkembangan gadget terbentuk, Gadget adalah perangkat keras bersifat organisatoris, dan meneruskan nilai-nilai sosial dengan siapa individu atau khalayak mengumpulkan, memproses, dan saling mempertukarkan informasi dengan individu atau khalayak lain. Perkembangan gadget terus berlanjut, Teknologi Gadget akan

terus bergulir, inovasi baru akan terus muncul pada masa-masa akan datang.

2.4 Definisi Pelajar

Menurut Drs Abu Ahmadi(1991:39-43) pelajar atau peserta didik adalah sebagai individu / pribadi (manusia seutuhnya). Individu diartikan “orang seorang tidak bergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri jenis peserta didik menurut tahap perkembangan dan umur, masa kanak-kanak antara 0 sampai 7 tahun, masa sekolah mulai umur 7 sampai 14 tahun dan masa pubertas umur 14 sampai 21 pada masa ini termasuk masa pubertas, masa ini pendidik harus tanggap dalam hal melaksanakan pendidikan, khususnya tentang penemuan sifat-sifat khusus yang ada dalam dirinya, terjadi sifat pertentangan, sebab belum ada keseimbangan emosi, masa transisi dari masa kanak-kanak menjadi masa dewasa, masa penuh pengalaman, masa dikuasai perasaan yang lebih dominan dengan pengalaman ini membentuk kepribadian di masa mendatang, masa dimana peserta didik harus diberi penjelasan masalah pendidikan sex yang sehat. Pelajar adalah orang-orang yang ikut serta dalam proses belajar. Menurut Sudjana (1990:22) mengemukakan pengertian belajar secara lebih jelas, yakni setiap upaya yang sengaja diciptakan agar terjadi suatu kegiatan yang edukatif antara peserta didik (pelajar). Pelajar pada dasarnya adalah konsumen dari jasa yang diberikan oleh pengajar

2.5 Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang menjadi acuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hubungan Pengguna Gadget Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa di UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE.
2. Pengaruh Pengaruh Gadget terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Driyorejo.

Penelitian yang pertama berjudul hubungan pengguna gadget dengan prestasi belajar mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Pare-pare, Tujuan utama penelitian ini antara lain :

1. untuk mengetahui perkembangan gadget serta penggunaannya;
2. memberikan informasi kepada siswa, guru dan masyarakat terutama remaja mengenai perkembangan gadget;
3. memberikan informasi kepada siswa, guru dan masyarakat terutama remaja mengenai dampak penggunaan gadget;
4. memberikan gambaran kepada siswa, guru dan masyarakat terutama remaja mengenai pengaruh gadget dalam kehidupan;
5. menyajikan data mengenai remaja yang berkaitan dengan penggunaan gadget;
6. menampilkan data yang dapat memberikan masukan pada remaja pengguna gadget;
7. melatih siswa untuk dapat membuat karya tulis ilmiah dengan baik dengan data-data yang telah ada.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan desain penelitian survei. Wilayah kajian akan mencakup di Universitas Muhammadiyah di Pare-pare Sulawesi Selatan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan wawancara. Respondennya adalah para mahasiswa muhammadiyah di pare pare.

Dari penelitian tersebut diketahui dari 42 siswa sebanyak 97,62% siswa memiliki gadget dan Nokia menjadi pilihan yang paling banyak mereka pilih. Jenis gadget yang paling banyak dimiliki yaitu GSM. Rata-rata siswa sudah memiliki gadget sejak masih duduk di bangku SMP, mereka mendapatkan gadget tersebut dari orang tua mereka yang memang mempercayakan anak mereka untuk memiliki gadget sebanyak 95,23 %.

Mereka pada umumnya memiliki satu buah gadget dan hanya beberapa siswa saja yang memiliki lebih dari satu gadget. Banyak dari mereka berpendapat bahwa memiliki gadget adalah perlu. Alasan mereka perlu memiliki gadget adalah untuk mempermudah komunikasi dan dalam kehidupan sehari-hari gadget tidak

mengganggu aktifitas mereka. Namun ada pula sebagian dari mereka yang terganggu dengan gadget yang mereka miliki, misalnya ketika mereka sedang tidur ada pesan atau telepon yang masuk. Dan sering kali kita mengalami atau melihat ketika ada guru yang menerangkan atau dalam proses belajar mengajar ada siswa yang sedang memainkan gadget mereka. Sebenarnya hal tersebut kurang memberikan manfaat bagi remaja atau siswa itu sendiri.

Penelitian yang kedua berjudul Pengaruh Pengaruh Gadget terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Driyorejo. Adapun tujuan dari karya tulis ilmiah ini tersebut adalah:

1. mengetahui perkembangan gadget pada zaman sekarang;
2. mengetahui dampak dari penggunaan gadget;
3. untuk menjelaskan kemungkinan upaya dan jalan untuk tetap membangun prestasi belajar para remaja yang sudah dipengaruhi model negatif di gadget, dan upaya untuk mencegah para remaja dari terjebak dalam budaya menyeleweng di gadget;
4. untuk mengetahui pengaruh perkembangan gadget bagi pengguna kalangan remaja khususnya;
5. untuk mengetahui akibat bagi remaja jika para remaja tersebut dipisahkan atau dilarang menggunakan perangkat gadget.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari hasil wawancara dengan siswa dan wali murid SMA Negeri 1 Driyorejo mengenai pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Driyorejo, Area penelitian ini, secara umum, akan berlangsung di SMA Negeri 1 Driyorejo. Sedangkan secara khususnya, akan diadakan di tiga tempat yaitu kelas, perpustakaan dan kantin Secara keseluruhan lokasi penelitian ini dapat memberikan berita yang berupa hasil modernisasi, setelah pembangunan Jembatan Suramadu selesai, yang ada di Madura. Sekaligus

menemukan dampak modernisasi terhadap ekonomi dan kebudayaan masyarakat Madura, yang hingga sekarang masih dilestarikan, seperti mitos-mitos, upacara ritual keagamaan, dan bentuk kebudayaan yang lainnya.

Metode Pengumpulan Data yang dipakai adalah Observasi Yakni cara pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan langsung ,terhadap yang diteliti. Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data-data berkaitan dengan SMA Negeri 1 Driyorejo, Proses Belajar Mengajar, serta kenyataan yang ada dalam prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Driyorejo.

Data yang didapat berdasarkan pengamatan yang telah di lakukan antara lain sebagai berikut.

- Hampir semua siswa memiliki/menggunakan gadget di sekolah.
- Banyak siswa tidak pernah lepas dari gadget baik waktu istirahat maupun waktu jam pelajaran.
- Ada beberapa guru yang menggunakan gadget pada saat mengajar.
- Siswa lebih memfokuskan diri pada gadget dibandingkan dengan pelajarannya.
- Beberapa siswa menyimpan video/gambar porno di gadgetnya.
- Sedikit siswa yang menggunakan gadgetnya hanya untuk keperluan sekolah.
- Pengawasan guru kepada siswa terhadap pengaruh gadget terhadap prestasi siswa kurang ketat.

Metode analisis data dilaksanakan dengan observasi, interview dan browsing di lingkungan SMA Negeri 1 Driyorejo. Dilakukannya observasi sebagai langkah awal untuk penelitian dan pengkondisian area penelitian, interview kepada siswa dan wali murid SMA Negeri 1 Driyorejo sebagai pendekatan untuk menggali informasi mengenai pengaruh gadget kepada prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Driyorejo. Dunia informasi semakin canggih, menjadikan browsing sebagai metode analisis data. Variable penelitian sebagai penguat pernyataan yang diteliti dan ditulis pada karya tulis ilmiah yang berjudul ‘Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa’. Berdasarkan hasil interview dan observasi yang diperoleh gadget dapat mengubah

cara bergaul siswa yang berpengaruh pada prestasi belajarnya di sekolah. Beberapa siswa dan wali murid memberikan pernyataan bahwa penggunaan gadget yang tidak tepat guna memberikan dampak buruk pada siswa.

Sedangkan siswa yang dapat memanfaatkan gadget dengan sebaik-baiknya akan mendapatkan imbal balik dari pemanfaatan tersebut. Dari hasil browsing juga di temukan banyak jurnal yang mengatakan bahwa banyak dampak yang ditimbulkan oleh gadget pada diri individu, salah satunya dalam kesehatan. Prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Driyorejo juga bergantung pada kesehatan siswa sendiri. Kesehatan yang terganggu oleh dampak radiasi gadget dapat membuat prestasi belajar siswa menurun.

Dampak Positif

1. Media pertukaran data: Dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
2. Media untuk mencari informasi atau data: Perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
3. Mempermudah komunikasi untuk menyambung silaturahmi: Seperti pada telepon genggam yang dilengkapi dengan fitur pesan dan telepon yang memungkinkan kita berkomunikasi dengan orang di daerah lain ataupun di negara lain. Bahkan sekarang telepon genggam telah menganut sistem berbasis 3G dimana seseorang dapat berkomunikasi via telepon sekaligus melihat wajah lawan bicaranya.
4. Sarana untuk hiburan: Beberapa perangkat hasil dari teknologi komunikasi menyediakan fasilitas game, audio, dan video.
5. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan.
6. Siswa tidak gagap teknologi: siswa dapat mengikuti perkembangan era teknologisasi dunia dan siswa dapat lebih produktif, efektif dan efisien dalam

waktu, energi dan biaya karena ada sarana komunikasi yang memudahkan urusannya.

7. Mempermudah proses pembelajaran: Layanan online dalam pendidikan pada dasarnya adalah memberikan pelayanan pendidikan bagi pengguna dengan menggunakan internet sebagai media. Layanan online ini dapat terdiri dari berbagai tahapan dari proses program pendidikan seperti: pendaftaran, test masuk, pembayaran, perkuliahan, ujian, penilaian, diskusi, pengumuman, dll. Pendidikan jarak jauh dapat memanfaatkan teknologi internet secara maksimal, dapat memberikan efektifitas dalam hal waktu, tempat dan bahkan meningkatkan kualitas pendidikan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan desain penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan model kerangka penelitian kualitatif. Selanjutnya dalam penelitian ini akan menggunakan desain penelitian survey. Wilayah kajian akan mencakup kabupaten Jember yang memfokuskan pada kecamatan Tanggul Desa Patemon yaitu mengetahui fungsi penggunaan gadget bagi pelajar di SMAN 1 Tanggul.

3.2 Penentuan Daerah Penelitian

Dalam penelitian ini penentuan daerah penelitian dilakukan secara sengaja (purposive methods), yaitu desa Patemon, Kecamatan Tanggul, Kabupaten Jember sengaja dijadikan sebagai objek penelitian dengan beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Desa Patemon merupakan sebuah desa dimana hanya terdapat satu SMA yaitu SMAN 1 Tanggul. Secara subyektif alasan dari penentuan daerah yang dijadikan objek penelitian karena ketertarikan peneliti pada pelajar SMA yang ada di SMAN 1 Tanggul. Konteks budaya membawa gadget yang terdapat dalam lingkup pelajar SMA merupakan suatu daya tarik sendiri, dimana pelajar disana konsumen gadget terbesar, identifikasi sementara apakah prestasi belajar pelajar disana stabil atautkah berubah dengan seiring perkembangan gadget
- b. Penggunaan gadget di lingkungan sekolah di SMAN 1 Tanggul apakah selama ini telah mendapatkan perhatian yang intensif khususnya dari para orang tua wali atau peran serta institusi sekolah selama ini apakah telah memberikan kontribusi yang berguna bagi pelajar untuk lebih meningkatkan prestasi belajar.

3.3 Teknik penentuan Informan

Teknik penentuan sampel informan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan purposive sampling. Menurut Idrus (2009:96), *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampling yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya. Dalam teknik *purposive sampling* ini lebih mengutamakan tujuan dari penelitian daripada sifat populasi dalam menentukan sampel penelitian. Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini, dikarenakan peneliti harus mempertimbangkan sebaik mungkin dalam penentuan informan agar memperoleh data yang akurat. Penentuan key informan dipilih secara sengaja karena bertujuan agar informasi yang didapat akurat berdasarkan kenyataan yang ada di lokasi penelitian. Informan yang akan dipilih meliputi para pelajar asli SMAN 1 Tanggul, guru atau orang tua/ wali para pelajar SMAN 1 Tanggul. Kemudian untuk lebih melengkapi data, peneliti akan menggali data dari instansi sekolah yang menangani rapor. Selama penelitian berlangsung, key informan akan selalu bertambah sesuai dengan perkembangan kondisi obyek penelitian. Jumlah dari informan di tentukan berkisar antara 5-10 orang, disesuaikan dengan kecukupan dan kelengkapan data yang akan di penuhi.

Untuk memudahkan dalam melakukan wawancara berikut adalah beberapa aspek yang akan di gali informasinya kepada para key informan, di antaranya adalah adanya makna penggunaan gadget dengan prestasi belajar pelajar.

1. Informan primer, yaitu siswa- siswi SMA negeri 1 Tanggul yang masih Sekolah aktif dan yang memiliki gadget;
 - Fido, seorang anak laki- laki yang masih duduk dibangku kelas 2 Sekolah Menengah Atas.

- Yasin, seorang anak laki- laki yang masih duduk dibangku kelas 3 Sekolah Menengah Atas.
 - Okky, seorang anak laki-laki yang masih duduk dibangku kelas 2 Sekolah Menengah Atas.
 - Sahrul, seorang anak laki- laki yang masih duduk dibangku kelas 2 Sekolah Menengah Atas.
 - Hendra, seorang anak laki- laki yang masih duduk dibangku kelas 1 sekolah menengah atas
2. Informan sekunder, yaitu orang yang kesehariannya sering berinteraksi dengan informan pokok dan orang yang mengetahui keseharian Informan pokok ini antara lain;
- Ibu Suharpik, merupakan seorang ibu dari siswa SMA Negeri 1 Tanggul dan mengerti apa yang dilakukan informan pokok dalam kesehariannya yang mana informasinya akan berguna dan memperkuat info yang didapat bagi peneliti.
 - Ibu Ratna, seorang ibu yang mempunyai dua orang anak yang masih duduk dikelas 1 Sekolah Menengah Atas dan satu lagi masih kelas 5 Sekolah Dasar . Ibu Ratna ini merupakan informan sekunder yang mengetahui keseharian dari informan pokok
 - Ibu Sumiarti, seorang ibu dari siswa SMAN 1 Tanggul. Dalam keseharian yang mengetahui kegiatan sang anak termasuk dalam penggunaan gadget
 - Ibu Jatmiko, seorang ibu dari siswa SMAN 1 Tanggul dan juga ibu dari salah satu informan juga yang mengetahui kegiatan dan perkembangan anak selama dirumah
 - Ibu Cahyo, seorang ibu dari siswa SMAN 1 yang mengetahui bagaimana perkembangan nilai informan dan prestasi belajarnya selama sekolah

- Ibu Sulastri, seorang bibi atau dalam bahasa jawa panggilannya bud he dari siswa SMAN 1 Tanggul mewakili orang tua dari si informan karena orang tua si informan harus tinggal di luar daerah di karenakan tuntutan kerja
- Bapak Tholib, seorang guru dibidang pelajaran kewarganegaraan sekaligus menjabat sebagai kesiswaan di SMAN 1 Tanggul
- Bapak Jono, seorang guru dibidang pelajaran geografi atau salah satu wali kelas di SMAN 1 Tanggul

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Peneliti menggunakan metode pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Dalam penelitian ini teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan penyusuran dan pengamatan di SMAN 1 Tanggul. Peneliti melakukan observasi terhadap kondisi wilayah penelitian meliputi seluruh instrument dan infrastruktur di SMAN 1 Tanggul yang menjadi obyek penelitian.

Penyusuran adalah kegiatan berjalan-jalan menapaki jalan yang ada di wilayah penelitian. Dari kegiatan tersebut maka akan diperoleh gambaran tentang pola pemukiman penduduk yang merupakan salah satu instrument yang diteliti. Selanjutnya kegiatan pengamatan diarahkan pada kondisi social secara keseluruhan meliputi para pelajar siswa siswi pengguna gadget, budaya pelajar, merk gadget.

3.4.2 Wawancara

Dalam Bungin (2010 : 108) menjelaskan bahwa Wawancara secara umum adalah proses Tanya jawab antara host-guest (tuan rumah dan tamu) dalam rangka menggali informasi yang diperlukan. Kegiatan wawancara ini dilakukan di sekitar

sekolah informan yang bersangkutan atau di tempat mana yang telah disepakati antara kedua belah pihak. Waktu yang di ambil peneliti untuk melakukan kegiatan wawancara mempertimbangkan dari segi ketersediaan waktu luang peneliti dan kesediaan informan untuk berwawancara. Waktu yang dipilih untuk berwawancara adalah waktu yang kira-kira informan tidak terganggu dalam menjalani rutinitas sehari-hari. Dengan ini waktu yang dipilih peneliti adalah rentang waktu setelah pulang sekolah sekitar pukul 14.00 sampai jam 16.30 WIB. Ini bersifat kondisional menyesuaikan pada seberapa banyak data yang akan digali dan kenyamanan dalam berwawancara. Dalam arti kata lain ketika proses wawancara telah menunjukkan tanda-tanda kejenuhan dari pihak informan maka pertanyaan yang di ajukan pun harus segera diringkas dan di sudahi

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi penelitian adalah hal penting yang harus dilakukan pendokumentasian setiap bentuk kegiatan atau fenomena, artefak, prosesi adat dan budaya yang ada dimasyarakat merupakan bukti nyata dari apa yang di teliti oleh peneliti. Dari hasil dokumentasi tersebut, peneliti dapat melakukan analisis mengenai obyek yang diteliti saat itu.

Instrument yang digunakan meliputi catatan-catatan tertulis, alat perekam “recorder” dan foto-foto. Dari adanya pendokumentasian obyek penelitian, transliterasi menjadi bahasa tulisan akan lebih mudah dilakukan karena dapat dipelajari, diamati, didengarkan sendiri oleh peneliti ketika sudah tidak bertemu lagi dengan informan

3.5 Metode Analisis Data

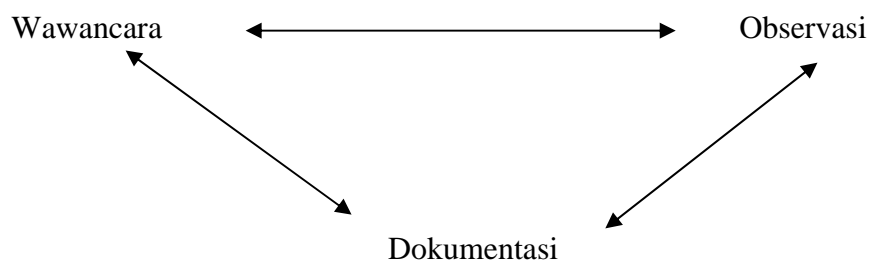
3.5.1 Uji keabsahan data

Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data itu. Menurut Denzim (dalam Maleong, 2000) terdapat

empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan sumber, metode, penyidik, dan teori.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi data untuk mengkaji keabsahan data yang didapat dengan memanfaatkan sumber atau informan. Hal itu dilakukan dengan cara meng-crosscheck ulang data-data yang didapat dari informan sebelumnya. Data dari hasil wawancara, dokumentasi, observasi dikumpulkan untuk dipilah. Data primer dan data sekunder yang di dapat selanjutnya dibandingkan, dianalisis, dan selanjutnya diinterpretasi. Setelah data dirasa sesuai dengan acuan teori baru data tersebut mulai ditulis pada lembar skripsi

Triangulasi teknik pengumpulan data :



Sumber : Penulis (2013) diolah dari uraian uji keabsahan data.

3.5.2 Analisis data

Aktivitas dalam analisis data meliputi reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing/verification). Jadi dalam teknik analisis data ini, peneliti akan mengumpulkan data terlebih dahulu, lalu selanjutnya akan di analisis dan di interpretasi. Lebih dalam proses selanjutnya yakni dituangkan dalam bentuk tulisan setelah data dirasa cukup dan sudah valid

Menurut Moeleong (2001:190) proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Analisis data dilakukan peneliti sejak pengumpulan data berlangsung. Proses analisis data ini dilakukan peneliti