

**ANALISIS KOGNITIF SOSIAL
REMAJA MASJID PENGGUNA *GADGET*
DI PERUMAHAN BUMI MANGLI PERMAI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam



Oleh :
CINTYA TUGASTIKA SARI
NIM: D20193027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
2023**

**ANALISIS KOGNITIF SOSIAL
REMAJA MASJID PENGGUNA *GADGET*
DI PERUMAHAN BUMI MANGLI PERMAI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Oleh :

Cintya Tugastika Sari
NIM: D20193027

Dosen Pembimbing:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dr. Siti Raudhatul Jannah, S. Ag., M. Med. Kom.
NIP: 197207152006042001

**ANALISIS KOGNITIF SOSIAL
REMAJA MASJID PENGGUNA GADGET
DI PERUMAHAN BUMI MANGLI PERMAI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Hari : Kamis

Tanggal : 14 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua



David Ilham Yusuf, M. Pd. I
NIP. 198507062019031007

Sekretaris



Firdaus Dwi Cahyo Kurniawan, S. E., M. I. Kom
NUP. 201603109

Anggota :

1. Dr. H. Rosyadi Br. M. Pd. I
2. Dr. Hj. Siti Raudatul Jannah, S. Ag., M. Med. Kom



Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawaizul Umam, M. Ag.
NIP. 19730227200031001

MOTTO

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. (QS. Ar-Ra'd: 11)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: CV. Al-Mubarak, 2018), 250.

.PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW. Karya ini peneliti persembahkan untuk :

1. Kedua Orang tua ku, Bapak Agus Tugas Suwantoro dan Ibu Tutik Sulastini yang saya cintai dan saya sayangi. Terimakasih atas kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti-hentinya. Serta selalu mengingatkan saya agar cepat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah membesarkan saya hingga sampai ke jenjang Perguruan Tinggi. Semoga keberkahan dan kebaikan kalian dibalas dengan pahala yang setimpal.
2. Nenek saya, Sulasin yang saya cintai dan saya sayangi, Terimakasih atas biaya kuliah saya selama empat tahun lebih ini, semoga nenek selalu diberi kesehatan, Panjang umur, dan keberkahan selalu.
3. Kakak-kakakku tersayang, (Almh) Novalia Tugastika Sari, Noviana Ayuningrum, Triyas Tugastika Sari dan Mega Tugastika Sari yang selalu memberi semangat serta nasihat untuk segera cepat menyelesaikan skripsi ini.
4. Adikku tersayang, Cahaya Mukharomah yang selalu memberikan saya semangat setiap malamnya mengerjakan skripsi ini.
5. Teman seperjuangan, Fidya Nirmala Azzahra dan Rahmaniya Audinah yang selalu memberikan semangat, dukungan dan mengajar arti perjuangan. Terimakasih atas kebersamaan dan kebaikan kalian, Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesuksesan kepada kita kedepannya.
6. Orang-orang baik yang memberikan pengarahan, semangat dan doa untuk saya. Semoga juga akan menjadi jalan kemudahan untuknya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah Subhanahu Wa ta'ala pemelihara seluruh alam raya, atas limpahan rahmat, taufiq dan Hidayah-Nya. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan serta membebaskan umat manusia dari Zaman jahiliyah menuju alam yang terang benderang dengan taburan cahaya ilmu pengetahuan dan kebenaran. Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Analisis Kognitif Sosial Remaja Masjid Pengguna *Gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai”.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan rendah hati dan rasa syukur, izinkan saya mengucapkan banyak terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., MM., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. Fawaizul Umam, M. Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. David Ilham Yusuf, M. Pd. I. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Dr. Siti Raudhatul Jannah, S. Ag., M. Med. Kom. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah sabar memberikan arahan, bimbingan dan nasihat demi terselesaikannya skripsi ini.

5. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember atas ilmu yang sudah diberikan.
6. Bapak Sigit Pamungkas, Ketua Pembina Remaja Masjid yang telah memberikan izin penelitian di Masjid Baitul Iman yang ada di Perumahan Bumi Mangli Permai.
7. Remaja Masjid sebagai informan yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
8. Segenap civitas Akademik UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari ideal. Oleh karena itu, perbaikan penelitian selanjutnya sangat diharapkan dari kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.



Jember, 14 Desember 2023
Peneliti

Cintya Tugastika Sari
D20193027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Cintya Tugastika Sari, 2023 : “*Analisis Kognitif Sosial Remaja Masjid Pengguna Gadget Di Perumahan Bumi Mangli Permai*”.

Kata kunci : Kognitif Sosial, Pengguna *Gadget*, Remaja Masjid

Pada zaman sekarang, Kehadiran *gadget* yang pesat dengan kemajuan serta kecanggihannya membuat manusia mudah untuk melakukan segala hal, saat ini *gadget* sudah merata penggunaannya pada semua kalangan masyarakat, banyak manfaat yang dihasilkan akan tetapi *gadget* juga memiliki dampak buruk bagi pengguna nya, terlebih bagi remaja di karenakan pengguna *gadget* yang lebih dominan pada rentang anak usia remaja. Penggunaan *gadget* pada remaja memang merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku remaja dikarenakan dari faktor lingkungan sekitar, keluarga dan teman sebaya yang juga sangat berperan di kehidupan mereka.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini yaitu: 1) Bagaimana proses kognitif sosial remaja masjid pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai? 2) Bagaimana regulasi diri remaja masjid pengguna *gadget* terhadap hidup sosialnya di Perumahan Bumi Mangli Permai?. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mendeskripsikan proses kognitif sosial remaja masjid pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai. 2) Untuk mendeskripsikan regulasi diri remaja masjid pengguna *gadget* terhadap hidup sosialnya di Perumahan Bumi Mangli Permai.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan subyek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi: Reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusions drawing*). Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Kesimpulan dari penelitian ini 1). Analisis penggunaan *gadget* pada proses kognitif sosial yakni perhatian, mengingat, perubahan perilaku dan motivasi dalam menggunakan *gadget* Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai ini masih di kategori positif atau baik seperti terlihat dari dampak positif perilaku remaja yang masih efisiensi dalam waktu, terjalannya silaturahmi baik antara sesama remaja, masih sopan serta menghormati Orang tua, dan mudahnya transaksi bisnis yang mudah melalui adanya peniruan dalam menggunakan *gadget* yang menjadikan baik dan bahkan berprestasi yang dimiliki oleh remaja tersebut. 2). Regulasi diri dalam menganalisis remaja masjid pengguna *gadget* dalam hidup sosialnya ini berupa keaktifan mereka dalam penggunaan *gadget* dapat dilihat dalam tiga faktor regulasi diri dalam menggunakan *gadget* yang mana mencakup kekuatan lingkungan, kognitif, dan perilaku dimana ketiga kekuatan tersebutimbang dan saling berinteraksi secara terus menerus sehingga mereka tetap bisa meregulasi diri dengan mengontrol sendiri mengenai motivasi kondisi dan kemampuan perilaku terhadap hidup sosialnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGATAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	19
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37

B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Analisi Data.....	44
F. Keabsahan Data	45
G. Tahap – Tahap penelitian.....	47
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	50
A. Gambaran umum.....	50
B. Penyajian Data dan Analisis.....	53
C. Pembahasan Temuan.....	80
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	hal.
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu	17



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	hal.
2.1	Konsep Segitiga Bandura tentang Determinisme Resiprokal.....	23



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini, Para remaja sudah sangat familiar dengan *gadget* atau yang bisa disebut (*Smartphone*). Perkembangannya yang sangat luas dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan, dengan adanya *gadget* remaja mulai berlebihan serta tidak bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan *gadget* sehingga biasanya perilaku sosial remaja menjadi rendah dan pencapaian prestasi sekolahnya juga menurun. Namun pada kenyataannya remaja masjid yang ada di Perumahan Bumi Mangli Permai ini sebaliknya, remaja yang menggunakan *gadget* lebih dari empat jam dalam sehari dalam kehidupan mereka. Ternyata mereka masih efisien dalam pembagian waktu, sopan dalam berperilaku, sholatnya tepat waktu, masih terjalin silaturahmi baik dengan sesama remaja, menghormati orang yang lebih tua, tidak terpengaruh pembelian barang barang yang dilarang seperti narkoba atau alkohol, kesehatan jasmani serta rohani remaja sehat dan bahkan ada yang berprestasi dalam sekolahnya.

I Dalam era modern ini, keberadaan *gadget* di mana-mana telah berevolusi dari sekadar kenyamanan menjadi aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan dan hal baru terungkap setiap hari melalui keajaiban teknologi ini, yang secara efektif mengurangi kesan luasnya dunia. Kemampuan untuk berkomunikasi melintasi jarak yang sangat jauh telah

membuat dunia menjadi sangat saling terhubung, menumbuhkan rasa kedekatan meskipun secara fisik jauh.

Hal ini dapat kita lihat dalam Al-Qur'an Surat Ar-Rahman ayat 33:

يَمْعَشِرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ
فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۖ

Artinya: Wahai segenap jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya, kecuali dengan kekuatan (dari Allah). (QS. Ar-Rahman: 33).²

Ayat diatas menjelaskan bahwa kehebatan apapun yang dimiliki dan seaneh apapun yang dibuat oleh manusia itu semua dapat terjadi karena izin dari Allah SWT. Kehadiran teknologi yang pesat dengan kemajuan serta kecanggihannya membuat manusia mudah untuk melakukan segala hal, saat ini *gadget* sudah merata penggunaannya pada semua kalangan masyarakat, banyak manfaat yang dihasilkan dari terciptanya perangkat ini, akan tetapi *gadget* juga memiliki dampak buruk bagi pengguna nya, terlebih lagi bagi remaja di karenakan pengguna *gadget* yang lebih dominan pada rentang anak usia remaja.

Perkembangan teknologi yang cepat, yang dicontohkan oleh kehadiran *gadget* di mana-mana, telah secara demokratis meresap ke semua lapisan masyarakat. Selain memberikan banyak manfaat, terutama dalam hal komunikasi yang efisien dan akses informasi yang mudah, perangkat ini juga

² Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: CV. Al-Mubarak, 2018), 532.

populer di kalangan remaja, memberikan dampak yang nyata pada perilaku, baik itu positif maupun negatif.

Penggunaan *gadget* di kalangan remaja secara signifikan mempengaruhi perkembangan perilaku mereka, sebuah fenomena yang disebabkan oleh faktor lingkungan, keluarga, dan teman sebaya. Terlepas dari segudang manfaat yang terkait dengan inovasi teknologi ini, penggunaan yang tidak tepat dapat menghasilkan konsekuensi yang berdampak buruk, terutama di kalangan remaja. Hasilnya meliputi berkurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, menyalahgunakan waktu, mengabaikan kewajiban agama, kesenangan menyendiri dalam kegiatan yang berhubungan dengan *gadget*, akuisisi ilegal, kesehatan yang terganggu, dan penurunan perilaku sosial.

Hal ini sesuai Menurut teori kognitif sosial oleh Albert Bandura adalah teori perilaku sosial yang menonjolkan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia yang terjadi dalam sebuah lingkungan sosial. Dengan mengamati orang lain, manusia memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan-keterampilan, strategi-strategi, keyakinan-keyakinan, dan sikap-sikap. Individu manusia juga melihat model atau contoh untuk mempelajari kegunaan dan kesesuaian perilaku-perilaku sosial akibat dari perilaku yang dimodelkan, kemudian mereka bertindak sesuai dengan keyakinan tentang kemampuan mereka dan hasil yang diharapkan dari tindakan mereka.³

Teori Bandura lebih lanjut menekankan pentingnya pengaturan diri atau pengendalian diri, menggambarkannya sebagai kapasitas untuk mengatur

³ Dale. H. Schunk. Learning theoris. An education perspektif. (Yogyakarta: pustaka pelajar, edisi ke enam, 2012), 161-162

pikiran, motivasi, dan tindakan seseorang. Proses inti dari teori ini meliputi perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi yang menjelaskan seluk-beluk kognitif serta perilaku yang melekat dalam pembelajaran sosial. Bandura menjelaskan juga bahwa karakteristik khas lainnya dari teori kognitif sosial adalah diri atau bisa disebut pengaturan diri yang terletak pada kemampuan untuk memodulasi perilaku seseorang, menggabungkan metakognisi, motivasi, dan perilaku ke dalam kerangka kerja yang kohesif.

Sebuah ilustrasi empiris tentang pengguna *gadget* yang meluas terlihat dalam sebuah survei tahun 2018 yang dilakukan di Indonesia. Temuan tersebut mengungkapkan bahwa 34,9% dari populasi secara aktif menggunakan *gadget*, yang menunjukkan integrasi mendalam dari perangkat ini dalam tatanan masyarakat. Survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) ini menggarisbawahi bahwa lebih dari separuh penduduk Indonesia, sekitar 132,7 juta orang, telah terhubung dengan dunia digital. Hal ini menandai peningkatan sebesar 51,8% dari angka yang sama pada tahun 2014, yang menunjukkan dampak transformatif dari *gadget* terhadap dinamika masyarakat.⁴

K Teori Kultivasi Georger Gebner juga menyebutkan terdapat kelompok waktu pengguna *gadget* setiap harinya yaitu pengguna kelas berat (*heavy viewers*) menonton 4 jam lebih dalam sehari dan kelas ringan (*light viewers*) jika penggunaan kurang dari 2 jam.⁵ Pengelompokan pengguna *gadget* tersebut, Berdasarkan hasil observasi, Kenyataannya pada Remaja Masjid

⁴ Yusuf, APJII: Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa (Jakarta: Kompas.com, 2019), 34.

⁵ Nova yulianti, *televisi dan fenomena kekerasan perspektif teori kultivasi*, vol 6, no 1, 2005

Baitul Iman yang terdapat di Perumahan Bumi Mangli Permai sebagian remaja disana pengguna *gadget* berkarakteristik dalam pengelompokan kelas berat (*heavy viewers*) yang digunakan lebih dari empat jam perhari, Namun hal tersebut tidak memungkinkan rendahnya perilaku sosial serta turunya prestasi belajar terganggu melainkan membantu dan meningkatkan prestasi.

Hasil dari pemaparan di atas peneliti temukan bahwa dampak bahaya pada penggunaan *gadget* berbanding balik dilapangan, ternyata berdampak baik dalam penggunaan *gadget* yang sebagian besar dari hasil observasi dengan Remaja Masjid Baitul Iman yakni menggunakan *gadget* berdampak pada hal positif bagi remaja yang Penggunaan *gadget* dikatakan kelas berat (*heavy viewers*) yang lebih 4 jam sehari. Kenyataannya remaja di Perumahan Bumi Mangli masih tetap juga melaksanakan solat tepat waktunya, terjalin silaturahmi yang baik dengan sesama remaja, sikap sopan santun baik terhadap orang yang lebih tua, kesehatan jasmani serta rohani yang sehat, dan berprestasi.

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam dengan mengangkat judul: “**Analisis Kognitif Sosial Pada Remaja Masjid Dalam Pengguna Gadget di Perumahan Bumi Mangli Permai**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dalam konteks penelitian, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses kognitif sosial Remaja Masjid Pengguna *Gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai?
2. Bagaimana regulasi diri Remaja Masjid Pengguna *Gadget* terhadap hidup sosialnya di Perumahan Bumi Mangli Permai?

C. Tujuan Penelitian

Arah yang harus diikuti ketika melakukan penelitian dijelaskan dalam tujuan penelitian. Tujuan penelitian harus menyebutkan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Sesuai rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan Analisis proses kognitif sosial Remaja Masjid Pengguna *Gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai.
2. Untuk mengetahui regulasi diri Remaja Masjid Pengguna *Gadget* terhadap hidup sosialnya di Perumahan Bumi Mangli Permai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan bagi penulis maupun pembaca lain terkait proses kognitif sosial Remaja Masjid pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai.
- b. Mengetahui bagaimana regulasi diri Remaja Masjid pengguna *gadget* terhadap hidup sosialnya di Perumahan Bumi Mangli Permai.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan baru yang memperkaya ketajaman teoritis dan praktis bagi para peneliti. Pengetahuan empiris dan pengalaman yang diperoleh selama proses penelitian ini siap untuk meningkatkan kegiatan ilmiah mereka yang terlibat dalam penelitian ini.

b. Bagi Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai

Penerangan yang diberikan oleh penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai informasi bagi masyarakat, khususnya remaja yang menggambarkan seluk-beluk Analisis proses Kognitif Sosial dalam konteks penggunaan *gadget* di kalangan Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai.

c. Bagi Prodi Bimbingan dan Konseling Islam dan mahasiswa terkait

Pengejaran ilmiah ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kompas, menawarkan panduan dan dimensi tambahan pada tubuh pengetahuan yang ada dalam teori-teori psikologis dalam domain konseling. Secara khusus, penjelasan teori kognitif sosial Albert Bandura dalam analisis remaja siap untuk menjadi bahan dasar untuk upaya pembelajaran siswa dan katalisator untuk penelitian lebih lanjut dalam domain tersebut.

E. Definisi Istilah

Penjelasan istilah merupakan pendahulu yang penting untuk memahami judul penelitian, yang berfungsi untuk memberikan kejelasan dan mengurangi potensi salah tafsir.⁶ Berikut ini adalah penjelasan ringkas dari setiap istilah yang digunakan dalam kerangka kerja penelitian, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

1. Analisis

Istilah Analisis dikemukakan oleh Dwi Prastowo, mengacu pada dekonstruksi terhadap suatu subjek menjadi elemen-elemen penyusunnya. Hal ini melibatkan pemeriksaan yang komprehensif terhadap komponen-komponen ini, menjelaskan karakteristik masing-masing dan melihat keterkaitan di antara mereka. Wiradi menambahkan nuansa pada pemahaman ini, dengan mencirikan analisis sebagai kegiatan multifaset yang mencakup pemilahan, penguraian, dan pembedaan untuk tujuan klasifikasi dan pengelompokan berdasarkan kriteria yang ditentukan.⁷

Dapat disimpulkan, dimana dalam penelitian ini dimaksudkan Analisis sebagai proses metodologis, menyelidiki kedalaman masalah **KI** yang diangkat dalam sebuah penelitian dari proses-proses kognitif sosial oleh Albert Bandura dalam penggunaan *gadget* yang diteliti yakni (Remaja Masjid) di Perumahan Bumi Mangli Permai.

⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Jember Press, 2021), 95

⁷ Aris kurniawan, "Pengertian analisis menurut para ahli", Juli 6, 2022, 13.

2. Kognitif Sosial

Teori kognitif sosial adalah teori yang menonjolkan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam sebuah lingkungan sosial. Dengan mengamati orang lain, manusia memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan-keterampilan, strategi-strategi, keyakinan-keyakinan, dan sikap-sikap. Individu-individu juga melihat model-model atau contoh-contoh untuk mempelajari kegunaan dan kesesuaian perilaku-perilaku akibat dari perilaku yang di modelkan, kemudian mereka bertindak sesuai dengan keyakinan tentang kemampuan mereka dan hasil yang diharapkan dari tindakan mereka.

Dapat disimpulkan bahwasanya kognitif sosial menjelaskan bahwasanya pembelajaran manusia terjadi di lingkungan sosialnya, dengan proses pengamatan dan peniruan yang dilakukan ini pada remaja masjid terhadap pengguna *gadget*.

3. *Gadget*

Istilah *gadget* mengacu pada perangkat yang ditandai dengan fungsi, kepraktisan, dan desain khusus yang di rancang dengan teknologi canggih. Lebih jauh lagi, *gadget* di identifikasikan sebagai alat mekanis kecil atau alat yang memiliki daya pikat karena kebaruannya, meskipun kepraktisannya mungkin subjektif. Pada intinya, *gadget* yang digunakan remaja masjid adalah sebuah teknologi yang dirancang untuk menawarkan kegunaan dan kebaruan bagi penggunanya.

4. Remaja

Masa remaja merupakan fase penting dalam perkembangan manusia, yang mencakup masa remaja dan menandakan tahap transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa ini ditandai dengan transformasi mental dan fisik yang mendalam. Para ahli sepakat bahwa masa remaja biasanya berlangsung dari usia 12 hingga 21 tahun, yang selanjutnya dibagi menjadi tiga tahap yang berbeda: Masa sebelum remaja awal, berkisar antara 12 hingga 14 tahun; Masa remaja awal, mencakup kelompok usia 15 hingga 18 tahun; dan Masa remaja akhir, berkisar antara 19 hingga 21 tahun. Penggambaran ini merangkum batasan kronologis dan nuansa perkembangan yang mencirikan fase remaja.

Remaja Masjid ini dimaksud pada salah satu remaja yang berada di Perumahan Bumi Mangli Permai, Kab Jember, Kec kaliwates Provinsi Jawa Timur.

F. Sistematika Pembahasan

BAB I: Pendahuluan, Mengawali pembahasan, Bab I membahas dasar-dasar penelitian ini, yang merangkum gambaran umum lanskap kontekstual. Bagian ini berfungsi sebagai kompas, memberikan wawasan tentang seluk-beluk masalah yang sesuai dengan judul yang diangkat. Dalam bab pendahuluan ini, penggambaran yang cermat mengenai fokus, tujuan, dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diuraikan. Selanjutnya, kontur terminologi penting diuraikan dalam definisi istilah, yang memberikan

landasan semantik untuk wacana selanjutnya. Bab ini diakhiri dengan penjelasan tentang sistematika yang mengatur pembahasan selanjutnya.

Bab II: Tinjauan Pustaka, Bab II terbentang sebagai permadani ilmiah, dijalin dengan benang-benang penelitian dan studi teoritis sebelumnya. Lensa yang tajam diarahkan pada investigasi terdahulu, meneliti relevansinya dengan isu-isu yang membentuk inti dari penelitian ini. Bangunan teoretis didirikan di atas pilar-pilar kokoh teori kognitif sosial Albert Bandura dan teori pengguna *gadget*, yang menyediakan perancah intelektual yang menjadi dasar bagi bab-bab berikutnya. Tinjauan pustaka ini bertindak sebagai gudang pengetahuan, menerangi garis keturunan intelektual yang menginformasikan dan memperkaya penelitian ini.

BAB III: Metode Penelitian. Bab ketiga membentangkan permadani metodologis, mengartikulasikan pendekatan yang dibuat dengan hati-hati dan jenis penelitian yang digunakan. Dalam kontur metodologis ini, bab ini menavigasi seluk-beluk lokasi yang dipilih, menggambarkan batasan subjek penelitian. Lebih jauh lagi, bab ini mengungkap berbagai teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan, ditambah dengan pemaparan mengenai teknik-teknik yang memastikan validitas data yang terkumpul. Sebuah peta jalan kronologis dipetakan, dan merangkum tahapan-tahapan yang berbeda yang melintasi lintasan upaya penelitian.

BAB IV: Penyajian dan Analisis Data. Bab keempat bermetamorfosis menjadi wadah analitis, di mana objek penelitian dibedah dan disajikan dengan ketelitian ilmiah. Segmen ini dibuka dengan tinjauan umum yang

panoramik, menyiapkan penyajian data yang komprehensif. Kemudian diterapkan dengan cermat, membedah data dengan presisi. Bab ini diakhiri dengan pengungkapan temuan-temuan, mengkristalkan esensi dari perjalanan penelitian dan menyajikan hasil-hasilnya dengan cara yang masuk akal dan bermakna.

BAB V: Penutup. Bab penutup, Bab V berfungsi sebagai puncak eksplorasi intelektual. Dalam segmen perpisahan ini, temuan penelitian disaring menjadi kesimpulan yang bernuansa, dan saran-saran yang bijaksana muncul sebagai bukti warisan intelektual dari penelitian ini. Bab terakhir ini juga memberikan penghormatan kepada silsilah keilmuan melalui penyajian daftar pustaka yang disusun, yang berfungsi sebagai reservoir referensi dan bukti dari ketelitian akademis yang mendasari penelitian ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Landasan dasar dari setiap upaya ilmiah terletak pada pemeriksaan yang cermat terhadap penelitian sebelumnya, sebuah praktik yang sangat diperlukan untuk melihat perbedaan dan kesamaan, sehingga mengurangi risiko redundansi dan peniruan dalam penyusunan makalah ilmiah. Beberapa penelitian terdahulu yang dihimpun dari berbagai peneliti akan diulas di bawah ini, khususnya yang berkaitan dengan pembentukan Analisis Kognitif Sosial Remaja Pengguna *Gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai:

1. Skripsi yang ditulis Febiani Bella Rizqita yang berjudul “Analisis Perilaku Prososial Melalui Pendekatan Teori Kognitif Sosial Pada Anak Anak Yatim Piatu Di LKSA Mambaul Ulum Jember” Pada Tahun 2022.

Skripsi Febiani Bella Rizqita merupakan eksplorasi seminal yang berfokus pada analisis perilaku prososial pada anak yatim piatu melalui lensa Teori Kognitif Sosial di LKSA Mambaul Ulum Jember. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini menggali seluk-beluk bagaimana perilaku prososial muncul pada anak-anak yatim piatu dan proses yang mendasari pembentukannya. Secara khusus, penelitian ini menyimpulkan bahwa anak-anak yatim piatu, melalui pendekatan teori kognitif sosial, menunjukkan perilaku prososial yang dikategorikan sebagai perilaku terpuji. Penelitian ini mengidentifikasi kemampuan subjek untuk meniru dan membedakan

perilaku positif dari orang dewasa, kemudian menyelaraskan tindakan mereka dengan norma-norma masyarakat. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini, karena keduanya mengeksplorasi ranah teori kognitif sosial dan menggunakan metodologi kualitatif. Namun, perbedaan utama terletak pada demografi subjek, dengan Rizqita berfokus pada anak yatim piatu, sedangkan penelitian saat ini berpusat pada Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai.

2. Skripsi oleh Neng Evi Nuryanti, dengan judul “Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Ekonomi Berdasarkan Teori Sosial Kognitif Bandura (Survey pada Siswa Kelas X MA Negeri 2 Kota Tasikmalaya), pada Tahun 2020”.

Skripsi Neng Evi Nuryanti menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ekonomi melalui lensa Teori Kognitif Sosial Bandura. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metodologi survei, penelitian ini berusaha untuk melihat dampak dari pembelajaran yang diatur sendiri dan tingkat penyesuaian diri terhadap prestasi akademik siswa Kelas X di MA Negeri 2 Kota Tasikmalaya. Penelitian tersebut, berdasarkan pengujian hipotesis, menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara pembelajaran yang diatur sendiri, penyesuaian diri, dan prestasi akademik. Persamaan yang perlu diperhatikan dengan penelitian saat ini termasuk penggunaan teori kognitif sosial dan eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil perilaku. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan metodologis, dimana

Nuryanti menggunakan pendekatan kuantitatif, dan fokus demografis yang ditujukan pada siswa kelas X MA Negeri 2 Kota Tasikmalaya, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan berpusat pada Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai.

3. Skripsi oleh Lailatul Yusro dengan judul “Implementasi Teori Kognitif Sosial Albert Bandura Dalam Kehidupan Beragama Masyarakat Di Desa Gapura Timur Kabupaten Sumenep.” Pada Tahun 2021.

Skripsi Lailatul Yusro yang berjudul "Implementasi Teori Kognitif Sosial Albert Bandura dalam Kehidupan Beragama Masyarakat di Desa Gapura Timur Kabupaten Sumenep" merupakan sebuah penjelajahan intelektual yang dilakukan pada tahun 2021. Inti dari penelitian ini berpusat pada upaya untuk menjelaskan implementasi teori kognitif sosial Albert Bandura dalam tatanan kehidupan beragama masyarakat di Desa Gapura Timur. Penelitian ini berusaha untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang manifestasi dari teori ini dalam usaha keagamaan masyarakat. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, khususnya jenis penelitian lapangan, teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian ini menggarisbawahi implementasi yang jelas dari teori kognitif sosial Albert Bandura, yang meliputi faktor penentu timbal balik, ketiadaan penguatan, dan pengaturan diri. Implementasi ini paling jelas terlihat dalam kegiatan ritual keagamaan yang merupakan representasi nyata dari interaksi yang harmonis antara aspek lingkungan, kognitif, dan perilaku dalam

masyarakat. Rutinitas ini tidak hanya melambangkan faktor penentu timbal balik, tetapi juga merupakan wujud nyata dari pengaturan diri. Partisipasi aktif masyarakat dalam rutinitas ini berasal dari kemauan pribadi, tanpa penguatan atau paksaan dari luar. Perbedaan yang relevan dengan penelitian ini terletak pada ruang lingkup penelitian Yusro yang lebih luas, yaitu meneliti penerapan teori dalam konteks kehidupan masyarakat yang lebih luas, sementara penelitian ini meneliti implikasi teori secara khusus pada pengguna *gadget*, khususnya remaja masjid.

4. Skripsi dari Anis Mutmainnah yang berjudul “Dampak Pengguna *Gadget* di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)”, Tahun 2019.

Skripsi Anis Mutmainnah yang berjudul "Dampak Pengguna *Gadget* di Kalangan Remaja terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten

Pesawaran)," merupakan hasil penelitian yang dilakukan pada tahun 2019.

Penelitian ini secara cermat menyelidiki dinamika nuansa konsekuensi positif dan negatif dari penggunaan *gadget* di kalangan remaja, khususnya

dalam konteks pelaksanaan ibadah salat lima waktu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* yang beragam pada remaja, menggambarkan sisi positif dan negatifnya dalam kaitannya dengan ketaatan salat lima waktu. Dengan menggunakan pendekatan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif, metodologi pengumpulan data

mencakup wawancara bebas terpimpin, observasi non-partisipan, dan dokumentasi. Metode analisis kualitatif kemudian diterapkan untuk menyaring temuan. Penelitian ini mengungkap spektrum dampak di mana *gadget* muncul sebagai pengingat waktu salat dan fasilitator untuk mempelajari teknik salat yang benar, yang merupakan pengaruh positif. Pada saat yang sama, dampak negatif juga muncul, seperti gangguan saat salat, keterlambatan dalam melaksanakan salat, dan pembangkangan terhadap otoritas orang tua. Jika disejajarkan dengan penelitian saat ini, kedua penelitian tersebut berporos pada wacana pengguna *gadget*, Namun perbedaan yang perlu diperhatikan terletak pada cakupan geografis, dengan penelitian Mutmainnah yang mencakup kehidupan masyarakat di Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada kelompok remaja masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai.

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Penerbit, Tahun terbit	Perbedaan	Persamaan
1.	Skripsi dari Febiani Bella Rizqita dengan judul “Analisis Perilaku Prosocial Melalui Pendekatan Teori Kognitif Sosial Pada Anak Yatim Piatu Di LKSA Mambaul Ulum Jember”, pada tahun 2022.	a. Pada objek penelitian ini pada anak yatim piatu sedangkan penelitian saya pada remaja masjid di Perumahan BMP.	a. Sama sama menggunakan teori kognitif sosial. b. Sama sama menggunakan metode kualitatif.
2.	Skripsi dari Neng Evi Nuryanti, dengan judul	a. Perbedaannya menggunakan	a. Sama sama membahas teori

	<p>“Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Ekonomi Berdasarkan Teori Sosial Kognitif Bandura (Survey Pada Siswa Kelas X MA Negeri 2 Kota Tasikmalaya” pada tahun 2020.</p>	<p>metode kuantitatif sedangkan penelitian saya menggunakan kualitatif. b. Objek penelitian ini pada siswa sedangkan penelitian saya pada remaja masjid di BMP.</p>	<p>kognitif sosial.</p>
3.	<p>Skripsi dari Lailatul Yusro dengan judul “Implementasi Teori Kognitif Sosial Albert Bandura Dalam Kehidupan Beragama Masyarakat Di Desa Gapura Timur Kabupaten Sumenep” tahun 2021.</p>	<p>a. Objek penelitian ini pada masyarakat di Desa Gapura sedangkan penelitian saya pada remaja masjid di Perumahan BMP. b. Masalah nya terhadap kehidupan beragama masyarakat sedangkan penelitian ini dalam pengguna <i>gadget</i>.</p>	<p>a. Sama sama membahas kognitif sosial. b. Sama sama menggunakan metode kualitatif.</p>
4.	<p>Skripsi dari Anis Mutmainnah yang berjudul “Dampak Pengguna <i>Gadget</i> Di Kalangan 1 Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)” Tahun 2019.</p>	<p>a. Perbedaannya tempat yang digunakan peneliti ada di desa negara saka sedangkan penelitian saya di perumahan BMP.</p>	<p>a. Sama sama objek dari remaja b. Sama-sama membahas mengenai <i>gadget</i> c. Sama sama menggunakan metode kualitatif</p>

B. Kajian Teori

1. Kognitif Sosial

a. Pengertian Kognitif Sosial

Istilah "Teori Kognitif Sosial" mewakili penamaan modern untuk "Teori Pembelajaran Sosial", sebuah kerangka kerja teoretis yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Lahir di Kanada pada tahun 1925, perjalanan akademis Bandura berpuncak pada gelar doktor dalam bidang psikologi klinis dari University of Iowa, di mana karya penting Miller dan Dollard (1941) yang berjudul "Pembelajaran Sosial dan Peniruan," sangat memengaruhi lintasan pencariannya intelektualnya.

Penamaan baru, dari Teori Pembelajaran Sosial menjadi Teori Kognitif Sosial, terjadi selama era intelektual pada tahun 1970-an dan 1980-an. Inti dari pemikiran Bandura adalah pengembangan yang bernuansa dari ide Miller dan Dollard tentang pembelajaran meniru.⁸ Bandura, dalam berbagai publikasi, menguraikan proses pembelajaran sosial, mengaitkan faktor kognitif dan perilaku yang saling mempengaruhi selama dinamika pembelajaran sosial yang kompleks.

Teori kognitif sosial adalah teori yang menonjolkan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam sebuah lingkungan sosial. Dengan mengamati orang lain, manusia memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan-keterampilan, strategi-strategi, keyakinan-keyakinan, dan sikap-sikap. Individu-

⁸ Bandura, A. Social learning through imitation. (Dalam M.R. Jones (Ed), Nebraska symposium on motivation. Vol 10. Lincoln: University of Nebraska Press. 1962), 21.

individu juga melihat model-model atau contoh-contoh untuk mempelajari kegunaan dan kesesuaian perilaku-prilaku akibat dari perilaku yang di modelkan, kemudian mereka bertindak sesuai dengan keyakinan tentang kemampuan mereka dan hasil yang diharapkan dari tindakan mereka.⁹

Kerangka teori Bandura lebih dari sekadar perolehan pengetahuan, tetapi juga membahas cara-cara mendalam di mana individu melakukan pengaturan diri atas peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam hidup mereka melalui pengaturan diri atas pikiran dan tindakan. Konseptualisasinya menggambarkan proses-proses mendasar yang mencakup fokus perhatian, retensi informasi yang diperoleh, kapasitas untuk reproduksi perilaku, dan dorongan motivasi yang mendorong tindakan selanjutnya.

Ciri khas dari Teori Kognitif Sosial, seperti yang dijelaskan oleh Bandura adalah peran penting yang diberikan kepada pengaturan diri. Perilaku manusia bukan hanya manifestasi dari kesesuaian dengan pengaruh eksternal melainkan perilaku tersebut sangat termotivasi dan diatur oleh standar internal. Individu, yang didorong oleh pertemuan norma-norma yang terinternalisasi dan reaksi terhadap tindakan mereka sendiri, terlibat dalam proses penilaian diri yang terus-menerus yang memandu dan mengatur daftar perilaku mereka. Dengan demikian, Teori Kognitif Sosial muncul tidak hanya sebagai lensa

⁹ Dale. H. Schunk. Learning theoris. An education perspektif. (Yogyakarta: pustaka pelajar, edisi ke enam, 2012), 161.

untuk memahami seluk-beluk pembelajaran sosial, tetapi juga sebagai eksplorasi mendalam ke dalam interaksi kognisi, perilaku, dan mekanisme pengaturan diri yang mendukung agensi manusia.

b. Proses – Proses Kognitif Sosial

Dalam ranah Teori Kognitif Sosial, seperti yang diuraikan oleh Albert Bandura melalui lensa ilmiah Hergenhahn dan Olson, eksplorasi bernuansa pembelajaran observasional mengungkapkan empat proses perilaku.¹⁰ Proses-proses ini, seperti yang diartikulasikan oleh Bandura, berfungsi sebagai landasan untuk memahami bagaimana individu menavigasi pembelajaran observasional yang kompleks. Hal ini diantaranya sebagai berikut:

1) Proses Atensional (Memperhatikan)

Subjek harus memperhatikan tingkah laku model untuk mempelajarinya. Memberikan perhatian ada orang yang di tiru.

Proses Perhatian (*attention*) sangat penting dalam penggunaan

gadget karena tingkah laku yang baru (kompetensi) tidak akan didapat tanpa adanya perhatian, pengamat harus memberikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh model itu sendiri dan benar memahaminya.

2) Proses Retensional (Peningat)

Subjek pengamat harus dapat mengingat atau menyimpan apa yang telah dilihat. Ia harus mengubah informasi yang di amati

¹⁰ Hergenhahn, B. R. dan Olson, Matthew H. *Theories of Learning* (7th ed.). Jakarta: Prenada Media Group. 2008, 366.

menjadi bentuk gambaran hal-hal yang dialami model atau mengubah simbol-simbol verbal dan kemudian menyimpan dalam ingatannya. Mencakup kode pengkodean simbolik, pengorganisasian pikiran, pengulangan simbol dan pengulangan motorik.

3) Proses Reproduksi Motorik (Pembentukan Perilaku)

Pembentukan perilaku dari hasil pengamatan model dan hal-hal yang tersimpan diingatnya. Proses peniruan ini mengubah ide gambar, atau ingatan menjadikan tindakan. Simbol yang diperoleh dari model akan menjadi pembandingan tindakan. Individu akan mengamati perilaku mereka sendiri dan membandingkan dengan perilaku model. Mencakup kemampuan meniru dan keakuratan umpan balik. Sebagai contoh, seorang anak yang menyaksikan gerakan shalat di televisi dapat meniru gerakan yang sama beberapa jam kemudian, yang menggambarkan perubahan tindakan yang diamati menjadi manifestasi perilaku pribadi.

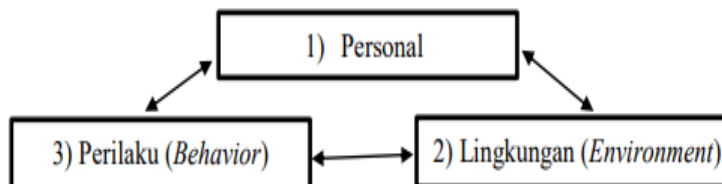
4) Proses Motivasional

Berupa dorongan atau penguatan yang akan merangsang dan mempertahankan perilaku agar direalisasikan dalam kehidupan. Perolehan sebuah perilaku harus melalui observasi,

tetapi kita mungkin tidak melakukan perbuatan itu sampai ada motivasi untuk melakukannya.¹¹

c. Prinsip Kognitif Sosial

Tertanam dalam Teori Kognitif Sosial Albert Bandura yang komprehensif adalah tiga serangkai variabel yang saling terkait dan saling mempengaruhi: pribadi, perilaku, dan lingkungan. Interaksi yang dikemas secara elegan dalam konsep Determinisme Timbal Balik, menggarisbawahi hubungan dinamis dan simbiosis antara ketiga komponen penting ini, yang dijelaskan dalam Gambar 2.1, yang dikenal sebagai konsep segitiga Bandura tentang Determinisme Timbal Balik.



Gambar 2.1
Konsep Segitiga Bandura tentang *Determinisme Resiprokal*

Interpretasi yang bernuansa dari penggambaran ilustrasi ini adalah sebagai berikut:

1) Faktor Personal

Inti dari kerangka kerja Bandura adalah faktor-faktor pribadi, yang meliputi atribut bawaan, sifat kepribadian, dan temperamen. Aspek-aspek yang melekat ini memiliki peran penting

¹¹ Adang Hambali, Ujam Jaenudin, Psikologi Kepribadian (lanjutan) Studi atas Teori dan Tokoh psikologi Kepribadian (Bandung: Pustaka setia, 2013), 159-160.

dalam paradigma *determinisme resiprokal*. Bandura memposisikan individu sebagai entitas yang mampu mengatur diri sendiri, memegang pengaruh atas perilaku melalui pengaturan lingkungan mereka. Kemampuan mengatur diri sendiri ini meluas ke penciptaan perancah kognitif dan pemberian konsekuensi atas tindakan seseorang. Oleh karena itu, faktor pribadi menjadi sangat penting dalam membentuk tingkah laku individu.

2) Faktor Lingkungan

Bandura dengan jeli menegaskan bahwa untuk memahami perilaku individu diperlukan pemahaman tentang interaksi mereka dengan lingkungan. Lingkungan ini mencakup lingkungan keluarga, dinamika teman sebaya, dan lingkungan masyarakat yang lebih luas. Bandura membedakan antara lingkungan yang ditemui secara kebetulan dan lingkungan yang sengaja dipilih dan dimodifikasi oleh individu melalui agensi perilaku mereka sendiri.

sehingga interaksi ini menggarisbawahi perlunya tingkat penyesuaian diri yang harmonis, terutama yang sangat penting selama masa remaja, di mana individu menavigasi pengaruh lingkungan yang beragam.

3) Faktor Perilaku

Pada titik temu teori Bandura, terdapat susunan individu dalam interaksi yang terus-menerus dan timbal balik antara atribut pribadi, lingkungan, dan perilaku. Perilaku manusia, yang

dijelaskan melalui lensa teori ini, berkembang melalui interaksi timbal balik yang terus menerus antara ketiga variabel ini. Perilaku dibentuk melalui peniruan model lingkungan, dan pembelajaran menjadi proses yang dinamis bergantung pada konteks situasional dan tujuan tertentu.

Jadi, Teori Kognitif Sosial Bandura merangkum tiga variabel yang saling terkait yakni pribadi, lingkungan, dan perilaku. Penelitian ini, secara khusus, mengaitkan prinsip-prinsip ini dengan konteks pengaturan diri di kalangan pengguna *gadget*. Keterkaitan dan keterkaitan yang terus menerus dari ketiga variabel ini mencirikan esensi dari Reciprocal Determinism, sebuah landasan konseptual yang menunjukkan pengaruh dua arah yang terus menerus antara atribut pribadi, dinamika lingkungan, dan manifestasi perilaku. Melalui paradigma ini, Bandura menerangi sifat dinamis dari agensi manusia, yang memperkuat gagasan

bahwa individu bukanlah penerima pasif rangsangan lingkungan, melainkan arsitek aktif dari kognitif dan perilaku mereka.

2. Self Regulation atau Regulasi Diri

a. Pengertian Regulasi Diri

Regulasi diri adalah kemampuan mendalam untuk mengatur dan mengelola diri sendiri, yang berkembang menjadi aktivitas yang bernuansa dan beraneka ragam yang merangkum proses metakognitif, dorongan motivasi, dan keterlibatan perilaku. Konsep regulasi diri ini

dimaksudkan bahwa manusia adalah pribadi yang mampu mengatur dirinya sendiri, mempengaruhi tingkah laku dengan mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, dan mengadakan konsekuensi bagi tingkah lakunya sendiri.

Kemampuan manusia dalam berpikir simbolik menjadi sarana yang sangat kuat dalam menangani lingkungan seperti menyimpan pengalaman dalam bentuk verbal ataupun gambaran imajinatif untuk kepentingan tingkah laku di masa depan, dengan begitu manusia dapat menggambarkan secara imajinatif hasil yang diinginkan di masa depan dan kemudian mengembangkan strategi melalui penggambaran tersebut.¹²

b. Aspek-Aspek Regulasi Diri

1) Metakognisi

Metakognisi adalah kontrol individu terhadap kesadaran, pengetahuan, dan kognisi mereka. Dalam aspek ini, individu atau

pembelajar membuat rencana, membuat tujuan, melakukan pengorganisasian, memonitor diri sendiri, dan mengevaluasi diri selama proses penggunaan *gadget* pada mereka.

2) Motivasi

Motivasi merupakan faktor yang dimiliki individu yang dapat mengarahkan dan membantu individu dalam mengorganisasi aktifitas. Strategi untuk meregulasi motivasi melibatkan beberapa

¹² Alwisol, Psikologi Kepribadian, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017),

aktivitas yang mana remaja dengan maksud tertentu berusaha untuk memulai, mengatur atau menambah kemauan untuk memulai, untuk mempersiapkan berikutnya, dan melengkapi aktivitas tertentu atau sesuai tujuan.

3) Perilaku

Adalah keadaan dimana adanya usaha yang dilakukan oleh individu untuk meregulasi perilaku yang tampak (*overt behavior*). Usaha ini mencakup bagaimana seseorang mengatur waktu dan usaha yang dia butuhkan. Ketika seseorang mengalami kesusahan dan juga kendala dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan setiap waktu, saat itu lah diperlukan regulasi usaha tersebut.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Regulasi Diri

1) Faktor dalam diri (Person)

Lingkungan internal seorang individu merangkum berbagai elemen, termasuk pengetahuan. Kedalaman dan keragaman pengetahuan seseorang menjadi penentu penting dalam manajemen diri yang efektif. Tingkat kemampuan metakognitif yang lebih tinggi meningkatkan penerapan pengaturan diri, seperti halnya kompleksitas tujuan yang dibayangkan.

Dinamika yang saling berhubungan antara pengetahuan individu, kemampuan metakognitif, dan kompleksitas tujuan menggarisbawahi peran integral yang dimainkan oleh faktor internal dalam membentuk pengaturan diri.

2) Faktor perilaku (Behavior)

Faktor perilaku merupakan lambang dari upaya yang dilakukan oleh individu untuk meningkatkan kapasitas mereka. Besarnya dan optimalisasi upaya ini secara langsung berkorelasi dengan kemandirian individu dalam mengatur dan mengorganisir kegiatan. Hubungan antara upaya individu dan manajemen diri yang tinggi menggarisbawahi hubungan intrinsik antara faktor perilaku dan pengaturan diri.

3) Faktor lingkungan (Environment)

Teori Kognitif Sosial, dengan penekanannya pada pengaruh sosial, memberikan arti penting khusus pada dampak lingkungan pada fungsi manusia. Sifat lingkungan yang mendukung atau tidak mendukung menjadi penentu penting dalam proses pengaturan diri. Konteks lingkungan, seperti yang dialami dan dinavigasi oleh individu, membentuk dan memodulasi kemampuan pengaturan diri.

Ketiga aspek penentu ini dari faktor internal, faktor perilaku, dan faktor lingkungan. Masih terjalin erat dalam paradigma sebab-akibat. Upaya individu untuk mengatur diri mereka sendiri, yang disebut sebagai regulasi diri, memberikan hasil yang nyata dalam bentuk kinerja atau perilaku, sehingga mempengaruhi perubahan lingkungan. Interaksi siklus ini melanggengkan hubungan sebab-akibat timbal balik, di mana upaya pengaturan diri individu,

perilaku yang dihasilkan, dan dampak lingkungan selanjutnya merupakan rangkaian yang berkelanjutan dan dinamis.

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Masa remaja, sebuah fase penting dalam rentang kehidupan manusia, berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan masa kanak-kanak dan dewasa. Sering dilambangkan sebagai periode transisi, masa remaja ditandai dengan transformasi yang mendalam serta esensial yang mencakup pematangan spiritual dan fisik.¹³

Akar etimologis dari masa remaja berasal dari istilah Latin "*adolescere*," yang menandakan pertumbuhan atau pematangan. Masa ini merupakan masa yang ditandai dengan pertemuan perubahan fisik, emosional, dan psikologis, yang berlangsung dari usia 12 hingga 21 tahun, dan umumnya disebut sebagai masa pubertas. Masa transisi ini menandai pematangan organ reproduksi dan merupakan metamorfosis definitif dari masa kanak-kanak ke ambang masa dewasa.¹⁴

b. Tahap-tahap Masa Remaja

Masa remaja berlangsung dalam tiga tahap yang dapat dilihat, masing-masing merangkum karakteristik dan nuansa perkembangan yang berbeda:

¹³ Didik Hermawan. Panduan Tuntas Masa Pubertas. (Solo : Smart Media, 2007), h. 66

¹⁴ Gunarsa. Psikologi Remaja. (Jakarta : PT BPK Gunung Mulia, 2009), h. 89

1) Masa Sebelum Remaja : 12 – 14 tahun

Pada tahap awal ini, remaja bergulat dengan rasa ingin tahu yang berkembang mengenai transformasi yang terjadi dalam tubuh mereka dan dorongan-dorongan yang menyertainya. Fase ini menandai dimulainya pemikiran-pemikiran baru dan ketertarikan yang berkembang pada lawan jenis, yang merupakan titik penting dalam penemuan jati diri.

2) Masa Remaja Awal : 15 – 18 tahun

Fase remaja awal ditandai dengan kebutuhan yang semakin meningkat akan hubungan sosial, dengan kecenderungan narsistik. Bersamaan dengan itu, Remaja dalam tahap ini berada dalam kondisi kebingungan, bergulat dengan pilihan terkait kepekaan atau ketidakpedulian, kerumunan sosial atau kesendirian, idealisme atau materialisme dan sebagainya. Periode ini merupakan wadah eksplorasi diri dan pembentukan identitas.

3) Masa Remaja Akhir : 19 – 21 tahun

Puncak dari masa remaja, masa remaja akhir mengantarkan pada ambang masa dewasa. Tahap ini ditandai dengan pencapaian minat yang semakin stabil, karena ego-individu mencari kohesi dengan orang lain dan merangkul pengalaman baru. Masa remaja akhir dimana mulai mencari identitas sosial yang mengasumsikan bentuk yang lebih tahan lama, yang menandakan keberangkatan dari sifat sementara dari formasi identitas sebelumnya.

4. Pengguna *Gadget* Pada Remaja

a. Pengertian *Gadget*

Istilah "*gadget*", seperti yang dijelaskan oleh Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah, berasal dari bahasa Inggris yang menunjuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu. Definisi ini menggarisbawahi sifat *gadget* yang dinamis, yang terus berkembang dengan pembaruan setiap hari, menjadikannya sangat praktis.¹⁵

Osa Kurniawa Ilham dalam Adeng Hudaya menambahkan kedalaman pada pemahaman ini, mencirikan *gadget* sebagai perangkat mekanis yang kecil atau alat yang menarik, yang mendapatkan daya pikatnya dari kemunculannya yang relatif baru.¹⁶ Terlepas dari potensi ketidakpraktisan dalam penggunaannya, *gadget* menawarkan banyak pengalaman baru dan menarik bagi penggunanya, terutama dalam hal fitur-fitur canggih yang memfasilitasi interaksi dan komunikasi.

b. Bentuk-bentuk Penggunaan *Gadget*

Bentuk-bentuk penggunaan *gadget* pada remaja berupa:¹⁷

¹⁵ Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah, Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, Vol. 2018, 29

¹⁶ Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minta Belajar Peserta Didik", Jurnal Research and Developmant Journal of Education, Vol. 2018, 89.

¹⁷ Novia Prasetyaningsih, dkk. "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya", Jurnal STKIP PGRI Sumbar, 6-9.

- 1) Sebagai alat komunikasi dengan orang tua, saudara, dan teman

Remaja menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi yang sangat diperlukan, membina hubungan dengan anggota keluarga dan teman. Di luar lingkaran terdekat, *gadget* memfasilitasi komunikasi tanpa batas dengan kerabat jauh, meruntuhkan jarak geografis dan memupuk ikatan interpersonal yang kuat.

- 2) Untuk mencari informasi dan mencari tugas

Gadget berfungsi sebagai gudang pengetahuan bagi remaja, membantu dalam pencarian informasi dan kegiatan akademis. Integrasi teknologi canggih, seperti konektivitas internet dan sistem 3G atau 4G, sehingga menyederhanakan pencarian informasi penting dan meningkatkan efisiensi usaha akademis.

- 3) Untuk alat hiburan

Di luar komunikasi dan akademis, *gadget* juga digunakan menjadi sumber hiburan bagi remaja. Dari *game* offline hingga online, *gadget* mengurangi kebosanan dan menawarkan beragam kegiatan rekreasi, yang berkontribusi pada peran beragam yang dimainkan perangkat ini dalam kehidupan mereka.

- 4) Untuk mengambil gambar atau berfoto atau selfi

Gadget menjadi alat untuk mendokumentasikan momen-momen kehidupan melalui fotografi dan swafoto. Dilengkapi dengan aplikasi untuk meningkatkan estetika visual, *gadget*

memfasilitasi ekspresi diri dan mengabadikan pengalaman berharga, memperkaya narasi perjalanan seseorang.

5) Untuk Berbisnis

Remaja, dengan memanfaatkan kemampuan *gadget* mereka, memulai usaha wirausaha, yang menandakan tahap kemandirian yang baru lahir. Aktivitas online seperti menjual akun *game* dan kredit prabayar muncul sebagai cara untuk mengembangkan ketajaman bisnis, yang menunjukkan perpaduan antara kecakapan teknologi dan semangat kewirausahaan.

6) Untuk membuka internet dan sosial media.

Didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi, remaja menggunakan *gadget* mereka untuk mengakses internet yang luas untuk mencari informasi. Selain itu, perangkat ini berfungsi sebagai portal ke platform media sosial, yang memungkinkan mereka untuk terhubung dengan teman-teman yang berada di tempat yang jauh dan membina komunitas virtual.

c. Intensitas penggunaan *gadget*

George Gerbner adalah yang pertama kali menggagas teori kultivasi (*cultivation theory*). Sebuah teori dalam konteks keterkaitan media massa (*gadget*) dengan penanaman terhadap suatu nilai yang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku khalayak. Teori kultivasi adalah terpaan media yang terus-menerus akan memberikan gambaran dan pengaruh terhadap pemirsanya. Teori kultivasi dalam bentuk yang

paling mendasar, percaya bahwa media massa berperan penting dalam membentuk, atau mendoktrin konsepsi pemirsanya mengenai realitas sosial yang ada disekelilingnya. Padahal belum tentu semua yang terdapat pada tayangan itu adalah kejadian-kejadian yang sering terjadi dikehidupan.¹⁸

Intensitas penggunaan *gadget* di kalangan remaja perlu diperhatikan dengan seksama, karena penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan potensi bahaya bagi penggunanya. Terdapat dua hal yang mendasar, yaitu frekuensi penggunaan *gadget* dan durasi setiap sesi akses internet, berfungsi sebagai indikator penting untuk mengukur dampak penggunaan *gadget* seseorang.¹⁹

Menurut klasifikasi Gerbner, pengguna *gadget* terbagi menjadi dua kategori berdasarkan durasi penggunaan internet:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 4 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 2 jam dalam sehari.

Berdasarkan teori kultivasi, semakin banyak waktu seseorang dihabiskan untuk menggunakan media massa, (artinya semakin lama dia hidup dalam dunia yang dibuat *gadget*), maka semakin seseorang menganggap bahwa realitas sosial sama dengan yang digambarkan

¹⁸ George Gerbner, *Cultivation Theory* (Pensylvania: Universitas Pensylvania Press, 2005), hal 231

¹⁹ Rasma B., pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan alqur'an pada kelas ix smp islam terpadu wahdah islamiyah makassar, skripsi, universitas hassanuddin makassar, makassar, 2018, 23

media massa. Pada penelitian kultivasi, khalayak berperan sebagai objek atau organisme yang menerima stimulus secara langsung yang menyebabkan pengaruh terhadap persepsi, perilaku, dan nilai-nilai. Oleh karena itu, selama analisis khalayak, fokus diarahkan pada variabel-variabel yang mengindikasikan perubahan perilaku.

d. Dampak positif dan negatif pengguna *gadget*

1) Dampak Negatif

a) Waktu luang yang berlebihan: Banyak remaja yang asyik dengan *gadget* mengalokasikan banyak waktu luangnya untuk kegiatan seperti mengirim pesan, menggunakan aplikasi perpesanan, menelepon, bermain *game*, atau berpartisipasi dalam berbagai platform media sosial, yang sering kali mengorbankan kegiatan akademis.

b) Gangguan keharmonisan keluarga: Konsekuensi penting dari penggunaan *gadget* yang berlebihan adalah terganggunya

keharmonisan keluarga, yang berpotensi menyebabkan putusnya komunikasi dan putusnya hubungan emosional di antara anggota keluarga.

c) Pemborosan waktu dan mengabaikan nasihat Orang tua: Iming-iming *gadget* dapat membuat remaja menyalahgunakan waktu, mengabaikan tanggung jawab penting seperti tugas sekolah, membantu orang tua, mengaji, dan mematuhi kewajiban agama.

d) Peluang untuk perilaku yang tidak diinginkan: *Gadget*, meskipun menawarkan banyak sekali manfaat, juga memberikan peluang untuk terlibat dalam perilaku yang tidak diinginkan, yang berpotensi membuat remaja terpapar pada pengaruh negatif.²⁰

2) Dampak positif

a) Remaja agar tidak gagap teknologi, remaja dapat mengikuti perkembangan era teknologisasi dunia.

b) Akses sumber daya akademik: *Gadget* berfungsi sebagai alat yang berharga untuk kegiatan akademis, memungkinkan remaja untuk mengakses materi pendidikan dengan nyaman.

c) Peningkatan komunikasi: Penggunaan *gadget* memfasilitasi komunikasi yang cepat dan efisien, memungkinkan remaja untuk terhubung dengan teman sebaya dan orang lain dengan lancar.

d) Peluang Wirausaha: *Gadget* menjadi sarana untuk kegiatan wirausaha, memungkinkan remaja untuk mengeksplorasi dan terlibat dalam berbagai usaha bisnis.

²⁰ Rana, Sejarah dan Perkembangan Handphone (On-Line) tersedia di : <http://rana08.wordpress.com>. diakses pada 5 Desember 2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan memanfaatkan sumber data yang alami dan deskriptif. Dalam ranah penelitian kualitatif, penekanannya terletak pada hasil, yang membuat dinamis dan responsif terhadap sifat dinamis dari subjek yang diteliti. Penelitian kualitatif, pada intinya, berpusat pada eksplorasi berbasis observasi terhadap fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, meliputi perilaku, persepsi, motivasi, dan aspek lainnya, secara komprehensif. Penelitian ini mengartikulasikan temuan-temuan melalui kata-kata dan bahasa, dalam suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.²¹

Inti dari penelitian kualitatif terletak pada pemahaman akan kekayaan dan kompleksitas fenomena yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi yang mendalam, menawarkan pemahaman yang holistik tentang pokok bahasan. Peneliti menggali seluk-beluk Analisis proses Kognitif Sosial pada remaja pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai, dengan tujuan untuk menerangi dimensi-dimensi yang beraneka ragam dari pengalaman mereka.

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian lapangan (*Field Research*), sebuah metodologi komprehensif yang melibatkan keterlibatan dan partisipasi langsung dalam lingkungan penelitian. Jenis penelitian ini sangat

²¹ Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 5

cocok untuk penelitian kualitatif, yang menawarkan eksplorasi fenomena yang bernuansa dalam latar alamiahnya. Hal ini, peneliti membenamkan diri di Perumahan Bumi Mangli Permai, secara aktif terlibat dengan proses kognitif sosial para remaja pengguna *gadget*. Di Perumahan ini memberikan permadani yang kaya untuk di teliti ini, yang memungkinkan pemeriksaan yang bernuansa terhadap pokok bahasan dalam konteks otentiknya. Melalui lensa Penelitian Lapangan, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap lapisan-lapisan dari analisis kognitif sosial di antara populasi remaja di lingkungan perumahan ini.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Perumahan Bumi Mangli Permai yang bersubjek pada remaja masjid yang ada berlokasi di blok DG 10, RT 13 RW 14, Lingkungan Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68136.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini secara cermat menggunakan metode *Purposive Sampling* untuk memilih subjek penelitian, dengan pertimbangan kriteria tertentu. Informan yang dipilih adalah individu yang secara langsung berhubungan dengan mereka yang dianggap memiliki pemahaman yang mendalam dan pengalaman langsung tentang perilaku sosial yang ditunjukkan oleh pengguna *gadget* dalam konteks penelitian.²² Subjek penelitian yang dipilih mencakup beragam individu, yang masing-masing menyumbangkan

²² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), 218.

perspektif yang unik untuk penelitian ini. Subjek utama yang dipilih melalui metode ini meliputi:

1. Remaja Masjid

Remaja masjid ini sebagai subjek utama pengamatan peneliti terhadap proses perilaku sosial pada pengguna *gadget*. Remaja-remaja ini dipilih karena saat ini aktif dalam perkumpulan rutin remaja masjid dan dalam menggunakan *gadget* yang terlihat berdampak negatif atau berlebihan namun masih dikatakan baik perilaku sosialnya dalam sehari-hari. Dibagi 3 tahap remaja yakni masa sebelum remaja, masa remaja awal dan masa remaja akhir. Berikut data remaja masjid yang menjadi informan berdasarkan tahap dalam penelitian ini:

Masa sebelum remaja : 12-14 Tahun

Nama	Shinta Aulia Salsabila
Jenis kelamin	Perempuan
Usia	12 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok EB 07
Status	Pelajar (Anggota remaja masjid sebagai Sie dokumentasi)

Nama	Cahaya mukharomah
Jenis kelamin	Perempuan
Usia	14 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok CC 06
Status	Pelajar (Anggota remaja masjid sebagai Sie dokumentasi)

Masa remaja awal 14-17 Tahun

Nama	Ahmad Yusuf Al Farizi
Jenis kelamin	Laki laki
Usia	17 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok DH 32A
Status	Pelajar (Sebagai sekertaris 2 di remaja masjid)

Masa remaja akhir 17-21 Tahun

Nama	Kholifatul Arifah
Jenis kelamin	Perempuan
Usia	19 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok GC 11
Status	Mahasiswa (Sebagai sekertaris di remaja masjid)

Nama	Shafiyah Milayadi
Jenis kelamin	Perempuan
Usia	21 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok IB 11
Status	Mahasiswa (sebagai sie keagamaan di remaja masjid)

2. Orang tua remaja, ada tiga orang tua remaja yang dijadikan informan dalam penelitian ini atas pertimbangan latar belakang keluarga dari tiga tahap remaja masjid. Berikut data Orang tua yang menjadi informan dalam penelitian ini:

Nama	Tutik Sulastini (Orang tua dari Cahaya)
Jenis kelamin	Perempuan
Usia	58 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok CC 06

Nama	Santoso (Orang tua dari Arifah)
Jenis kelamin	Laki laki
Usia	44 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok GC 11

Nama	Rumilah (Orang tua dari Shafiyah M)
Jenis kelamin	Perempuan
Usia	53 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok IB 11

3. Pembina Remaja Masjid, Sebagai sumber informasi dan sumber data dokumentasi terkait kegiatan remaja masjid kerana Pembina remaja masjid disini yang paling mengetahui keadaan, Pembina remaja masjid disini menjadi tempat konsultasi pertama peneliti dalam menemukan gambaran awal dari lokasi penelitian serta informasi bagi peneliti dalam mendapatkan data remaja masjid terkait penelitian berupa dokumen-dokumen remaja masjid sebagai salah satu bahan penguat dalam penelitian ini. Berikut data Pembina remaja masjid yang menjadi informan dalam penelitian ini:

Nama	Sigit Pamungkas
Jenis kelamin	Laki-laki
Usia	41 tahun
Alamat	Bumi Mangli Permai blok EJ 19

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka melakukan pemeriksaan yang menyeluruh dan bernuansa terhadap pokok bahasan, penelitian ini dengan cermat menggunakan kombinasi metode pengumpulan data yang kuat. Metodologi yang digunakan dalam tinjauan komprehensif ini meliputi:

1. Observasi

Observasi sebagai sebuah metode, berfungsi sebagai sarana penting untuk mengumpulkan informasi, yang mengharuskan para peneliti untuk

membenamkan diri mereka secara langsung di lapangan. Hal ini memerlukan fokus yang tajam pada elemen-elemen spasial, aktivitas, objek, dan tujuan yang terkait erat dengan informasi yang dibutuhkan. Dalam kerangka kerja penelitian ini, Observasi partisipatif digunakan, yang menandakan keterlibatan langsung peneliti dalam aktivitas sehari-hari individu pada ketiga tahap Remaja masjid terhadap pengguna *gadget* yang diteliti. Pendekatan partisipatif ini memastikan pemahaman yang otentik dan terperinci tentang nuansa dalam proses-proses kognitif sosial pengguna *gadget*.

2. Wawancara

Metode wawancara, sebagai percakapan yang bertujuan, melibatkan dua pihak yang tidak terpisahkan, yaitu pewawancara sebagai penanya dan terwawancara sebagai responden.²³ Untuk meningkatkan kedalaman dan kekayaan informasi yang diperoleh, pendekatan wawancara semi-terstruktur digunakan.

Teknik ini menawarkan fleksibilitas dengan memungkinkan pewawancara untuk menyimpang dari pedoman yang telah ditentukan, mendorong dialog yang lebih organik dan komprehensif. Format wawancara semi-terstruktur dipilih untuk memfasilitasi eksplorasi yang lebih holistik yang selaras dengan titik fokus penelitian.

Dalam wawancara kali ini Peneliti mendengarkan secara teliti serta mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Wawancara peneliti

²³ Basrowi dan Suwandi, 127

pertama kali mewawancarai Pembina remaja masjid sebagai konsultasi awal agar lebih memahami kondisi remaja. Wawancara selanjutnya dilakukan pada 3 tahap individu remaja masjid yang telah dipilih sesuai dengan proses kognitif sosial remaja berdampak baik terhadap pengguna *gadget* yang dilakukan peneliti sesuai dengan beberapa pertanyaan terhadap individu remaja masjid terkait aspek-aspek proses kognitif sosial yang diantaranya perhatian, mengingat, pembentukan perilaku dan motivasi. Wawancara terakhir dilakukan pada Orang tua remaja masjid yaitu ada 3 juga keluarga yang diwawancarai sebagai pendukung informasi pada remaja.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi muncul sebagai aspek penting dalam mendukung dan memperkuat hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Hal ini melibatkan pengumpulan dokumen-dokumen terkait seperti profil perumahan dan data yang berkaitan dengan institusi masjid dan struktur perumahan.

Selain itu, proses dokumentasi juga mencakup pencatatan yang cermat dari seluruh lintasan penelitian, yang berfungsi sebagai bukti nyata dari pelaksanaan penelitian. Hal ini memastikan transparansi dan integritas proses penelitian, serta menawarkan repositori bukti yang komprehensif untuk referensi di masa depan. Melalui tiga serangkai teknik pengumpulan data ini, penelitian ini berusaha untuk merajut narasi yang bernuansa dan

komprehensif yang menjelaskan interaksi dari proses kognitif sosial di antara para remaja pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai.

E. Analisi Data

Kerangka kerja analisis yang diadopsi untuk penelitian ini mengikuti metodologi yang cermat yang ditetapkan oleh Miles dan Huberman, yang dikenal karena sifatnya yang berulang dan terus menerus, yang terjalin secara mulus dengan proses pengumpulan data hingga tahap kesimpulan. Seperti yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman, analisis data kualitatif berlangsung secara interaktif, memastikan pemeriksaan yang komprehensif terhadap berbagai aspek dari data yang terkumpul.²⁴

Langkah-langkah analisis dilakukan sebagai berikut:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data).

Tahap awal ini melibatkan penyulingan informasi, proses ringkasan yang memerlukan pemilihan elemen-elemen kunci, penekanan pada aspek-aspek yang menonjol, dan penegasan tema dan pola-pola yang mendasarinya.²⁵ Tujuan dari reduksi data adalah untuk menggali inti esensial dari data, memberikan peneliti fokus yang jelas dan memandu lintasan pertanyaan selanjutnya. Dengan menyaring data, peneliti mengekstrak wawasan penting yang menerangi esensi dari pokok bahasan.

²⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018), 246

²⁵ Ibid, 247.

2. *Data Display* (Penyajian Data).

Tahap selanjutnya adalah penyajian data yang telah disaring, yang memfasilitasi pemahaman yang jelas tentang fenomena yang sedang berlangsung dan memungkinkan penggambaran strategis dari langkah-langkah investigasi selanjutnya. Dalam penelitian ini, penyajian data berbentuk teks naratif, yang merangkum kekayaan data yang telah direduksi. Melalui penyajian naratif ini, peneliti berusaha untuk mengartikulasikan seluk-beluk proses kognitif sosial di kalangan pengguna *gadget* pada remaja.

3. *Conclusion Drawing/Verification*.

Tahap terakhir meliputi penarikan kesimpulan dan verifikasi selanjutnya. Kesimpulan yang ditarik pada tahap ini bersifat awal, dan masih perlu divalidasi melalui penyelarasan dengan data empiris yang diperoleh di lapangan. Kredibilitas kesimpulan awal ini bergantung pada kesesuaiannya dengan data, dan setelah dibuktikan, kesimpulan tersebut bermetamorfosis menjadi wawasan yang dapat dibuktikan. Proses penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan komponen yang tidak terpisahkan, untuk memastikan kekokohan dan keandalan temuan penelitian.

F. Keabsahan Data

Pemrosesan data yang sistematis merupakan tahap yang sangat diperlukan dalam penelitian, untuk memastikan kejelasan, keteraturan, dan keterpaduan. Dalam mengejar ketelitian metodologis, penelitian ini

menggunakan pendekatan triangulasi data sebagai teknik validasi yang kuat, yang berfungsi sebagai benteng untuk memastikan keakuratan dan keandalan data yang terkumpul.²⁶ Metode triangulasi penelitian ini adalah:

1. Triangulasi Sumber

Aspek pertama dari metode triangulasi melibatkan triangulasi sumber, sebuah pendekatan yang bergantung pada pengumpulan data dari berbagai sumber, yang mencakup Remaja Masjid, Orang Tua mereka, dan Pembina Masjid. Dengan menggunakan teknik yang seragam seperti wawancara, peneliti melakukan pemeriksaan silang terhadap data yang diperoleh dari satu sumber dengan sumber lainnya. Pemeriksaan data yang cermat dari berbagai sumber ini berusaha untuk memperkuat kredibilitas temuan, karena perbedaan atau kecocokan dievaluasi secara ketat.

2. Triangulasi Teknik

Cabang kedua dari metode triangulasi adalah triangulasi teknis, sebuah proses yang melibatkan perolehan data melalui metodologi yang berbeda, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan multisegi ini memungkinkan peneliti untuk melakukan verifikasi silang terhadap informasi yang dikumpulkan melalui wawancara dengan menguatkannya dengan data yang berasal dari catatan observasi dan sumber-sumber yang didokumentasikan. Dengan melakukan pemeriksaan silang melalui berbagai teknik, penelitian ini bertujuan untuk menjunjung tinggi integritas dan validitas temuan.

²⁶ Lexi J Moleong, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya, 2004), 331.

Melalui penerapan triangulasi data yang bijaksana, penelitian ini berusaha untuk memperkuat kekuatan temuannya, menunjukkan komitmen terhadap ketelitian metodologis dan memastikan bahwa data yang mendukung analisis tidak hanya komprehensif tetapi juga dapat diandalkan. Proses triangulasi berfungsi sebagai pengaman, meyakinkan komunitas ilmiah dan para pemangku kepentingan akan ketepatan dan keaslian wawasan yang diperoleh dari penelitian ini.

G. Tahap – Tahap penelitian

Perencanaan dan pelaksanaan penelitian merupakan hal yang sangat penting untuk memastikan pemahaman yang komprehensif tentang pokok bahasan. Bagian ini menjelaskan tahapan proses penelitian yang cermat, menggarisbawahi tahap persiapan, tahap pelaksanaan yang mendalam, dan tahap akhir yang konklusif.

1. Tahap persiapan

- a. **Desain Penelitian:** Awal perjalanan penelitian melibatkan perumusan desain penelitian yang komprehensif. Hal ini mencakup penyusunan judul penelitian, penggambaran latar belakang penelitian, penjelasan fokus penelitian, penjabaran tujuan dan manfaat, studi teoritis, dan penjelasan metodologi yang akan digunakan.
- b. **Surat Perizinan:** Selanjutnya, peneliti memulai proses birokrasi yang terkait dengan perolehan izin yang diperlukan. Hal ini melibatkan perumusan dan mendapatkan persetujuan untuk surat perizinan sesuai dengan protokol kelembagaan. Hal ini mencakup penyusunan formulir

surat penelitian di situs web fakultas, mendapatkan nomor surat dari bagian akademik, dan mendapatkan tanda tangan dari Wakil Dekan I Bidang Akademik. Pada saat yang sama, peneliti juga menghubungi dengan pembina Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai untuk meminta izin secara lisan untuk melakukan penelitian di wilayah tersebut, yang dilengkapi dengan pengesahan tertulis dari pihak akademik.

- c. **Persiapan Peralatan:** Persiapan peralatan penelitian dilakukan dengan cermat. Hal ini mencakup pengadaan alat tulis yang diperlukan dan memastikan bahwa alat-alat seperti telepon genggam, yang ditujukan untuk fotografi dan perekaman, dalam kondisi kerja yang optimal. Selain itu, peneliti menyusun pedoman wawancara yang disesuaikan dengan status narasumber yang dituju.

2. Tahap pelaksanaan

- a. **Pelaksanaan Penelitian Lapangan:** Peneliti memulai penelitian lapangan, diawali dengan konsultasi dengan ketua takmir dan Pembina remaja masjid, Tahap awal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci tentang kondisi dan susunan demografis.
- b. **Pengumpulan Dokumen:** Secara bersamaan, peneliti berkonsultasi dengan ketua remaja masjid, mengumpulkan dokumen-dokumen penting seperti profil masjid dan data terkait lainnya yang diperlukan untuk penelitian.

- c. Wawancara Remaja: Peneliti melanjutkan dengan melakukan wawancara dengan remaja masjid di berbagai tahap masa remaja, yang ditentukan secara cermat oleh fokus penelitian. Partisipasi mendalam dalam pertemuan rutin pada Kamis malam dan Jumat menambah unsur pengamatan langsung.
 - d. Pemeriksaan Perspektif Orang Tua: Untuk memperkuat temuan, peneliti mencari perspektif orang tua dari tiga keluarga berbeda. Keluarga-keluarga tersebut dipilih berdasarkan latar belakang yang berbeda dan pendekatan unik untuk menanamkan perilaku sosial melalui partisipasi di masjid dan mengelola penggunaan *gadget* di kalangan remaja.
3. Tahap akhir
- a. Analisis Data: Dengan selesainya pengumpulan data, peneliti memulai proses analisis yang rumit, mengikuti model analisis data Miles dan Huberman. Hal ini melibatkan reduksi data, presentasi, dan penarikan kesimpulan untuk menyaring wawasan yang bermakna.
 - b. Penyusunan Skripsi: Tahap akhir melibatkan sintesis temuan penelitian ke dalam narasi yang kohesif, mengikuti pedoman penulisan yang ditentukan oleh lembaga akademik. Puncak dari proses ini adalah pembuatan karya ilmiah dalam bentuk skripsi, yang merupakan pencapaian puncak peneliti dalam mengejar gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos).

BAB IV

PRNYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah remaja masjid yang ada di Perumahan Bumi Mangli Permai. Untuk memahami secara utuh gambaran objek penelitian dan daerah pemeriksaan, maka penggambaran benda uji dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Profil Remaja Masjid Baitul Iman

Pembina Remaja Masjid	: Bapak Sigit Pamungkas S. Pd
Tahun Pendiri	: 2015
Nama Organisasi	: Pemuda Remaja Masjid Batul Iman (Damas Baitul Iman)
Alamat Lengkap	: Perumahan Bumi Mangli Permai Blok DG 10 RT 13 RW 014, Mangli, Kec. Kaliwates Kab.Jember Jawa Timur, 68136. ²⁷

2. Letak Geografis

Kantor Remaja Masjid Baitul Iman atau bisa disebut basecamp Remas terletak di Masjid Baitul Iman Perumahan Bumi Mangli Permai (BMP). Berada pada tengah-tengah Perumahan yang kelilingi rumah-rumah warga perumahan dan merupakan salah satu masjid satu satunya yang ada di Perumahan Bumi Mangli Permai.

²⁷ Dokumentasi profil Organisasi, remaja masjid baitul iman

Masjid Baitul Iman ini terdiri atas 2 lantai. Letak basecamp remaja masjid berada dilantai 2 sebelah timur masjid. Disebelah timur kanan basecamp terdapat tangga dan ruangan tempat mengaji Al Quran (TPQ) Masjid Baitul Iman, dibawah basecamp remas terdapat gudang barang serta sound sistem masjid. Untuk sebelah barat Masjid Baitul Iman yaitu TK Masjid Baitul Iman.²⁸

3. Sejarah Remaja Masjid Baitul Iman

Remaja Masjid Baitul Iman merupakan satu satunya organisasi remaja yang masih ada di Perumahan Bumi Mangli Permai di Kabupaten Jember, Remaja Masjid Baitul Iman berdiri sejak tahun 2016 yang dirintis oleh bagian Organisasi otonom yaitu bapak Qusairi. Pada tahun 2015 Bapak Qusairi pertama kali inisiatif mendirikan perkumpulan remaja masjid, yang masih dibawah naungan Masjid Baitul Iman. Pada saat itu Pak Qusairi dibantu oleh mas wawan yakni Mahasiswa IAIN yang bertempat sementara disitu. Mas Wawan disuruh untuk mengumpulkan beberapa remaja masjid lewat remaja yang sholat di masjid dan lewat lisan kelisan untuk membentuk sebuah perkumpulan remaja ini.

Pada tahun pertama tersebut Mas Wawan hanya mengumpulkan beberapa anggota saja untuk membangun perkumpulan atau organisasi remaja masjid ini. Hingga tahun 2018 semakin banyak yang mengikuti organisasi ini hingga terbentuklah susunan kepengurusan organisasi

²⁸ Observasi, penelitian, remaja masjid baitul iman, 2023.

remaja Masjid Baitul Iman, mulai dari Ketua Remaja Masjid, Wakil, Sekretaris dan keaggotaan lainnya.

Tahun 2019 awal remaja masjid ini sempat fakum atau bisa dibilang berhenti sejenak karena pada saat itu perkumpulan ini tidak ada perekrutan atau penerusan generasi remaja selanjutnya sehingga remaja masjid yang semakin sedikit karena di sibukan kerja dan kuliah masing-masing. Namun pada tahun 2021 alumni remaja masjid yang bernama Cintya mulai ingin membangun awal kembali perkumpulan remaja masjid ini. Perekrutan dimulai dari anak SD, SMP, SMA hingga jenjang Mahasiswa. Hingga pada akhirnya pembentukan Pembina, kepengurusan dan keanggotan organisasi remaja masjid saat ini sampai sekarang masih bertahan walau ada pasang surut keanggotanya remaja yang datang pergi.

Upaya untuk mengakader generasi selanjutnya hingga sekatang terus berkembang dari pergantian Pembina, ketua remaja masjid, anggota dan nama organisasi dulu nama organisasi ini remaja masjid sekarang menjadi Pemuda Remaja Masjid Baitul Iman. Perekrutan anggota pun masih tetap dengan dahulu mulai SD hingga Mahasiswa tetap kami ajak dalam perkumpulan Organisasi ini.

4. Visi Misi Remaja Masjid

Visi :

Membentuk Generasi Muda yang kreatif, Intelektual, Bersolidaritas Tinggi, Berakhlak Mulia, dan Bertaqwa.

Misi :

- a. Pengadaan kegiatan yang terorientasi pada pembinaan remaja islam dan memiliki nilai positif.
- b. Mengusahakan kerja pengurus yang baik antar pengurus yang baik dan profesional.
- c. Membina hubungan silaturahmi yang baik antar pengurus, dewan tahmir dan masyarakat sekitar.
- d. Kaderisasi terencana guna melanjutkan Organisasi.

B. Penyajian data dan analisis

Terhadap bagian ini, penulis berusaha untuk memvalidasi dan memperkuat pernyataan yang dibuat di Bab I, menawarkan pemeriksaan terhadap dinamika kognitif sosial yang terjadi di kalangan remaja masjid yang menggunakan *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai. Dengan menggunakan metodologi tripartit dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, penulis terlibat dengan informan yang dipilih dengan cermat, untuk memastikan data yang bijaksana untuk studi komprehensif ini. Di bawah ini adalah penggambaran dan analisis data penelitian yang kompleks:

1. Bagaimana proses kognitif sosial remaja masjid pengguna *gadget* di

Perumahan Bumi Mangli Permai?

Teori kognitif sosial atau dikenal dengan istilah *observational learning*. Tokoh utama ini adalah Albert Bandura. Bandura memandang perilaku individu tidak semata-mata *reflex* otomatis atas stimulus,

melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri.

Inti dari kognitif sosial Bandura adalah konsep penting bahwa perolehan pengetahuan, terutama dalam domain pengetahuan sosial dan moral, berakar pada peniruan dan perwujudan paradigma perilaku yang disebut sebagai pemodelan. Pada intinya, individu menjalani pengalaman belajar transformatif dengan mengamati dan meniru respons orang lain terhadap rangsangan tertentu yang penyajian contoh perilaku atau dikenal dengan istilah *modeling*. Kata lain, seseorang belajar mengubah perilakunya sendiri dengan cara menyaksikan cara orang lain dalam merespon suatu stimulus tertentu terhadap apa yang dilihat.

Penjelasan ini menggarisbawahi nuansa proses kognitif sosial yang terjadi di kalangan remaja masjid termasuk pada individu remaja di Perumahan Bumi Mangli Permai merupakan pengguna *gadget* yang ia gunakan. Nuansa perilaku, respons terhadap rangsangan, dan adaptasi kognitif mereka terkait erat antara lingkungan sekitar dan kerangka kognitif yang telah mereka kembangkan. Oleh karena itu, eksplorasi dinamika ini menjadi sangat penting dalam mengungkap permadani kognisi sosial dalam spesifik ini.

Salah satu bentuk perilaku remaja dalam menggunakan *gadget* yang lahir pada proses modelling ini yang di contohkan dalam proses atensional, retensional, proses perubahan perilaku dan motivasional. Penggunaan *gadget* ini juga memberikan bentuk bentuk pengguna *gadget*

itu sendiri seperti sebagai alat berkomunikasi jauh dengan menggunakan *gadget*, untuk mencari informasi, berbisnis dan ada yang bersosial medianya. Sehingga mereka memerhatikan hal itu, merepresentasi, dan menirunya. Berikut proses-proses kognitif sosial:

a. Proses Atensial (Memperhatikan)

Fondasi dasar adalah proses atensi, di mana subjek harus dengan tekun memperhatikan perilaku model agar pembelajaran yang efektif dapat terjadi. Tindakan memberikan perhatian, pada dasarnya, individu membenamkan diri dalam perilaku model. Dalam konteks penggunaan *gadget*, proses ini sangat penting. Perolehan perilaku baru, yang merupakan esensi dari kompetensi, bergantung pada perhatian pengamat yang tak tergoyahkan.

Tanpa perhatian khusus, seluk-beluk aktivitas baru yang dikodekan dalam tindakan model akan luput dari pemahaman. Untuk mengetahui Proses perhatian pada remaja masjid, Berdasarkan

observasi dan wawancara Peneliti bertemu individu pertama yakni Shinta Aulia Salsabila dan Cahaya Mukharomah, remaja yang masuk ketahap sebelum masa remaja yang mana peneliti bertanya, Apa yang anda perhatikan dalam menggunakan *gadget* dan berapa lama durasi anda dalam menggunakan *gadget* setiap harinya, Shinta menjawab:

“2 sampai 3 jam sih dalam sehari, biasanya juga hanya sebentar karena sering di pegang adek untuk bermain *game* di aplikasi *gadget* saya. Perhatian saya ke *gadget* untuk bermain *game*, mencari informasi dan mengecek grup-grup yang ada di *whatsapp*”.

Pendapat lain diungkapkan oleh Cahaya, ia menjawab:

“Biasanya sih kalau di jadwal kegiatan aktifitas saya sekitar 3 sampai 4 jam dalam sehari. Yang saya perhatikan sih mencari informasi di *google*, karena saya sebagai pelajar selalu menggunakan *gadget* untuk mencari jawaban soal yang saya tidak ketahui”

Hasil wawancara dari tahap remaja sebelum masa remaja yang pertama menunjukkan bahwasanya, mereka menggunakan *gadget* sekitar dua sampai empat dalam sehari, hal ini yang di perhatikan kedua remaja tersebut pun menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan mencari informasi. Adapun remaja selanjutnya tahap masa remaja awal yang bernama Ahmad Yusuf Al Farizi, dimana hasil dari wawancara dengan Farizi sebagai berikut:

“Kurang lebih 5 sampai 6 jam dalam sehari, bisanya juga bisa lebih karena teman saya yang sering mengajak bermain *game mobile legends*, yang saya perhatikan dalam menggunakan *gadget* yah main *game*, bersosial media dan terkadang mencari artikel untuk mendapatkan informasi.”

Jika dilihat dari hasil wawancara dengan Farizi, ia menunjukkan menggunakan *gadget* dalam sehari kurang lebih sekitar lima sampai enam jam, biasanya yang diperhatikan dalam menggunakan *gadget* untuk bermain *game* begitupun hasil dari observasi terhadap Farizi menunjukkan pada saat kumpulan rutin remaja masjid, ia selalu bermain *game mobile legends* dulu sebelum kegiatan dimulai bersama teman-teman.²⁹ Adapun remaja selanjutnya bernama Kholifatul Arifah dan

²⁹ Observasi Faris di Masjid Baitul Iman, 13 Oktober 2023

Shafiyah Milayadi masuk ketahap remaja masa akhir, Dimana hasil wawancara dengan Arifah sebagai berikut :

“Kurang lebih 5 jam itu dah dalam sehari, kadang bisa lebih tergantung apa yang saya kerjakan, saya menggunakan *gadget* juga untuk kuliah dan jualan saya. Yang di perhatikan ya, informasi-informasi di *gadget* itu sendiri seperti informasi tugas kuliah, informasi orderan jualan, dan notif chat dari teman yang menanyakan kabar.”

Pendapat lain diungkapkan oleh Shafiyah, ia menjawab:

“Sekitar 7 sampai 10 jam sih, juga bisa lebih karena saya sering menggunakan *gadget* untuk kuliah dan bersosial media. Kalau saya memperhatikan *gadget* lebih banyak membaca buku karena saya suka membaca, saya juga aktif di berbagai aplikasi yang ada di *gadget* seperti *whatsapp*, *tiktok* dan *instragram*, ya kebetulan scroll iseng ajah sih dan mencari informasi terbaru serta *tren* di *gadget* itu”

Jika dilihat dari hasil wawancara Arifah dan Shafiyah, ia menunjukkan bahwasanya, Mereka menggunakan *gadget* kurang lebih mulai dari lima sampai sepuluh jam dalam sehari, Yang diperhatiakan dalam menggunakan *gadget* dari mereka hampir sama-sama mencari informasi. Hasil dari observasi yang dilakukan terhadap

Arifah dapat dilihat juga dalam *story* sosial media nya yang digunakan untuk berjualan dan Shafiyah yang selalu *story* di sosial media nya mengenai foto kata kata menarik atau bagus dibukunya yang ia baca.

Dari beberapa wawancara dan observasi yang dilakukan pada proses perhatian dari masing masing ketiga tahap remaja masjid ini, menunjukkan bahwa rata rata durasi menggunakan *gadget* mulai dari dua jam hingga sampai sepuluh jam, yang diperhatikan dari ketiga tahap remaja tersebut pun hampir sama digunakan untuk mencari

informasi serta yang lain juga untuk bermain *game*, membaca buku, dan berjalan. Hal ini terlihat juga dari hasil wawancara dan observasi, terkait hasil observasi pada perhatian nya penggunaan *gadget* pada masing-masing remaja di Perumahan Bumi Mangli Permai semua sudah memiliki *gadget* pribadi sehingga dari hasil durasi pengguna hingga perhatian nya leluasa dalam menggunakan *gadgetnya*.³⁰

b. Proses Retensial (Peningat).

Proses retensi adalah aspek kognitif di mana pengamat berusaha untuk mengingat dan menyimpaxn perilaku yang diamati. Hal ini memerlukan transformasi informasi yang diamati ke dalam format deskriptif, menciptakan gudang mental dari pengalaman model. Pengkodean simbolik, pengorganisasian pikiran, pengulangan simbol, dan pengulangan motorik merupakan komponen integral dari proses ini.

Pada ranah *gadget*, ini melibatkan pengamat yang menerjemahkan aktivitas yang ditunjukkan oleh model ke dalam konstruksi memori yang bermakna. Ini adalah interaksi yang bernuansa dari kemampuan mental, yang melibatkan pengkodean perilaku yang diamati. Hal ini Peneliti bertanya, Apa ada strategi yang anda gunakan untuk meningkatkan proses mengingat informasi yang diperoleh melalui *gadget* anda. Adapun beberapa pendapat yang diutarakan oleh

³⁰ Observasi di Masjid Baitul Iman, 21 September 2021.

beberapa remaja, yang pertama yaitu Shinta yang mengungkapkan bahwasanya:

“Ada sih kayaknya, biasanya informasi yang saya peroleh dari grup *whatsapp* kelas sekolah dan grup perkumpulan remaja masjid di *gadget* sih saya selalu beritahu ibu agar tidak lupa, bila penting informasi nya seperti informasi besok ada acara pengajian di Masjid saya langsung bilang dan meminta ijin ke ibu saya .”

Pendapat lain diungkapkan oleh Cahaya, ia menjawab:

“Ada sih kayaknya, kalau mendapat informasi dari grup *whatsapp* sekolah atau mendapat jawaban di *google*. Dalam proses pengingat sih, saya selalu mencatatnya di *gadget* maupun di buku, lalu besoknya saya baca lagi, hal ini membuat informasi atau jawaban yang saya dapat selalu saya ingat. Itung-itung buat bekal ujian harian atau ujian semester...heheh.”

Hasil wawancara jawaban yang disampaikan oleh Shinta menunjukkan bahwa dalam proses pengingatnya yang diperoleh melalui *gadget* disekolah maupun dari kumpulan rutin, selalu memberitahukan informasi kepada ibunya, hasil observasi menunjukkan bantuan ibu sangatlah penting dalam proses pengingat Shinta.³¹

Pendapat lain diungkapkan Cahaya ketika mendapat informasi disekolah atau mendapat jawaban ia langsung mencatat nya.

Hasil observasi pun dari Cahaya ketika mendapat informasi ia selalu mendengarkan dengan seksama lalu kadang mencatat apa yang didengar kadang juga catatannya dibaca lagi, Hal tersebut membuat Cahaya dapat selalu mengingatnya agar saat ujian dipermudah dalam

³¹ Observasi di Rumah Shinta, 11 Oktober 2023

mengerjakan soal.³² Adapun hal serupa oleh jawaban Cahaya diungkapkan oleh Farizi, ia menjawab:

“Strategi ada sih, ketika ada informasi dadakan melalui grup *whatsapp* dari ketua atau pembina masjid, saya langsung mencatat nya, membuat pengumuman lalu memberitakannya kepada teman teman lainnya.”

Hasil dari wawancara menunjukkan Farizi pada proses pengingatnya ketika mendapat informasi dadakan, ia selalu mencatatnya dan memberitakannya kepada temannya. Hasil observasi pada proses pengingat ini subjek memang sekertaris di remaja masjid, jadi memang strategi mencatatnya pada suatu informasi ia lakukan untuk dirinya dan untuk teman teman juga.³³ Adapun pendapat lainnya oleh Arifah, ia menjawab:

“Strategi ya, ada mbak, informasi yang saya dapat atau peroleh melalui *gadget* saya selalu mencatatnya, apalagi jika informasi kuliah atau jualan, Tahap awal pasti saya simpan informasi itu di aplikasi catatan *gadget* saya seperti mencatat sapa yang hari ini order jualan saya, kemudian saya tempel catetan itu di mading kamar saya. Hal itu membuat saya akan selalu ingat karena saya selalu perhatikan nya terus menerus.”

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shofiyah, ia menjawab:

“Ada, biasanya dengan melihat informasi itu dengan berulang-ulang, kalau baca buku sudah tamat biasanya dua tau tiga minggu lagi saya membacanya, entah kenapa saya suka saja. Bukan informasi saja, informasi dalam bentuk vidio dari *whatsapp*, *tiktok* dan *instragram* yang saya liat, biasanya video ceramah atau vidio bacaan surat-surat saya dengar ulang berulang.”

³² Observasi di Masjid Baitul Iman, 28 September 2023

³³ Observasi di Masjid Baitul Imam, 13 Oktober 2023

Hasil wawancara menunjukkan bahwa Arifah pada proses mengingat informasi yang diperoleh dengan mencatat informasi orderan pembeli jualan nya. Hasil observasi Arifah ketika pada saat kumpulan remaja masjid ada yang membeli barang jualannya langsung membuka aplikasi catetan hp atau buku kecil yang ia bawa untuk mncatat pembelian barangnya. Pendapat yang lain pun dari Shafiyah menunjukkan proses mengingatnya dengan cara melihat informasi atau vidio dengan berulang-ulang. Hasil obeservasi pun pada Shafiyah menunjukkan ia selalu melihat informasi yang penting ditonton ulang berulang kadang jugs sering memberitahu kepada teman-teman nya kalau informasi itu penting.

Dari beberapa wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap proses mengingat yang diperoleh melalui observasi menunjukkan bahwa pengguna *gadget* dari masing-masing individu remaja, bahwasanya remaja masjid disana jawabannya hampir sama dalam proses mengingatnya yakni dengan mencatat ada pun juga melihat informasi atau vidio dengan berulang-ulang. Hal tersebut terlihat dari observasi yang dilakukan pada masing-masing remaja masjid tersebut muncul dalam menggunakan *gadget* saat perkumpulan remaja masjid.³⁴

³⁴ Observasi di Masjid Baitul Iman, 28 September 2023

c. Proses Reproduksi Motorik (Pembentukan Perilaku)

Proses reproduksi motorik merupakan tahap transformatif di mana perilaku diaktualisasikan melalui pengamatan model dan penyimpanan selanjutnya dalam memori. Proses ini memerlukan peniruan ide, gambar, atau ingatan ke dalam tindakan nyata. Simbol-simbol yang berasal dari peragaan model menjadi template untuk tindakan. Individu dalam tahap ini, terlibat dalam analisis komparatif antara perilaku mereka sendiri dan perilaku yang ditunjukkan oleh model.

Proses ini melibatkan kemampuan untuk meniru secara akurat dan menerima umpan balik Peneliti, yang mempelajari seluk-beluk pembentukan perilaku pada remaja masjid yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget*, berusaha untuk mengungkap respons yang bernuansa terhadap potensi perubahan perilaku. Peneliti bertanya, Bagaimana anda menghadapi atau merespon proses perubahan perilaku yang mungkin timbul akibat dari penggunaan *gadget*. Adapun beberapa pendapat yang diutarakan oleh beberapa remaja, yang pertama yaitu Shinta yang mengungkapkan bahwasanya:

“Sekarang sih mudah ada rasa marah atau kesal, Karena ketika saya keluar rumah atau bermain *game* selalu saja di pinjam oleh adek, kadang saya pun harus mengalah karena adek yang ingin memainkan *gadget* saya.”

Pendapat lain diungkapkan oleh Cahaya, ia menjawab:

“Biasa aja sih, saya sejak diberi *gadget* sudah teratur dan diatur dalam penggunaannya oleh orang tua saya, jadi perubahan

perilaku saya tidak sebegitu ada jadi ketika saya menggunakan *gadget* sesuai jadwal kegiatan saja.”

Jawaban dari Cahaya diperkuat dengan peneliti juga menanyakan kepada orang tua Cahaya yang bernama Ibu Tutik Sulastini. Ketika peneliti menanyakan, Apa ada perubahan perilaku yang anak anda alami dalam menggunakan *gadget*. Beliau mengatakan:

“Ya soal perubahan perilaku tidak ada sih kalau anak saya, dalam perubahan sosial menggunakan *gadget* ini, sebelum punya dan sesudah memiliki *gadget* sama saja, karena saya sebagai orang tua selalu memperhatikan waktu dan kegiatannya dalam menggunakan *gadget* pada anak saya, hal ini agar anak saya ini tetap di wajar sehat dalam menggunakan *gadget*. Jadi saat ini Cahaya tidak ada perubahan perilaku yang berubah mulai dulu sampai sekarang pada lingkungan maupun perilakunya. Jadi masih tetap saja anak saya yang berprestasi, masih bertanggung jawab terhadap ibadah dan tugas tugasnya, masih sopan juga dalam berperilakunya dan tidak ada dampak negatif pada perilakunya.”

Hasil wawancara menunjukkan pada Shinta bahwa respon perubahan perilaku nya akibat menggunakan *gadget* seringkali marah

dan kesal karena *gadget* nya seringkali di pinjam atau dipakai oleh adeknya, Hasil observasi menunjukkan Shinta yang selalu membawa

adeknya ketika kumpulan remaja masjid dan *gadget* nya yang selalu dipinjamkan oleh sang adek, Sedangkan pendapat Cahaya merasa tidak

ada perubahan perilaku padanya karena ia dalam menggunakan *gadget* sudah ada jadwal kegiatannya dalam sehari hari. Hal ini di perkuat

dengan hasil wawancara oleh Orang Tua Cahaya beliau menjawab bahwa tidak ada perubahan perilaku pada Cahaya dalam menggunakan

gadget. Selanjutnya ada pun pendapat remaja lainnya oleh Farizi, ia menjawab:

“Merespon dengan positif sih tapi kadang juga sering menghadapi perubahan ini sedikit keablasan karena lalai terhadap waktu dalam bermain *game* bersama teman dan ketika sibuk akibat aktivitas lainnya yang melibat kan penggunaan *gadget* ini.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya subjek pada perubahan perilakunya merespon dengan baik atau positif tapi kadang juga lalai terhadap waktu. Hasil observasi menunjukkan perilaku ia dalam menggunakan *gadget* sering fokus pada *gadgetnya* untuk menginformasikan sesuatu apalagi dalam bermain *game* bersama teman-temannya saat perkumpulan rutin dimulai.³⁵ Adapun pendapat selanjutnya diutarakan oleh Arifah, ia menjawab:

“Merespon dengan Baik sih, berdampak positif pada saya. Karena *gadget* merubah perilaku saya dari lingkungan yang dahulu dan sekarang. Kenapa? Sedikit cerita nih, saya tuh dulu sulit bersosialisasi dan malu malu untuk mempromosikan jualan saya lewat tatap muka dengan orang lain. Namun sekarang dengan adanya *gadget* saya mudah dalam mempromosikan jualan lewat dari *story* sosial media yang saya punya, banyak orang yang mulai mengenal saya, Sehingga hal itu saya masih terjalin baik dengan sesama teman-teman saya dan *gadget* ini membuat berkembang pesatnya jualan saya. Juga saat ini saya mengikuti kelas seminar cara percaya diri lewat informasi sosial media di *gadget*, Hal ini membuat proses perubahan perilaku saya berdampak baik dalam menggunakan *gadget* ini.”

Jawaban dari Arifah diperkuat dengan peneliti juga menanyakan kepada Orang Tua Arifah yang bernama Bapak Santoso.

³⁵ Observasi di Masjid Baitui Iman, 13 Oktober 2023.

Ketika peneliti menanyakan hal sama pada orang tua Cahaya, beliau mengungkapkan:

“Soal perubahan perilaku ini pasti ada, anak saya semenjak menggunakan *gadget* ini produk jualannya banyak yang order atau membelinya, Anak saya yang kadang saat berjualan di tempat umum biasanya malu malu namun dengan adanya *gadget* anak saya meskipun dirumah masih bisa berjualan, hal ini membuat anak saya efisien dalam waktunya. Saya juga memperhatikan beberapa hari ini anak saya sekarang mengikuti seminar-seminar mengenai cara percaya diri dalam berjualan.”

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shafiyah, ia menjawab:

“Agak sedikit was-was dan merasa cemas, takutnya saya berlebihan dalam menggunakan *gadget*. Saya kan suka membaca buku di *gadget* atau mencari informasi saya itu kadang fokus pake banget sampai kadang saya menghabiskan waktu sebanyak mungkin untuk membaca buku itu sampai selesai. Nah ini saya takut lebih asik bermain *gadget* dari pada berinteraksi dengan orang-orang yang berada di sekitar saya.”

Jawaban dari Shafiyah diperkuat dengan peneliti juga menanyakan kepada orang tua Shafiyah yang bernama ibu Rumilah, Peneliti pun menanyakan hal yang sama pada orang tua Cahaya dan

Arifah. Beliau mengatakan:

“Perubahannya ya ketika sudah fokus menggunakan *gadget*, ketika dipanggil untuk makan siang sedikit lama datang nya, karena mungkin lebih mengutamakan mencari atau mengerjakan tugasnya di *gadget* nya dari pada mementingkan untuk makan siangnya, namun hal itu menurut saya wajar sih dalam menggunakan *gadget* karena selain dipanggil untuk makan ketika dipanggil untuk beribadah anak saya langsung bergegas berdiri dan hal itu juga diiringi anak saya yang mendapat kejuaran juara yang ia dapat dalam membaca buku, Jadi yah mungkin itu sih.”

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Arifah menunjukkan bahwa ia merespon perubahan perilakunya dengan positif dan baik

karena dengan adanya *gadget* dalam hal kepercayaan diri dan jualan Arifah mendapat banyak pembeli, hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Orang Tua Arifah, beliau mengungkapkan bahwasanya semenjak menggunakan *gadget*, jualan anaknya banyak yang membelinya, anaknya juga mulai mengikuti seminar-seminar untuk meningkatkan kepercayaan dirinya.

Pendapat lain pun dari wawancara dengan Shafiyah pun dalam merespon perubahan perilaku saat menggunakan *gadget* merasa ada sedikit was-was karena biasanya membaca buku atau mencari informasi selalu fokus dan banyak menghabiskan waktu yang mungkin bisa dibilang lama, Hal tersebut diperkuat juga oleh hasil wawancara dengan Orang Tua Syafiyah, beliau mengungkapkan jika anaknya kalau sudah menggunakan *gadget* pasti langsung fokus dan ketika dipanggil untuk makan siang selalu lama untuk datangnya, namun dalam hal lain seperti melaksanakan ibadah Syafiyah ini langsung bergegas melaksanakan dan Syafiyah juga berprestasi yang ia dapat dari membaca bukunya.

Dari hasil wawancara serta observasi yang dilakukan pada tiap remaja masjid ini menunjukkan bahwa hasil observasi pada perubahan perilaku dalam menggunakan *gadget* cukup baik namun ada pun perubahan perilaku dari salah satu remaja diatas yang ada yang kesal dan kadang lupa waktu, karena sang adek yang selalu meminjam *gadget* ketika ingin keluar rumah maupun saat bermain dirumah dan

pada saat menggunakan *gadget* salah satu remaja ini sering fokus dalam menggunakan *gadget* nya karena aktivitas atau tugas yang ia lakukan pada saat kumpulan remas atau diluar kumpulan remas. Hal tersebut terlihat observasi yang dilakukan pada tiap remaja masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai.

d. Proses Motivasi

Puncak dari pembelajaran observasional berada pada proses motivasi, di mana dorongan atau penguatan berfungsi sebagai katalisator untuk menstimulasi dan melanggengkan perilaku yang dipelajari dalam kehidupan nyata. Perolehan perilaku dapat dimulai dengan observasi, tetapi dorongan motivasi yang mendorong individu untuk mengaktualisasikan perilaku tersebut.

Motivasi menjadi titik tumpu di mana penerjemahan perilaku yang diamati menjadi praktik kehidupan yang dapat ditindaklanjuti. Proses ini menggarisbawahi hubungan penting antara pembelajaran

observasional dan rangsangan motivasi, yang menekankan bahwa perolehan pengetahuan harus disertai dengan dorongan kuat untuk mewujudkan perilaku yang diperoleh ini. Peneliti pun bertanya, Apa

yang memotivasi diri anda dalam menggunakan *gadget*. Adapun beberapa pendapat yang diutarakan oleh beberapa remaja, yang pertama yaitu Shinta, ia menjawab:

“Yang memotivasi saya dalam menggunakan *gadget* saat ini mungkin karena saya bisa berkomunikasi dengan kakak saya yang berkerja diluar, saya juga termotivasi bercita cita seperti kakak saya.”

Pendapat lain diungkapkan oleh Cahaya, ia menjawab:

“Biar tidak gaptek (gagap teknologi) atau ketinggalan kemajuan teknologi aja sih, karena semakin berkembang teknologi ini semakin canggih pula fitur-fitur di *gadget* itu.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya yang memotivasikan Shinta dalam menggunakan *gadget* karena bisa berkomunikasi jarak jauh dengan kakaknya, Sedangkan pendapat lain diungkapkan oleh Cahaya yang memotivasikan dirinya dalam menggunakan *gadget* agar tidak gaptek dalam teknologi. Selanjutnya ada pun pendapat remaja lainnya yang diutarakan oleh Farizi, ia menjawab:

“Mungkin yang membuat saya termotivasi saat ini karena bisa kumpul dan bermain *game* bersama teman teman, juga dengan mudahnya mencari informasi membuat saya banyak terbantu.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya subjek termotivasi menggunakan *gadget* karena bisa kumpul dan bermain dengan teman-temannya, serta terbantunya mencari informasi yang begitu mudah.

Adapun pendapat selanjutnya oleh Arifah, ia menjawab:

“Yaitu tadi sih mbak, dengan ada nya *gadget* saya mudah dalam mempromosikan jualan saya dan bisa percaya diri dengan *gadget* ini, hal itu yang membuat saya termotivasi sih.”

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shafiyah, ia menjawab:

“Zaman sekarang yang sebegitu pesatnya sih dan mudahnya membaca atau mencari buku di *gadget* yang membuat saya termotivasi dalam menggunakan *gadget* ini, dengan adanya *gadget* sangat banyak terbantu dalam aktifitas saya sehari-hari.”

Hasil wawancara dengan Arifah, menunjukkan bahwasanya yang memotivasi diri nya karena mudahnya mempromosikan jualan nya, Hasil observasi menunjukkan Arifah yang semangat dalam berjualan di

manapun berada karena menurutnya ketika mendapat uang dari hasil sendiri kesenangan tersendiri baginya. Pendapat lain juga diungkapkan Shofiyah yang memotivasi nya karena perkembangan zaman sekarang yang begitu pesat, mudahnya mencari buku dan dengan adanya *gadget* terbantu dalam mencari informasi. Hasil observasi Syafiyah pun menunjukkan yang dilakukan Syafiyah ia selalu suka membaca buku dari pencarian nya lewat *gadget* dengan mudah serta pada saat informasi yang ia tidak tau, langsung ia temui dengan mudah Hal tersebut membuat motivasi nya tetap terjaga karena terbantunya *gadget* ini pada hidup sehari-harinya juga.

Dapat disimpulkan pada observasi remaja masjid ini menunjukkan motivasi yang terdapat pada remaja-remaja di Perumahan Bumi Mangli Permai menunjukkan bahwasanya yang memotivasi dalam menggunakan *gadget* karena bisa berkomunikasi dengan saudara yang jauh, agar tidak gaptek karena perkembangan pesat nya teknologi ini dan termotivasi karena mudahnya mempromosikan jualanya dimana pun berada. Hal ini pada tiap individu remaja masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai merasa termotivasi dan terbantu dengan adanya *gadgetnya* ini karena mudahnya dalam mengakses semua dengan mudah, dapat dilihat dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan.

Dari beberapa penyajian data terkait proses kognitif sosial dengan indikatornya, dapat disimpulkan bahwasanya dari ke empat

proses perhatian, pengingat, perubahan perilaku dan motivasi pada remaja masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai ini tergolong dalam kategori sama dan berdampak positif. Hal ini terlihat dampak positif remaja yakni saat menggunakan *gadget* berlebihan masih efisien dalam pembagian waktunya seperti solatnya tepat waktu, masih sopan dalam berperilaku dengan sesama remaja maupun orang tua, digunakannya sebagai alat komunikasi dengan teman sebaya serta orang yang jauh dan dimanfaatkan sebagai peluang transaksi berbisnis dengan mudah.

Hal diatas Penggunaan *gadget* pada Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai sendiri memiliki tingkatan intasitas yang bisa dibidang tinggi dari beberapa individu dalam menggunakan *gadget*, Hal ini menunjukkan dengan adanya hasil penelitian terhadap 5 subjek dari 2 tahap masa sebelum remaja, 1 remaja awal dan 2 terakhir remaja akhir.

Dari 5 subjek yang sekira dari 4 orang menggunakan *gadget* nya yang positif, Namun terdapat 1 di antaranya pada remaja awal yang masih menggunakan *gadget* berdampak negatif pada proses reproduksi motorik (pembentukan perilaku) nya sedikit keblablasan karena lupa waktu saat menggunakan *gadget* untuk bermain *game* ataupun ketika sibuk akibat aktivitas lainnya. Dampak negatif ini seperti waktu yang digunakan berlebihan, kurangnya keharmonisan dalam keluarga, melalaikan tugas-tugas dan *gadget* dapat menimbulkan perilaku perilaku yang tidak diharapkan.

Dapat disimpulkan bahwasanya remaja masjid disana menggunakan dan mengamati serta dapat meniru proses-proses kognitif sosial dengan baik serta positif disebabkan oleh perilaku, respons dan adaptasi kognitif yang telah mereka kembangkan terhadap individu remaja itu sendiri dalam menggunakan *gadget* pada perilaku sosialnya dan bahkan berprestasi yang dimiliki oleh remaja tersebut.

2. Bagaimana regulasi diri pada remaja masjid pengguna *gadget* terhadap hidup sosialnya di Perumahan Bumi Mangli Permai?

Regulasi diri, sebagai sebuah konstruk dalam lanskap kognitif remaja, melibatkan upaya individu yang mencakup metakognisi, motivasi, dan perilaku. Ketiga faktor ini saling terkait untuk membentuk praktik pengaturan diri yang dilakukan remaja dalam ranah penggunaan *gadget*. Dalam lingkup metakognisi yang luas, remaja menggunakan strategi untuk mengatur dan mengarahkan proses kognitif mereka.

a. Metakognisi

Metakognisi berfungsi sebagai titik tumpu dari regulasi diri, yang mewujudkan kontrol individu atas kesadaran, pengetahuan, dan proses kognitif mereka. Dalam dimensi ini, individu memulai perumusan rencana strategis, penetapan tujuan, penataan organisasi, pemantauan diri, dan evaluasi diri selama proses penggunaan *gadget*. Melalui metakognisi, remaja disana sebagai Pelajar atau Mahasiswa, dengan cermat menavigasi kognitif, memahat jalan menuju pengaturan diri yang efektif. Peneliti pun bertanya, Bagaimana cara anda dapat

mengelolah waktu dengan efektif saat menggunakan *gadget*. Adapun beberapa pendapat yang diutarakan oleh beberapa remaja, yang pertama yaitu Shinta, ia menjawab:

“Membuat jadwal kegiatan dalam menggunakan *gadget* serta meminjamkan *gadget* ke adek dan membuat batasan batasan juga pada diri ini dalam menggunakan *gadget*.”

Hal serupa disampaikan oleh Cahaya, ia menjawab

“Biasanya saya dan ibu saya membuat terjadwal kegiatan sehari-hari, lalu jika sudah terjadwal kegiatan itu saya jadikan wallpaper saya di *gadget* sehingga setiap waktu nya ketika saya melihat *gadget* saya langsung teringat sebentar lagi waktu ini saya harus melakukan ini dan apa.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya, kedua remaja tersebut jawabannya hampir sama dimana dalam mengelolah waktunya yang efektif, dengan cara membuat jadwal kegiatan atau batasan dalam menggunakan *gadget*. Hasil observasi pada dua remaja tersebut terlihat dari wallpaper *gadget* remaja diatas pada jadwal kegiatan sehari hari dan juga pada setiap rutinan kumpulan remaja masjid biasanya menghidupkan alaram pada *gadget* atau notif pada grup WhatsApp setiap hari kamisnya pada saat kumpulan rutinan, Hal ini dapat disimpulkan dari hasil observasi serta wawancara di atas yang dilakukan. Adapun pendapat remaja lainnya yang diutarakan oleh Farizi, ia menjawab :

“Mungkin membuat evaluasi kegiatan pada saat menggunakan *gadget* pada malam hari, agar saya tidak kehabisan dalam menggunakan *gadget* ke esokan harinya serta memberikan ruang istirahat pada diri saya sendiri.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya subjek dalam mengelolah waktu yang efektif saat menggunakan *gadget* dengan membuat evaluasi kegiatan pada saat menggunakan *gadget*, hal tersebut subjek merasa agar tidak kehabisan saat menggunakan *gadget* ke esokan harinya. Adapun pendapat selanjutnya oleh Arifah, ia menjawab:

“Dengan menyimbangi atau membagi waktu diri dalam menggunakan *gadget* pada waktu tertentu sih, seumpama ada tugas kuliah saya mengutamakan mengerjakan tugas itu di waktu itu juga, agar tidak mengganggu dengan aktifitas atau tugas lainnya, jika sudah saya gunakan untuk mempromosikan jualan saya. Hal tersebut membuat saya efisien dalam pembagian waktunya dan agar tidak terganggu oleh aktifitas-aktifitas lainnya yang akan datang”

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shafiyah, ia menjawab:

“Kalau saya mencoba untuk mempertegas dan mengdisiplinkan saya sendiri, misalkan ada kegiatan dan tidak diperbolehkan memakai atau menggunakan *gadget*, Yah saya harus melakukannya, jadi saya tidak bisa memaksakan ketika ada kegiatan harus memang atau menggunakan *gadget*.”

Hasil wawancara dengan Arifah, menunjukkan bahwasanya cara ia mengelolah waktu yang efektif dengan menyimbangi atau membagi waktu tertentu saat menggunakan *gadget*, pendapat lain diungkapkan Shafiyah dengan cara mempertegas dan mengdisiplinkan diri sendiri dalam menepatkan kegiatan mana boleh menggunakan *gadget* dan dimana tidak boleh menggunakan *gadget*.

Dapat disimpulkan bahwa observasi dan wawancara diatas menunjukkan cara mengelolah waktu efektif saat menggunakan *gadget* pada tahap remaja-remaja di Perumahan Bumi Mangli Permai

bahwasanya hasilnya ketiga tahap remaja memiliki kesamaan dan perbedaan karena ada yang mengelolanya dengan cara membuat jadwal kegiatan, mengevaluasi diri setiap malam harinya dan mempertegas dan menyeimbangi saat mengelolah waktu yang efektif dalam menggunakan *gadget*.

Hasil observasi pun pada tiap tiap remaja masjid disana pada tahap sebelum remaja kedua remaja jawaban nya sama dalam mengelola waktunya dengan membuat jadwal kegiatan terlihat dari wallpaper pada *gadget* remaja, untuk tahap remaja awal dengan cara mengevaluasi diri bertanya pada orang lain pada setiap malamnya pada diri sendiri apa ada kesalahan diri dalam menggunakan *gadget* ini dan pada remaja tahap akhir dengan menyeimbangi dan mempertegas diri dalam mengelola waktu dengan efektif dengan orang lain langsung meletakkan *gadget*, Hal ini dapat disimpulkan dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan.

b. Motivasi

Dalam kerangka kerja pengaturan diri remaja, motivasi muncul sebagai kekuatan dinamis yang mengarahkan mekanisme regulasi yang mengatur penggunaan *gadget*. Aspek pengaturan diri ini mencakup spektrum aktivitas yang disengaja, di mana remaja, didorong oleh niat tertentu, berusaha untuk memulai, memodulasi, atau meningkatkan kemauan mereka untuk memulai, mempersiapkan tugas-tugas

berikutnya, atau mewujudkan aktivitas tertentu yang selaras dengan tujuan mereka secara keseluruhan.

Untuk mengungkap seluk-beluk strategi motivasi yang halus di dunia remaja, peneliti memulai serangkaian pertanyaan yang ditargetkan, yang memunculkan beragam perspektif. Peneliti pun bertanya, Bagaimana anda menjaga motivasi anda dalam menggunakan *gadget* untuk tugas atau aktifitas yang menuntut. Adapun beberapa pendapat yang diutarakan oleh beberapa remaja, yang pertama yaitu Shinta, ia menjawab:

“Dengan melihat cita cita saya yang ingin seperti kakak, hal tersebut jika motivasi saya tiba-tiba menurun karena ada tugas atau aktifitas menuntut, saya kadang langsung teringat pada keinginan cita cita saya.”

Hal serupa juga disampaikan oleh Cahaya, ia menjawab:

“Melihat kerja keras dan dukungan Orang Tua yang sampai saat ini menjadikan kan saya terjaga oleh tekad motivasi, hal ini bentuk gapaian cita cita saya dalam bantuan menggunakan *gadget* ini.”

Hasil wawancara yang disampaikan oleh kedua remaja di atas menunjukkan bahwa keduanya sama-sama menjaga motivasi nya pada saat tugas atau aktivitas menuntut karena keinginanya mengapai cita cita seperti kakaknya dan melihat kerja keras serta dukungan orang tuanya. Selanjutnya ada pun pendapat remaja lainnya yang diutarakan oleh Farizi, ia menjawab :

“Dengan menciptakan lingkungan yang kondusif dan nyaman untuk diri sendiri sih seperti bermain *game* dulu bersama teman, sehingga motivasi saya masih tetap terjaga walau pun tugas atau aktifitas menuntut”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya subjek agar motivasi terjaga dalam menggunakan *gadget* pada saat tugas atau aktivitas menentu dengan membuat lingkungan yang nyaman dan kondusif. Adapun pendapat lainya oleh Arifah, ia menjawab:

“Mungkin saya berikan variasi aktivitas seling hiburan dalam menggunakan *gadget* seperti bermain *game* melihat video yang lucu-lucu pada aktifitas atau tugas yang menuntut, sehingga motivasi saya masih terjaga baik.”

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shafiyah, ia menjawab:

“Kalau aku sih menjaga motivasi dengan tetap semangat dalam menjalin tugas atau aktivitas yang menuntut setelah menyelesaikan tugas lalu saya berikan reward pada saya sendiri.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya agar terjaga motivasi nya dalam menggunakan *gadget* pada saat menuntu oleh Arifa dengan cara memberikan variasi aktivitas seling hiburan, sedangkan pendapat lain diungkapkan oleh Shafiyah bahwasanya agar motivasi tetap terjaga dengan tetap semangat dalam menjalin tugas dan aktivitas, setelah menyelesaikan tugas Shafiyah juga tidak lupa memberikan reward pada diri sendiri.

Dapat disimpulkan bahwasanya terjaganya motivasi pada remaja-remaja di Perumahan Bumi Mangli Permai menunjukkan bahwa motivasinya bisa terjaga dalam tugas atau aktivitas menuntu karena ingin mengapai cita-cita, dengan memberikan variasi aktivitas, dengan menciptakan lingkungan yang aman serta kondusif dan tetap menjaga semangat.

Hasil observasi pun menunjukkan dari ketiga tahap remaja pada tahap remaja jawabannya sama dengan terjaga motivasi agar tercapainya cita cita, untuk remaja tahap awal yakni dengan menjaga lingkungan dengan kondusif yang ia lakukan selalu pada saat perkumpulan remaja yang selalu membuat suasana nyaman dan pada remaja akhir memberikan variasi hiburan serta memberikan reward pada diri sendiri yang biasanya dilakukan setelah melaksanak tugas yang berat membolehkan bermain game sepuasnya hal ini sering terlihat pada saat kumpulan rutinan dengan pembahasan berat kemudian ketika sudah selesai, reward diberikan seperti bermain *game* atau pun membeli makanan sesuka hati, Hal ini dapat tersimpulkan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan.³⁶

c. Perilaku

Aspek perilaku terungkap sebagai arena yang sangat penting di mana upaya sadar dilakukan untuk mengatur perilaku yang terlihat.

Remaja, dalam upaya mereka untuk mengatur diri sendiri, memulai perjalanan untuk melakukan kontrol atas tindakan mereka yang terlihat, dengan demikian mengatur keterlibatan mereka dengan dunia digital.

Hal ini lebih dari sekadar tindakan penggunaan *gadget*, tetapi juga mencakup pengaturan waktu yang cermat dan pengembangan suasana yang kondusif untuk kegiatan yang konstruktif. Peneliti, yang

³⁶ Observasi di Masjid Baitul Iman, 5 Oktober 2023

menyadari nuansa yang melekat pada pengaturan perilaku, berusaha untuk mengungkap mekanisme yang digunakan oleh remaja dalam menggambarkan batas waktu penggunaan *gadget* dalam konteks interaksi sosial yang lebih luas. Peneliti pun bertanya, Bagaimana anda menentukan batasan-batasan waktu dalam menggunakan *gadget* terhadap perilaku sosial. Adapun beberapa pendapat yang diutarakan oleh beberapa remaja, yang pertama yaitu Shinta, ia menjawab:

“Dengan membatasi penggunaan *gadget* beberapa jam untuk mengobrol dengan orang sekitar, biasanya ada rasa capek sebentar dalam menggunakan *gadget* hal tersebut biasanya saya gunakan untuk berbicara dengan orang-orang yang ada di sekitar saya.”

Pendapat lain diungkapkan oleh Cahaya, ia menjawab:

“Biasanya menetapkan batasan waktu dengan memprioritaskan mana yang diutamakan untuk berinteraksi kegiatan sosial dengan keluarga dan teman sih dan mana untuk menggunakan *gadget*.”

Hasil wawancara dari dua remaja diatas menunjukkan bahwasanya, menentukan batasan-batasan waktu dalam menggunakan *gadget* terhadap perilaku sosial sama sama dengan membatasi beberapa jam untuk mengobrol dan menepatkan batasan-batasan waktu dengan memprioritaskan mana untuk berinteraksi sosial mana untuk bermain *gadget*.

Hasil observasi pun pada terhadap dua remaja tersebut ketika pada saat sudah dimulai rapat kumpulan remaja masjid sesekali mereka meletakkan *gadget* dan ketika diajak bicara serta saat rapat sudah dimulai, Hal ini sehingga remaja masjid disana masih terjalin

silahurmi yang baik pada remaja lainnya.³⁷ Adapun pendapat remaja lainnya yang diutarakan oleh Farizi, ia menjawab :

“Dengan menyeimbangi waktu berinteraksi sosial dan bermain, misalnya saat bermain *gadget* saya selalu menyempatkan berinteraksi dengan menanyakan kabar, mengajak mau nongkrong dimana, dan lain-lainnya”

Hasil wawancara menunjukkan bahwasanya subjek menentukan batasan-batasan waktu menggunakan *gadget* dengan menyeimbangi waktu berinteraksi dengan teman *game*. Hasil observasi dimenunjukkan pada saat bermain *game* Farizi selalu berdiskusi dalam bermain *game* bersama teman-temannya. Adapun pendapat selanjutnya diutarakan oleh Arifa, ia menjawab:

“Membuat jadwal khusus rencana kegiatan, dengan menentukan waktu mana untuk menggunakan *gadget* untuk kuliah serta berjualan dan waktu mana fokus pada interaksi sosial. Sehingga memastikan ada waktu cukup berinteraksi dengan orang-orang sekitar.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shafiyah, ia menjawab:

“Dengan memberlakukan batasan pada penggunaan *gadget*, seseorang dapat mencapai hal ini dengan meminimalkan ketergantungan pada *gadget* selama interaksi sosial. Hal ini dapat dilakukan dengan mematikan *gadget* sepenuhnya atau, paling tidak, menahan diri untuk tidak melakukan aktivitas yang berhubungan dengan *gadget* saat berinteraksi sosial. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pembicaraan lawan bicara dapat didengar dan dipahami dengan baik.”

Hasil wawancara dengan Arifah, menunjukkan bahwasanya menentukan batasan-batasan menggunakan *gadget* yakni dengan membuat jadwal khusus rencana kegiatan untuk menentukan waktu

³⁷ Observasi di Masjid Baitui iman, 5 Oktober 2023

mana untuk menggunakan *gadget* dan mana untuk berinteraksi sosial. Pendapat yang lain juga diungkapkan Shafiyah menentukan batasan waktu dengan mengurangi penggunaan *gadget* saat berinteraksi sosial kepada seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa batasan batasan waktu dalam menggunakan *gadget* pada perilaku sosial beberapa remaja masjid diatas menunjukkan bahwasanya dengan mengurangi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial, membuat jadwal rencana kegiatan dan memprioritaskan interaksi sosial dari pada menggunakan *gadget*.

Dari beberapa penyajian data jika dikaitkan melalui kognitif sosial yang berpendapat bahwanya pembelajaran manusia terjadi karena faktor tindakan-tindakan dari diri sendiri, lingkungan dan perilaku sosialnya dalam mengontrol dan mengelolah diri sesuai kemampuan masing-masing setelah menilai diri, perilaku dan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwanya remaja masjid pada perilaku sosial masih sopan, tepat waktu dalam beribadah, kesehatan jamani serta rohani nya baik dan bahkan ada yang berprestasi mendapat juara karena bantuan penggunaan *gadget* ini.

C. Pembahasan Temuan

Eksplorasi dan analisis data yang disajikan menjadi dasar bagi pembahasan temuan yang komprehensif, yang melibatkan interpretasi dan korelasi dengan teori-teori yang ada. Pembahasan ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang relevan dengan topik penelitian, selaras dengan

fokus penelitian yang diartikulasikan dalam tesis ini. Pembahasan ini dirancang untuk memfasilitasi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diuraikan dalam fokus penelitian. Pembahasan yang bernuansa dari temuan-temuan tersebut diuraikan di bawah ini:

1. Bagaimana proses kognitif sosial remaja masjid pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai.

Di era globalisasi saat ini, remaja telah akrab dengan *gadget*, Kemudahan teknologi yang ada di mana-mana, ditambah dengan evolusi dan kecanggihannya yang cepat, membuat perangkat ini menjadi sangat diperlukan untuk berbagai aktivitas. Meskipun kemunculan *gadget* telah memberikan banyak manfaat positif seperti sebagai alat komunikasi tanpa batas dengan teman sebaya atau keluarga dengan jarak jauh, bisa untuk mencari informasi, terjalin silaturahmi yang baik antara sesama remaja dan Orang tua, peluang transaksi berbisnis dengan mudah, Namun dampak buruk juga berdampak pada seperti pemborosan terhadap waktu, kurangnya keharmonisan keluarga, serta perilaku sosial menjadi menurun, Hal ini terutama kalangan remaja yang merupakan demografi pengguna *gadget* yang signifikan.

Berdasarkan hasil penemuan dan analisis dalam penelitian ini maka diketahui bahwa proses kognitif sosial di kalangan remaja masjid dalam menggunakan *gadget* menunjukkan karakteristik yang hampir sama saat menggunakan *gadget*. Hal tersebut dapat dilihat pada observasi dan hasil

wawancara peneliti seperti Proses modeling ini, tentunya dapat dilihat dari 4 tahapan modeling sebagai berikut:

- a. Atensi, subjek tahap masa sebelum remaja dalam proses apa yang diperhatikan dalam menggunakan *gadget* serta berapa durasi lama menggunakan *gadget* dengan waktu yakni sekitar 2 jam sampai 10 jam yang dikatanya intensitas penggunaan *gadget* tinggi namun dalam memperhatikan *gadget* remaja banyak digunakan dengan hal baik karena perhatian yang dilakukan untuk mencari informasi informasi tugas atau informasi yang belum diketahui dan ada juga memperhatikan *gadget* untuk bermain *game* dan bersosial media.
- b. Representasi, yaitu lanjutan dari atensi tersebut dimana remaja mengingat apa yang diperhatikan tersebut. Dalam hal ini remaja masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai dalam proses ini pun hampir sama. Proses pengingat nya semuanya memiliki strategi dengan cara mencatat dan melihat ulang berulang suatu informasi atau bentuk video dalam membuat proses ini berhasil dilakukan pada remaja.
- c. Perubahan perilaku, yaitu remaja mulai melahirkan tingkah laku meniru dari apa yang diperhatikan baik berupa peniruan seperti, bagaimana menghadapi atau merespon perubahan perilaku sosial remaja masjid yakni ada yang biasa saja karena aturan orang tua, ada yang merasa berdampak positif dan ada juga yang merasakan kesal karena *gadget*nya yang selalu dipinjam adeknya.

Selain itu peran orang tua juga berperan penting kepada anaknya dalam perubahan perilaku tahap masa sebelum remaja. Cahaya mengungkapkan perubahan perilaku biasanya saja karena sejak diberikannya *gadget*, orang tuanya sudah mengatur dan membuatkan jadwal kegiatannya, sehingga sehat dalam menggunakan *gadget* nya, perilaku sosialnya tetap masih sopan, bertanggung jawab pada ibadah dan tugas-tugasnya.

Selanjutnya remaja masa awal oleh Farizi dalam menghadapi proses perubahan perilakunya ini merespon dengan positif tapi kadang keblablasan karena lupa waktu dalam bermain *game* ataupun sibuk terhadap aktivitas dan terakhir perubahan perilakunya pada remaja akhir oleh Arifah dan Shafiyah merespon perubahan perilakunya dengan baik karena *gadget* merubah perilaku remaja akhir yang dulunya malu malu berjualan pada saat tatap muka dengan orang lain kini jualanya berkembang pesat. Peran orang tua di sini juga menjelaskan bahwa anaknya masih efisien dalam waktu menggunakan *gadget*, mendapatkan kejuaran dari baca bukunya, rasa tanggung jawab dalam beribadah serta mengerjakan tugas masih efektif.

- d. Motivasi. Seluruh rangkaian di atas tentu tidak lepas dari adanya motivasi atau dorongan seperti dorongan masa lalu seperti yang dilakukan tiga tahap remaja tersebut dalam memotivasi diri dalam menggunakan *gadget* bisa berkomunikasi dengan saudara yang jauh, agar tidak gaptek pada perkembangan teknologi *gadget* ini, serta ada

dengan memotivasi dirinya karena terbantunya jualan dia yang laris manis.

Dari apa yang sudah ditemukan oleh peneliti diatas, proses kognitif sosial remaja masjid di perumahan bumi mangli permai diatas sejalan dengan 4 proses kognitif sosial dalam landasan memahami inndividu pada kognitif dan perilaku remaja terhadap pembelajaran observasional yang kompleks. Selain itu, Remaja masjid pada proses-proses kognitif hampir sama pada hasil kognitif nya dengan baik serta positif karena peniruan model ini diiringi dengan model lingkungan serta diikuti persolan diri dan perilaku remaja individu itu sendiri dalam menggunakan *gadget* pada perilaku sosialnya dan bahkan berprestasi yang dimiliki oleh remaja tersebut.

Berdasarkan teori kutivasi pun menggambarkan pada hasil observasi dan hasil wawancara penggunaan *gadget* pada remaja masjid di Perumahan Bumi Mangl Permai dikatakan penggunaan yang tinggi yaitu intensitas lebih dari 4 jam dalam sehari itu, Menurut Gabner berdampak negatif karena penggunaan yang berlebihan data menimbulkan potensi yang bahaya bagi penggunaannya, Namun nyata pada hasil penemuan observasi peneliti pada remaja masjid bahwasanya penggunaan *gadget* nya berdampak positif yang membantu mereka dalam berbagai aktifitas dan bahkan ada yang berprestasi mendapat juara di sekolahnya.

2. Bagaimana regulasi diri remaja masjid pengguna *gadget* terhadap hidup sosialnya di Perumahan Bumi Mangli Permai?

Menurut kerangka pengaturan diri dikonseptualisasikan sebagai kapasitas untuk mengatur dan mengelola diri sendiri secara komprehensif, yang mencakup dimensi metakognitif, motivasi, dan perilaku. Proses pengaturan diri ini melambangkan *determinisme* timbal balik, karena bergantung pada interaksi antara faktor lingkungan, kognitif, dan perilaku, yang semuanya saling mempengaruhi satu sama lain.³⁸

Regulasi diri ini secara nyata dilihat dalam perilaku sosial remaja pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai. Perilaku-perilaku remaja dalam menggunakan *gadget* yang di katakan intensitas pengguna tinggi 4 jam lebih hal tersebut masih efisien dalam waktunya, sholatnya tepat waktu, masih terjalinnya silaturahmi yang baik, kesehatan jasmani dan rohani remaja sehat, berprestasi dan masih sopan dalam berperilaku.

Aspek pertama Regulasi diri metakognisi dari individu itu ditemukan pada remaja yang ada di Perumahan Bumi Mangli Permai, bahwa remaja tersebut mengelolah waktu dengan efektif saat menggunakan *gadget* dengan cara mempertegas atau mendispilkan mereka sendiri dalam menggunakan *gadget*, Ada pun dengan cara menyimbangi atau membagi waktu serta membuat jadwal kegiatan dari *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut mempengaruhi faktor-faktor dalam diri individu (personal), Setelah mengelolah kebutuhan dan kemampuan dirinya.

Aspek selanjutnya bentuk regulasi diri motivasi dari faktor lingkungan bahwa ini terwujud dalam seluruh sisi kehidupan remaja dalam

³⁸ M Nur Ghufro dan Rini Risnawita S, Teori-Teori Psikologi, (JogJakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), 61.

menggunakan *gadget*, baik di sisi individu dan perilakunya. Pada sisi remaja berupa lingkungan penggunaan *gadget* bisa dilihat dalam menjaga motivasi diri dalam menggunakan *gadget* untuk tugas atau aktivitas yang menuntut, remaja pada tahap masa sebelum awal hingga remaja tahap akhir pun memiliki faktor yang berbeda dalam menghadapinya ada yang menjaga motivasinya dengan ingin mencapai cita-cita, ada tetap menjaga suasana hatinya untuk terus semangat, ada juga diselingi variasi aktivitas dan melihat kerja keras dan dukungan orang tua nya.

Dan terakhir kapasitas para remaja ini untuk mengatur dan mengelola diri mereka sendiri termanifestasi dalam berbagai perilaku yang menunjukkan variabilitas yang cukup besar di antara individu-individu. Nuansa pengaturan diri mereka terlihat jelas dalam perilaku sosial mereka, terutama dalam menggambarkan batas waktu penggunaan *gadget*. Beberapa remaja menegaskan batasan mereka sendiri, sementara yang lain memprioritaskan dan menyusun jadwal kegiatan dengan cermat untuk penggunaan *gadget* mereka. Pertimbangan-pertimbangan ini merupakan aspek integral dari faktor perilaku yang lebih luas yang berperan.

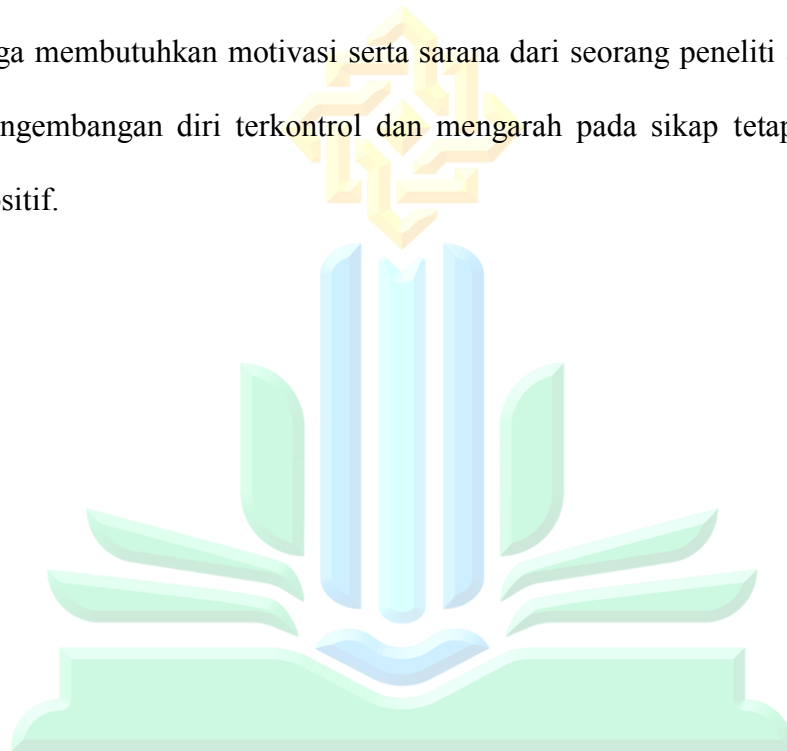
Seluruh aspek di atas menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut memang berinteraksi secara imbang dalam mendasari pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai. Personal diri yang dominan yang mempengaruhi remaja dalam menggunakan *gadget* dan aspek kognitif remaja mempengaruhi lingkungan itu sendiri dimana hal tersebut terwujud

dalam perilaku perilaku aktif remaja yang menjadi dasar yang nyata dari pertahanan dan perkembangan perilaku remaja tersebut.

Aspek-aspek di atas sangat relevan dengan konsep determinisme reciprocal bahwas aspek lingkungan, kognitif, dan perilaku saling mempengaruhi dan terus berinteraksi secara timbal balik. Pada pengguna *gadget* di Perumahan Bumi Mangli Permai memang tidak lepas dari kuatnya tiga aspek tersebut secara imbang. Pada apa yang sudah dijelaskan regulasi diri dalam menganalisis remaja selaras apa yang dijelaskan oleh Albert Bandura, bahwa regulasi diri kemampuan remaja dalam mengatur dan mengelola diri remaja mempengaruhi pengaturan diri, tingkah laku perilaku dan terhadap lingkungan.

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan oleh peneliti, Menunjukkan observasi berupa keaktifan mereka bisa dilihat dari kondisi atau kemampuan diri yang hampir sama dalam meregulasi diri dalam menggunakan *gadget* nya. Saat ini nampaknya telah terjadi kecenderungan pengguna *gadget* yang sering mengenyampingkan nilai-nilai moral dan etika, Namun Remaja Masjid di perumahan Bumi Mangli Permai sebagaimana teori kultivasi pun dari hasil observasi menunjukkan bahwa intensitas remaja lebih dari 4 jam setiap harinya mereka bisa mengontrol sendiri mengenai kondisi dan kemampuan dirinya terhadap kehidupan sosialnya sehingga menghasilkan keputusan motivasi serta perilaku yang baik dengan tindakan remaja-remaja disana mengenai penggunaan *gadget* yang mana yang memungkinkan untuk diikuti mereka.

Selain itu dalam proses modeling ini diketahui bahwa *gadget* menjadi model utama bagi remaja masjid, artinya remaja masjid akan selalu berkaca pada perkembangan pesat *gadget*, mereka akan terus menerus menggunakan *gadget*. Sehingga dalam beberapa hal proses pengembangan diri individu remaja dikaitkan pada bimbingan konseling juga membutuhkan motivasi serta sarana dari seorang peneliti agar proses pengembangan diri terkontrol dan mengarah pada sikap tetap baik atau positif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai memang sangat dominan baik dan berdampak positif sesuai data wawancara, observasi, dan dokumentasi yang didapatkan.

1. Pada proses kognitif sosial, dapat disimpulkan bahwasanya Analisis penggunaan *gadget* melalui proses kognitif sosial pada perhatian, mengingat, perubahan perilaku dan motivasi dalam menggunakan *gadget* sebagaimana pada Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai ini masih di kategori positif atau baik seperti terlihat dampak positif remaja tergambar pada pembelajaran sosial terjadi melalui adanya peniruan.

Dampak positif ini yakni saat menggunakan *gadget* berlebihan masih efisien dalam pembagian waktunya seperti solatnya tepat waktu, masih sopan dalam berperilaku dengan sesama remaja maupun orang tua, digunakannya sebagai alat komunikasi dengan teman sebaya serta orang yang jauh dan dimanfaatkan sebagai peluang transaksi berbisnis dengan mudah, tepat waktu dalam beribadah, kesehatan jasmani serta rohani nya baik dan bahkan ada yang berprestasi mendapat juara karena bantuan *gadget* ini. Hal ini sejalan dengan 4 proses kognitif sosial dalam menggunakan *gadget* pada perilaku sosialnya dan bahkan berprestasi yang dimiliki oleh remaja tersebut yang memahami individu pada kognitif dan

perilaku remaja yang dimiliki terhadap pembelajaran observasional yang kompleks.

2. Regulasi diri dalam menganalisis remaja masjid pengguna *gadget* dalam hidup sosialnya ini berupa keaktifan mereka dalam penggunaan *gadget* dapat dilihat dalam tiga faktor regulasi diri dalam menggunakan *gadget* yang mana mencakup kekuatan lingkungan, kognitif, dan perilaku dimana ketiga kekeutaan tersebutimbang dan saling berinteraksi secara terus menerus sehingga membuat remaja masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai bertahan dalam mengatur dan mengelolah diri, karena mereka memiliki kondisi atau kemampuan diri yang berbeda untuk menggunakan *gadget* nya.

Hal ini Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai sebagaimana teori kultivasi juga sebagai pendukung bahwa intensitas remaja dikatakan tinggi lebih dari 4 jam setiap harinya, Mereka tetap bisa meregulasi diri dengan mengontrol sendiri mengenai motivasi kondisi dan kemampuan perilaku dirinya terhadap kehidupan sosialnya, Sehingga menghasilkan keputusan motivasi serta perilaku yang berdampak positif dengan tindakan remaja yang dipilih mengenai penggunaan *gadget* yang mana yang memungkinkan untuk diikuti mereka.

B. Saran

Adapun saran-saran dari peneliti terkait penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Remaja Masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai agar terus berusaha mempertahankan dan meregulasi diri terhadap dampak positif perilaku sosialnya dalam penggunaan *gadget* dengan faktor lingkungan, kognitif, dan perilaku tersebut.
2. Bagi prodi Bimbingan Konseling Islam dan mahasiswa: Penelitian ini menunjukkan bahwa program studi Bimbingan Konseling Islam dan para mahasiswanya dapat memasukkan studi ini ke dalam kurikulum mereka. Memanfaatkan proses kognitif sosial Bandura sebagai referensi dasar dapat memperdalam pemahaman tentang dinamika sosial. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber bagi penelitian-penelitian selanjutnya, terutama yang mempelajari tatanan sosial yang lebih luas.
3. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya: Para pembaca dan calon peneliti didorong untuk melakukan pendekatan terhadap penelitian ini dengan bijaksana, dengan menggali wawasan yang berharga sambil tetap menyadari adanya keterbatasan. Mengakui ketidaksempurnaan yang melekat dalam setiap upaya manusia, disarankan untuk belajar dari kekuatan tesis ini dan berhati-hati agar tidak meniru kekurangannya. Kebijakan dalam memanfaatkan pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian ini akan berkontribusi pada kemajuan wacana akademis di bidang ini.

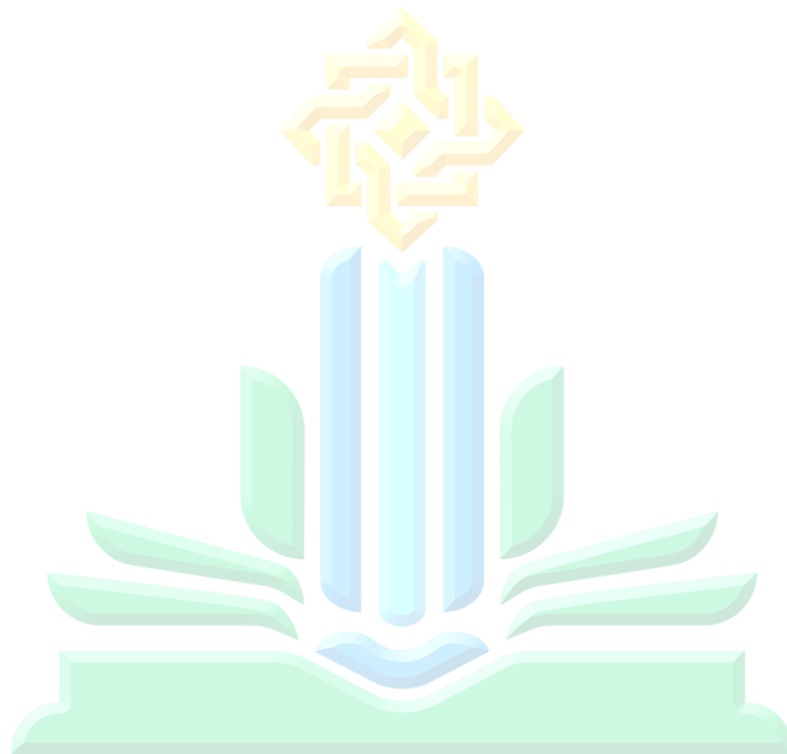
DAFTAR PUSTAKA

- Adang Hambali, Ujam Jaenudin, 2013. Psikologi Kepribadian (lanjutan) Studi atas Teori dan Tokoh psikologi Kepribadian (Bandung: Pustaka setia)
- Adeng Hudaya. 2018. “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minta Belajar Peserta Didik”, Jurnal Research and Developmant Journal of Education.
- Alwisol, Psikologi Kepribadian. 2017. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang),
- Aris kurniawan, 2022. “Pengertian analisis menurut para ahli”, Juli 6.
- Bandura, A. 1962. Social learning through imitation. (Dalam M.R. Jones (Ed), Nebraska symposium on motivation. Lincoln: University of Nebraska Press).
- Dale. H. Schunk. 2012 Learning theoris. An education perspektif. (Yogyakarta: pustaka pelajar, edisi ke enam)
- Didik Hermawan. 2007. Panduan Tuntas Masa Pubertas. (Solo : Smart Media)
- George Gerbner, 2005. Cultivation Theory (Pensylvania: Universitas Pensylvania Press)
- Gunarsa. 2009. Psikologi Remaja. (Jakarta : PT BPK Gunung Mulia)
- Hastri, Rahmita, 2018. Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika
- Hergenhahn, B. R. dan Olson. 2008. Matthew H. Theories of Learning (7th ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Lexi J. Moleong, 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 5 Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), 218.,
- Novia Prasetyaningsih, dkk.2020 “Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya”,
- Rana, Sejarah dan Perkembangan Handphone (On-Line) tersedia di: <http://rana08.wordpress.com>. diakses pada 5 Desember 2018.
- Rasma B. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Alqur’an Pada Kelas Ix Smp Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar.

Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta)

Tim Penyusun, 2019. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Jember Press)

Yusuf, APJII. 2019. Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa (Jakarta: Kompas.com)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
ANALISIS KOGNITIF SOSIAL PADA REMAJA PENGGUNA GADGET DI PERUMAHAN BUMI MANGLI PERMAI.	Teori Kognitif Sosial	Proses modeling	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individu proses perhatian 2. Individu proses meniru 3. Individu proses perilaku 4. Individu proses motivasi 	<p>Sumber data primer:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Remaja Masjid Baitul Iman. b. Orang Tua Remaja <p>Sumber data sekunder:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi 2. Keperustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif 2. Jenis penelitian analisis deskriptif 3. Teknik pengambilan sampel: Purposive Sampling 4. Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Teknik analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengumpulan Data b. Kondensasi Data c. Penyajian Data d. Kesimpulan 6. Keabsahan data : <ol style="list-style-type: none"> a. Triangulasi sumber b. Triangulasi teknik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses kognitif sosial remaja masjid dalam pengguna <i>gadget</i> di Perumahan Bumi Mangli Permai? 2. Bagaimana regulasi diri pada remaja pengguna <i>gadget</i> di Perumahan Bumi Mangli Permai?
		Self Regulasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metakognisi 2. Motivasi 3. Lingkungan 			
	Pengguna Gadget	Gadget	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelas berat (Heavy viewers) b. Kelas Ringan (Light viewers) 			

LAMPIRAN LAMPIRAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cintya Tugastika Sari
NIM : D20193027
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah
Institusi : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian yang berjudul “Analisis Kognitif Sosial Pada Remaja Masjid Pengguna *Gadget* Di Perumahan Bumi Mangli Permai” adalah hasil dari penelitian/karya sendiri.

Bagian data tertentu yang saya peroleh dari perusahaan atau saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.

Jember, 29 November 2023
Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Cintya Tugastika Sari
NIM. D20193027



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kalwates Jember, Kode Pos 68136 Telp. 0331-487550
email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website: <http://dakwah.uinkhas.ac.id/>

Nomor : B.3136 /Un.22/6.a/PP.00.9/ 09 /2023
Lampiran : -

13 September 2023

Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Pembina Remaja Masjid Baitul Iman

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Cintya Tugastika Sari
NIM : D20193027
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Semester : IX (sembilan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Analisis Kognitif Sosial Pada Remaja Masjid Dalam Pengguna Gadget di Perumahan Bumi Mangli Permai"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Siti Raudhatul Jannah





**BIDANG ORGANISASI OTONOM-REMAJA
MASJID PERUMAHAN BUMI MANGLI PERMAI**

SK Menkumham No. AHU27047. AH.01.04 TH.2016 Tgl 09 Juni 2016 NPWP 81.368.618.5-626.000Sek : Perum BMP Blok DG-10 KodePos 68136 HP. 085236065906 e-mail: yys_baituliman@yahoo.com
KALIWATES - JEMBER

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sigit Pamungkas S. Pd
Jabatan : Pembina Remaja Masjid

Dengan ini menerapkan bahwa :

Nama : Cintya Tugastika Sari
Nim : D20193027
Fakultas : Dakwah
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian tentang "Analisis Kognitif Sosial Pada Remaja Masjid Pengguna Gadget di Perumahan Bumi Mangli Permai" pada tanggal 14 September – 18 Oktober 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat sebenar-benarnya untuk digunakan sebagai mestinya, kami sampaikan terimakasih.

Jember, 18 Oktober 2023
Pembina Remaja Masjid



Sigit Pamungkas S. Pd

UNIVERSITAS KHANIKAH AL-FALAH
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI PERUMAHAN BUMI MANGLI PERMAI

NO	HARI / TANGGAL	JENIS KEGIATAN	TTD
1.	Kamis 14 September 2023	Memohon ijin penelitian kepada Bapak Sigit Pamungkas S. Pd sebagai Pembina Remaja Masjid	
2.	Kamis 21 September 2023	Observasi Kumpulan Rutinan Remaja Masjid	
3.	Kamis 28 September 2023	Wawancara dengan Remaja Masjid (Kholifatul Arifa)	
4.	Minggu 1 Oktober 2023	Wawancara dengan Remaja Masjid (Cahaya Mukharomah)	
5.	Rabu 11 Oktober 2023	Wawancara dengan Remaja Masjid (Shinta A)	
6.	Jumat 13 Oktober 2023	Wawancara dengan Remaja Masjid (Ahmad Yusuf Al F)	
7.	Selasa 17 Oktober 2023	Wawancara dengan Remaja Masjid (Shafiyah M)	
8.	Rabu 18 Oktober 2023	Meminta surat selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PEDOMAN OBSERVASI :

Tempat observasi : Masjid Baitul Iman Di Perumahan Bumi Mangli Permai

	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan
	Memperhatikan kegiatan sehari hari remaja masjid	Dari hasil penelitian bahwa remaja masjid di Perumahan Bumi Mangli Permai perhatian dalam menggunakan <i>gadget</i> biasanya untuk bermain <i>game</i> , mencari informasi dan berbisnis, dari semua remaja disana semua sudah memiliki dan menggunakan <i>gadget nya</i> masing-masing.
	Pengguna <i>gadget</i> dalam proses mengingat	Dari hasil peneliti dan observasi menunjukkan penggunaan <i>gadget</i> di Perumahan Bumi Mangli Permai adalah mayoritas dari anak anak dan remaja, penggunaan <i>gadget</i> ini sering kali digunakakan Remaja Masjid Baitul Iman juga sebagai alat komunikasi sesama teman, saudara dan keluarga. Dalam proses mengingat dalam penggunaan <i>gadget</i> ini remaja disana mencatata informasi-informasi yang didapatkan dan yang menurut mereka penting.
	Perilaku sosial remaja	Dari hasil peneliti dan observasi menunjukkan bahwa proses kognitif sosial (perilaku sosial) remaja yang menggunakan <i>gadget</i> berdampak hal yang positif seperti remaja agar tidak <i>gaptek</i> , akses sumber daya akademik, peningkatan komunikasi dan peluang wirausaha yang muncul pada perilaku remaja disa Pada obsevasi dan wawancara remaja masjid terdapat pemberian bimbingan, motivasi, dan mendengar cerita pengalaman.
	Waktu pengguna <i>gadget</i> pada si remaja	Dari hasil peneliti dan observasi menunjukkan bahwa remaja masjid yang ada di Perumahan Bumi Mangli Permai menggunakan <i>gadget</i> seriap 4 jam lebih dalam sehari membuat remaja merasa hal tersebut tidak mengganggu pada dampak negatif, di temukan bahwa walau pun menggunakan <i>gadget</i> 4 jam lebih masih efisien dalam menggunakan <i>gadget</i> seperti solat tepat waktu dan berprestasi disekolah.

PEDOMAN WAWANCARA

Informan pada remaja

Pertanyaan Proses Modelling Kognitif Sosial

1. Apa anda memiliki *gadget* milik sendiri?
2. Apa yang anda perhatikan dalam menggunakan *gadget*? Berapa jam anda menggunakan *gadget*?
3. Apa ada strategi yang anda gunakan untuk meningkatkan proses mengingat informasi yang diperoleh melalui *gadget* anda?
4. Bagaimana anda menghadapi atau merespon proses perubahan perilaku yang mungkin akibat dari pengguna *gadget* itu?
5. Apa yang memotivasi kan diri anda sendiri dalam menggunakan *gadget*?

Informan pada orang tua

1. Apa anak anda mempunyai *gadget* pribadi?
2. Apakah anda memberikan waktu bermain *gadget* pada anak anda? Kira kira berapa lama waktu anak anda dalam menggunakan *gadget*?
3. Apakah ada perubahan perilaku yang anak anda alami dalam menggunakan *gadget*?
4. Apa anda mengizinkan atau motivasi anak anda dalam menggunakan *gadget*?

Pertanyaan Regulasi diri (Mengontrol diri)

1. Bagaimana anda dapat mengelola waktu dengan efektif saat menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana anda menjaga motivasi anda dalam menggunakan *gadget* untuk tugas atau aktivitas yang menuntun?
3. Bagaimana anda menentukan Batasan Batasan waktu dalam menggunakan *gadget* terhadap perilaku sosial anda?

DOKUMENTASI



Wawancara dengan informan Pembina Remaja Masjid
Bapak Sigit Pamungkas dengan memberikan surat izin penelitian.
Bertempat di Rumah Bapak Sigit
Pada tanggal : Kamis, 14 September 2023



Melakukan observasi dan mengikuti perkumpulan Rutin Remaja Masjid
Bertempat di Masjid Baitul Iman
Pada tanggal: Kamis, 21 September 2023



Wawancara kepada informan Bernama Shinta
Remaja tahap sebelum masa remaja
Bertempat di Rumah Shinta
Pada tanggal : Rabu, 11 Oktober 2023



Wawancara kepada informan Bernama Cahaya Mukharomah
Remaja tahap sebelum masa remaja
Bertempat di Rumah Cahaya Mukharomah
Pada tanggal : Minggu, 1 Oktober 2023



Wawancara kepada informan Orang tua Cahaya
Remaja tahap sebelum masa remaja
Bertempat di Rumah Cahaya
Pada tanggal : Senin, 2 Oktober 2023



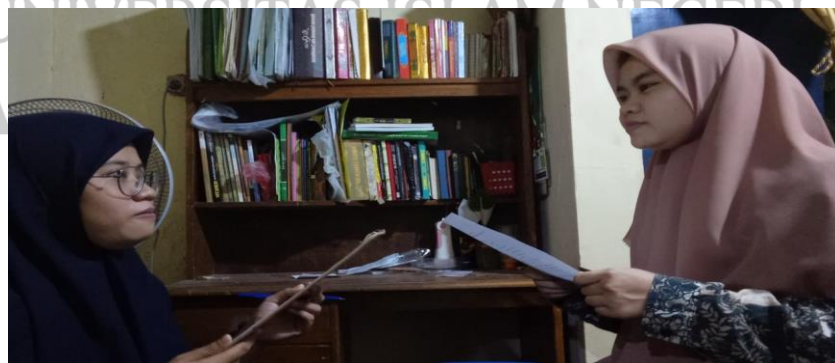
Wawancara kepada informan Bernama Farizi
Remaja tahap remaja awal
Bertempat di Rumah Farizi
Pada tanggal : Jumat, 13 Oktober 2023



Wawancara kepada informan Bernama Arifah
Remaja tahap remaja akhir
Bertempat di Rumah Arifah
Pada tanggal : Kamis, 28 September 2023



Wawancara kepada informan Orang tua Arifah
Remaja tahap remaja akhir
Bertempat di Rumah Arifah
Pada tanggal : Kamis, 28 September 2023



Wawancara kepada informan Bernama Shafiyah
Remaja remaja tahap akhir
Bertempat di Rumah Shafiyah
Pada tanggal : Selasa, 17 Oktober 2023



Wawancara kepada informan Orang tua Shafiyah
Remaja tahap remaja akhir
Bertempat di Rumah Shafiyah
Pada tanggal : Rabu , 18 Oktober 2023



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



Nama : Cintya Tugastika Sari
Tempat Lahir : Jember
Tanggal Lahir : 26 Juli 2001
Nim : D20193027
Fakultas : Dakwah
Prodi Studi : Bimbingan Dan Konseling Islam
Alamat : Perumahan Bumi Mangli Permai Blok Cc 06

Riwayatn Pendidikan

SD Mangli 01 Jember
SMP Muhammadiyah 1 Jember
SMA Pahlawan Jember
UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Pengalaman Organisasi

Osis SMP Muhammadiyah 1 Jember
Paskibra SMP Muhammadiyah
Remaja Masjid Baitul Iman
Peace Leader Jember
Anggota Kominfo IKMAPEDA UIN KH. Achamd Siddiq Jember