

ABSTRAK

Nurfausia Wahyuningsih, 2025. Fenomena Kecanduan *Gadget* Terhadap Pembentukan Identitas Sosial Siswa Kelas XI MAS Muhammadiyah Lembangbu'ne Kabupaten Gowa. Di Bimbing oleh Prof. Dr. H. Nursalam, M. Si sebagai pembimbing I dan Dr. Herdianty. R, S. Pd,.M. Pd sebagai pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui penyebab kecanduan *gadget* yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan emosional siswa kelas XI MAS Muhammadiyah Lembangbu'ne Kabupaten Gowa. (2) Untuk mengetahui dampak kecanduan *gadget* dan pengguna media sosial terhadap pembentukan identitas sosial siswa kelas XI MAS Muhammadiyah Lembangbu'ne Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang bertujuan untuk mengungkapkan makna dari pengalaman individu, menggali peristiwa-peristiwa dalam kehidupan yang konteks pemikiran dan perilaku seperti yang dipahami atau dipersepsikan oleh siswa kelas XI MAS Muhammadiyah Lembangbu'ne Kabupaten Gowa. Lokasi penelitian berada di MAS Muhammadiyah Lembangbu'ne Desa Cikoro Kecamatan Tompobulu Kabupaten gowa Sulamesi Selatan. Pengumpulan data menggunakan beberapa metode, yaitu Observasi, wawancara dan dokumentasi. Sementara analisis data dalam penelitian ini adalah analisis induktif, dengan langkah-langkahnya adalah reduksi data, penyajian data, dan mengambil keputusan atau verifikasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas XI MAS Muhammadiyah Lembangbu'ne mengalami kecanduan *gadget* yang cukup tinggi, yang dipicu oleh faktor akses mudah ke teknologi, pengaruh teman sebaya, dan ketidakmampuan mengelola waktu penggunaan *gadget*. Kecanduan ini berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional siswa, seperti menurunnya konsentrasi, meningkatnya kecemasan dan depresi, serta berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Sedangkan secara sosial, kecanduan *gadget* yang dialami siswa kelas XI MAS Muhammadiyah Lembangbu'ne dapat menghambat proses pembentukan identitas sosial mereka, karena ketergantungan terhadap perangkat teknologi dan dunia maya yang cenderung mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Fenomena, Gadget, Identitas Sosial