

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian mengenai “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung” menghasilkan beberapa paparan data berupa hasil observasi, wawancara, dan juga dokumentasi dengan informan. Kemudian peneliti menyelidiki untuk selanjutnya disajikan dalam bentuk deskripsi dan selanjutnya peneliti menguraikan hasil penelitian dari awal hingga akhir penelitian.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini adalah di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Selanjutnya peneliti mendeskripsikan mengenai lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian dengan gambaran sebagai berikut :

- a. Nama Desa : Desa Tanen Kecamatan Rejotangan
Kabupaten Tulungagung
- b. Alamat Lengkap : Jl.Supriadi No.11
- c. Telp : 0355-371120
- d. Daerah : Pedesaan
- e. Nama Kepala Desa : H.Sucipto

2. Sejarah Singkat Berdirinya Desa Tanen

Desa Tanen merupakan salah satu dari 16 (enam belas) Desa yang terletak wilayah administrasi Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Desa Tanen mengalami beberapa masa kepemimpinan, yaitu :

Tabel 4.1
Masa Kepempinan Kepala Desa

No.	Nama Kepala Desa	Dari Tahun	Sampai Tahun
1.	Djojo Sentono	1837	1846
2.	Kamtari	1846	1872
3.	Martoredjo	1872	1900
4.	Murjo	1900	1918
5.	Dipotruno	1918	1930
6.	Markam	1930	1938
7.	Suparman	1938	1939
8.	Miharjo	1939	1975
9.	Marwah	1975	1986
10.	Moejib	1986	2002
11.	Tohir	2002	2014
12.	H. Sucipto	2014	2019
13.	H. Sucipto	2019	2025

Menurut keterangan yang dikumpulkan dari para sesepuh, Desa Tanen didirikan oleh pendatang pada abad sekitar ke IX, yaitu oleh Ahmad Dariman, Ahmad Kaimun atau juga bisa disebut dengan nama Hasan Iman yang juga disebut dengan Ki Tani, Hasa Rejo, Jogo Semito, Hasan Maksun, Syeh Muko, Jogo Gati, H.Abdur Rozak, Hasan Tholib, Ronodipo, Senggoro, Mardi Kromo dan Wario Semito.

Hasan Rejo membuka hutan atau membabat di wilayah bagianutara. Babadan hutan Hasan Rejo ini termasuk babadan yang pertama atau

permulaan dalam bahasa Jawa disebut dengan istilah purwo dan terletak di bagian utara atau lor bahasa Jawa, sehingga akhirnya daerah tersebut dikenal dengan nama Purwodadi Lor (permulaan di bagian utara) selanjutnya Ahmad Darima membuka hutan di wilayah bagian selatan atau kidul dalam bahasa jawa. Babatan Ahmad Dariman ini terletak di selatannya babatan Hasan Iman atau Ki Tani. Dan akhirnya dinamakan Purwodadi Kidul.

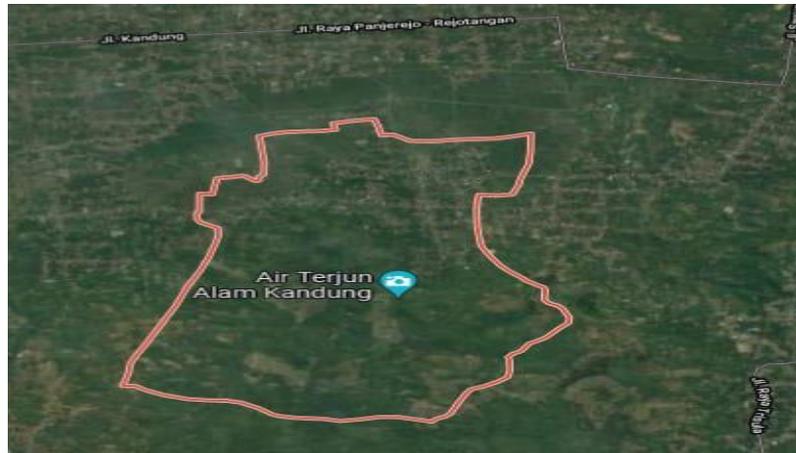
Dalam perkembangannya Purwodadi Lor dan Purwodadi Kidul tersebut menjadi suatu dukuh dengan nama Purwodadi. Sedangkan Ahmad Kaiman atau Hasan Iman membuka hutan bagian tengah sampai dengan bagian barat laut. Karena Ahmad Kaiman ini terkenal dengan nama Ki Tani, maka babadannya dinamakan **Tanen**. Kata **Tanen** berasal dari Tanian karena ketika para pengikut Ahma Dariman melewati daerah babadan Ki Tani mereka.

3. Letak Geografis Desa Tanen

Desa Tanen adalah salah satu Desa dari tujuh belas Desa yang berada di Kecamatan Rejotangan, Kabupaten Tulungagung Provinsi Jawa Timur.

Di Desa Tanen ini juga terdapat sebuah wisata alam yaitu air terjun alas yang sangat indah nan mempesona dengan nama wisata air terjun alam kandung letaknya berada di dalam kawasan hutan jati.

Gambar 4.1
Peta Lokasi Penelitian



Desa Tanen terbagi menjadi 41 Rukun Warga (RW) dan 13 Rukun Tetangga (RT) dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Tegalrejo dan Desa Pakisrejo Kecamatan rejtangan.
- b. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Sumberagung Kecamatan Rejtangan.
- c. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Kademangan Kabupaten Blitar.
- d. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Sukorejo Wetan, Kecamatan rejtangan.¹

4. Pembagian Wilayah Desa Tanen

Sebelum membahas pembagian wilayah Desa Tanen maka terlebih dulu kita membahas batas wilayah Kabupaten Tulungagung karena Desa Tanen terletak di Kabupaten Tulungagung, Kabupaten

¹ Arsip Desa Tanen Rejtangan Tulungagung

Tulungagung berbatasan dengan Kabupaten disekitarnya seperti di selatan berbatasan dengan Kabupaten Trenggalek, utara berbatasan dengan Kabupaten Kediri, serta di sisi timur berbatasan dengan Kabupaten Blitar.² Desa Tanen merupakan Desa terluas di wilayah kecamatan Rejotangan yang memiliki luas wilayah 10,35 kilometer persegi. Dengan jumlah penduduknya sebanyak 4.932 jiwa, yang terdiri dari 2.521 penduduk laki-laki dan 2.411 penduduk perempuan. Desa Tanen terbagi menjadi tiga Dusun yaitu Dusun Tanen, Dusun Purwodadi, dan Dusun Rowoubeng.³

5. Visi dan Misi

a. Visi Desa Tanen

Berdasarkan kondisi masyarakat Desa Tanen saat ini, permasalahan dan tantangan yang dihadapi di masa depan, serta dengan memperhitungkan faktor strategis dan potensi yang dimiliki oleh masyarakat, pemangku kepentingan serta pemerintah Desa, maka dalam pelaksanaan periode pembangunan pemerintah Desa Tanen tahun 2020 s/d 2025 dicanangkan Visi Pembangunan Desa Tanen adalah sebagai berikut :

“Tercapainya Desa Tanen yang Makmur, Aman, Nyaman dan Guyub Rukun”

² Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dan Alif Bayu Mahardika, *Sejarah Perkembangan Kesenian Jaranan di Tulungagung pada Tahun 1995 Hingga 2020M*, (Tulungagung : Akademia Pustaka, 2020) Hlm.31

³ Arsip Desa Tanen Rejotangan Tulungagung

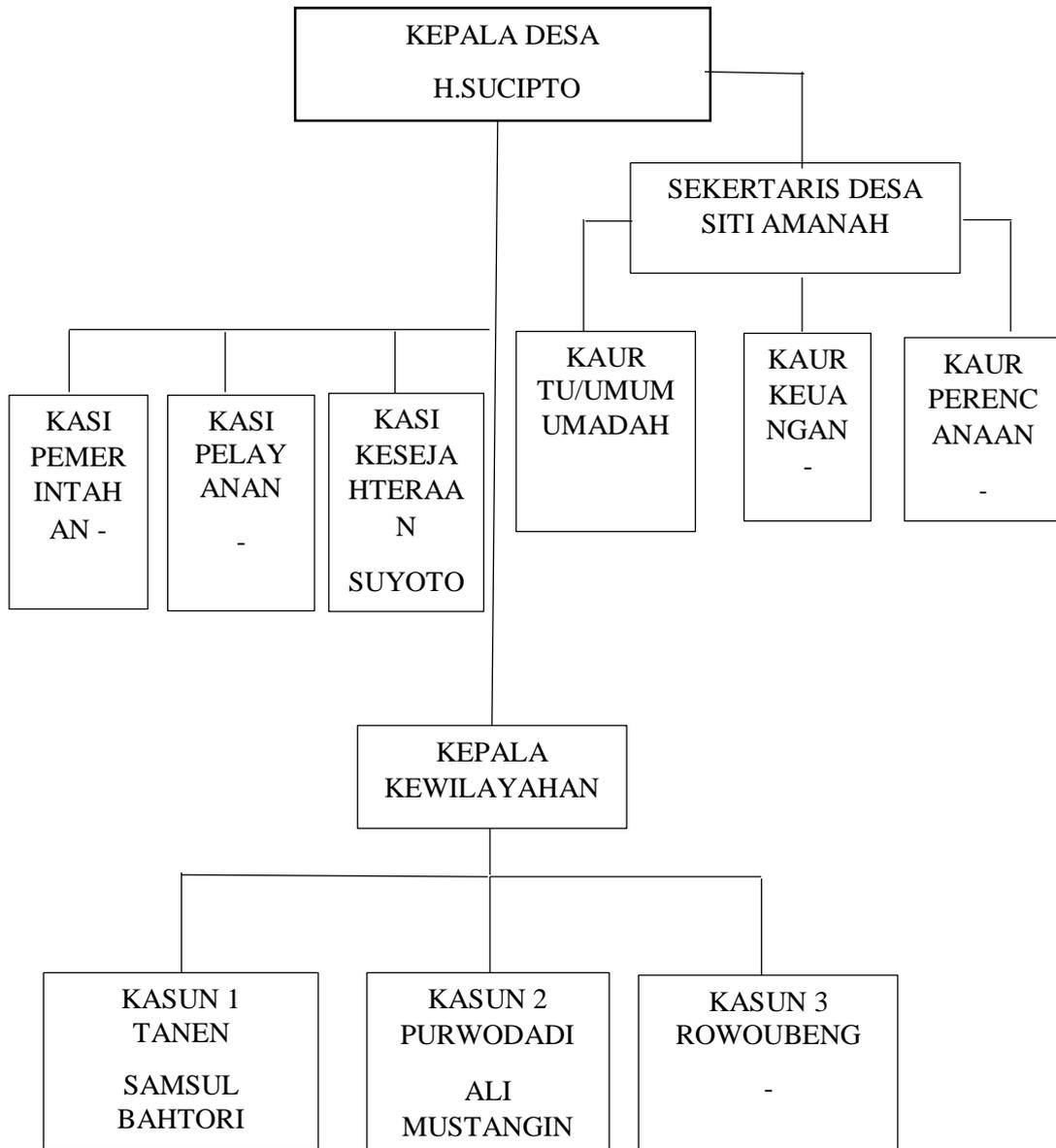
b. Misi Desa Tanen

Adapun Misi pembangunan Desa 6 tahun kedepan adalah sebagai berikut :

1. Mewujudkan masyarakat desa dapat mengenyam pendidikan formal maupun informal.
2. Mewujudkan kehidupan masyarakat desa yang semakin baik, sehingga memiliki nilai jual terhadap cipta, rasa, dan karsanya.
3. Mewujudkan kehidupan masyarakat desa semakin baik.
4. Mewujudkan rasa keadilan masyarakat dalam kerangka pelayanan masyarakat yang lebih baik.
5. Meningkatkan tugas dan fungsi pokok pemerintah Desa dan Lembaga Desa.
6. Mengedepankan kejujuran dan musyawarah mufakat dalam kehidupan sehari-hari baik dengan pemerintah Desa maupun dengan Masyarakat Desa.
7. Mewujudkan pemerataan pembangunan dan hasil-hasilnya yang dapat dirasakan oleh masyarakat Desa tanpa memandang kepentingan politik, SARA dan antar golongan.⁴

⁴ Arsip Desa Tanen Rejotangan Tulungagung

Bagan 4.1
Struktur Organisasi Tata Kerja Desa Tanen



B. Temuan Penelitian

Penelitian ini berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung” yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* oleh pra remaja terhadap perilaku sosial. penelitian ini dilakukan di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung.

Pada tanggal 17 November 2020 peneliti melakukan ujian seminar proposal selanjutnya Pada bulan Desember 2020 peneliti mengurus surat izin penelitian di kampus. Setelah surat izin penelitian jadi peneliti mengantar surat izin penelitian serta meminta izin untuk melakukan penelitian ke Balai Desa Tanen pada bulan Januari 2021 dan selanjutnya pada tanggal 27 juli 2021 peneliti mengajukan surat pengantar validasi dan setelah surat pengantar validasi jadi kemudian pada tanggal 7 Agustus 2021 peneliti menghubungi validator yaitu ibu Hany Nurpratiwi, M.Pd dan selanjutnya peneliti mengirimkan instrumen penelitian untuk dikoreksi dan diberi masukan oleh beliau. Dan setelah itu Pada tanggal 27 Agustus 2021 peneliti datang ke kantor Desa Tanen untuk meminta data-data untuk keperluan penunjang penelitian dan selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa anak usia pra remaja di Desa Tanen beserta orang tua anak tersebut.

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara,observasi, dan juga dokumentasi

di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung, maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisa data untuk memaparkan lebih lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Teknik analisa data yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisa kualitatif deskriptif. Data yang telah diperoleh dan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti tersebut selanjutnya akan dianalisis dengan hasil penelitan yang mengacu pada rumusan masalah. Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan pada bab 1 maka peran informan disini sangat dibutuhkan.

Tabel 4.2
Daftar Nama Informan

No	Nama	Anak Usia Pra Remaja	Orang Tua	Alamat
1.	Adik Yunita	✓ (11 tahun)		RT/RW 002/003 Dsn. Tanen, Ds.Tanen
2.	Ibu Komariyah		✓	RT/RW 002/003 Dsn. Tanen, Ds.Tanen
3.	Adik Diva	✓ (13 tahun)		RT/RW002/003 Dsn. Tanen, Ds.Tanen
4.	Ibu Jayanah		✓	RT/RW002/003 Dsn. Tanen, Ds.Tanen
5.	Adik Ardian	✓ (14 tahun)		RT/RW 01/12 Dsn. Purwodadi Kidul, Ds.Tanen
6.	Ibu Iyem		✓	RT/RW 01/12 Dsn. Purwodadi Kidul, Ds.Tanen
7.	Adik Hafiz	✓ (11 tahun)		RT/RW 002/007 Dsn.Purwodadi Lor Ds.Tanen
8.	Adik Halimah	✓ (12 tahun)		RT/RW 01/10 Dsn.Purwodadi Kidul, Ds.Tanen
9.	Adik Nada	✓ (12 tahun)		RT/RW 03/10 Dsn.Purwodadi Kidul, Ds.Tanen
10.	Ibu Kiki		✓	RT/RW 03/10 Dsn.Purwodadi Kidul, Ds.Tanen

informan atau orang yang memberi informasi disini adalah anak usia pra remaja serta beberapa orang tua dari anak tersebut untuk itu maka pedoman penelitian atau pedoman wawancara sangat dibutuhkan. Hasil dari perolehan data tersebut akan di deskripsikan sebagai berikut :

1. Dampak penggunaan *gadget* terhadap pra remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung

Berdasarkan rumusan permasalahan yang pertama mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap pra remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung maka peneliti mengetahui tanggapan setiap individu atau setiap orang dalam menerima keberadaan sebuah alat komunikasi *gadget* sangatlah bermacam-macam sekali, ada yang menerima dengan respon positif serta ada juga respon negatifnya.

Karena hampir semua kalangan anak di usia pra remaja (usia 10-14 tahun) saat ini telah menggunakan *gadget* dalam keseharian mereka. Kecenderungan anak dalam bermain *gadget* memberikan beberapa dampak serta perubahan kearah yang kurang baik (negatif). Maka dari itu disini peran orang tua sangat dibutuhkan sekali untuk memantau anak mereka. Dengan begitu maka penggunaan *gadget* pun akan memberikan dampak yang positif kepada anak, peran orang tua disini sangat dibutuhkan untuk memberikan pengawasan terhadap anak-anak mereka. Pengawasan dilakukan agar anak-anak terhindar dari dampak yang tidak diinginkan. berikut ini adalah pernyataan dari Adik Hafiz,

yang peneliti tanyakan ialah, menurut anda apakah sebuah *gadget* itu penting? jika iya, alasannya apa?

“kalau bagi saya *gadget* itu penting mba, karena teman-teman saya semua hampir punya *gadget* biar mudah untuk komunikasi gitu terus sekolah sekarang ini sistemnya kan daring, bu guru ngirimnya tugas dari WA grub kelas jadi ya penting banget lah”⁵

Gambar 4.2
Wawancara dengan Adik Hafiz



Dari hasil pernyataan Adik Hafiz tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya sebuah *gadget* itu penting bagi mereka, karena saat ini hampir semua kalangan tahu apa itu *gadget*. Karena perkembangan *gadget* yang amat cepat dan juga pesat semakin memberikan kemudahan-kemudahan bagi penggunaannya. Terlebih saat musim pandemi covid-19 yang mengharuskan untuk dirumah saja seperti saat ini gadget bisa digunakan untuk berkomunikasi secara online meskipun tidak bisa bertemu bertatap muka secara langsung tetapi masih bisa berkomunikasi dan karena saat pandemic covid-19 seperti ini maka sekolah-sekolah menerapkan sistem daring (dalam jaringan) jadi semua tugas-tugas dikirimkan langsung ke grub

⁵ Hasil Wawancara dengan Adik Hafiz, 2 September 2021, Pukul 14.00 WIB.

WA kelas maka dari itu keberadaan *gadget* sangat penting. Selanjutnya ialah pernyataan dari Adik Halimah, yang peneliti tanyakan kepada Adik Halimah ialah, aplikasi apa yang sering Adik Halimah gunakan ketika memegang *gadget*?

“untuk aplikasi yang sering saya gunakan ketika memegang *gadget* itu WA mba karena sering kabar-kabaran sama teman-teman lewat WA terus selain WA saya juga seing lihat Youtube untuk lihat video-video sama vlog-vlog itu, terus Instagram, Facebook, main Game kalau pas suntuk. Itu apikasi yang sering saya buka dan gunakan sehari-harinya mba”⁶

Gambar 4.3

Wawancara dengan Adik Halimah



Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak ketika memegang *gadget* ialah WhatsApp, dengan menggunakan aplikasi WA bisa langsung chatting atau mengirim pesan pesan kepada orang lain bahkan dengan aplikasi Wa juga bisa digunakan untuk Video Call, Pesan suara dan masih banyak fitur-fitur yang menarik, selain WA juga ada youtube yang bisa digunakan untuk

⁶ Hasil wawancara dengan Adik Halimah, 3 September 2021, Pukul 09.51 WIB.

melihat video-video animasi, tutorial, pendidikan, vlog keseharian dan sebagainya, setelah youtube ada instagram untuk mencari teman baru, untuk melihat keseharian orang-orang yang dibagikan di laman instagram, bahkan sekarang lembaga-lembaga penting punya akun instagram untuk berbagi informasi, selain instagram ada facebook di facebook juga tidak jauh beda dengan instagram. Dan yang terakhir ialah game, game yang ada di *gadget* merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh para pemain. Pada game online tidak hanya memberikan sebuah hiburan tetapi juga memberikan sebuah tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Maka dari itu banyak sekali anak yang menyukai game-game online tersebut. Selanjutnya ialah pernyataan dari ibu komariyah yang termasuk orang tua dari anak usia pra remaja di Desa Tanen, yang peneliti tanyakan ialah apakah ibu telah mengizinkan anak ibu untuk memiliki *gadget* secara pribadi ?

“ anak saya saat ini sudah memiliki *gadget* secara pribadi, ya awalnya belum saya belikan gadget sendiri masih jadi satu dengan saya, kemudian lama-lama saya belikan *gadget* untuk anak saya karena keberadaan *gadget* saat ini sangat dibutuhkan sekali terlebih saat ini sekolah sistemnya daring jadi harus mempunyai *gadget* untuk menunjang kegiatan belajar anak saya, keberadaan *gadget* sedikit banyak memberikan dampak terhadap anak saya ada dampak positifnya serta ada juga dampak negatifnya”⁷

Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dipaparkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa saat ini orang tua telah mengizinkan anak mereka untuk memiliki *gadget* secara pribadi, karena gadget juga

⁷ Hasil wawancara dengan orang tua, Ibu Komariyah, 4 september 2021 pukul 19.30 WIB.

merupakan kebutuhan yang penting saat ini. Selanjutnya *gadget* itu mempunyai dua dampak bisa berupa dampak yang positif serta bisa mempunyai dampak yang negatif, semua itu tergantung kepada orang yang menggunakannya. Sebuah *gadget* akan berdampak positif jika digunakan untuk menambah wawasan apalagi ketika pandemic covid ini *gadget* sebagai sumber informasi untuk anak mereka. terlebih karena semua informasi-informasi dari sekolah saat pandemic gini langsung dikirim ke *gadget* yang mereka punya. akan tetapi sebuah *gadget* akan berdampak negatif jika digunakan mengakses situs yang tidak mendidik.

Gambar 4.4

Wawancara dengan Ibu Komariah dan Adik Yunita



Selain itu pemaparan dari ibu komariah diatas juga dilengkapi oleh pernyataan dari yunita (anak usia pra remaja di Desa Tanen) dan juga merupakan anak dari ibu komariah, yang peneliti tanyakan kepada adik Yunita ialah, menurut adik Yunita dampak apa yang adik Yunita dapatkan dari penggunaan *gadget*?

“dampak penggunaan *gadget* itu ada yang positif dan ada juga yang negatifnya mba, untuk dampak positifnya itu mudah untuk mendapat informasi terus kan saat ini sekolah sistimnya daring karena lagi pandemi jadi bisa cari bahan-bahan buat belajar atau searching di google mba, terus untuk dampak negatifnya pas saya maen HP (gadget) kadang-kadang yo angel dikongkon orang tua mba (susah diperintah)”⁸

Selain itu pemaparan diatas senada dengan pernyataan dari anak usia pra remaja di Desa Tanen yaitu bernama Diva :

“kalau dampak positifnya *gadget* itu dapat banyak teman mba, kalau main facebook, instagram gitu dapat banyak teman baru, terus juga dapat banyak informasi, terus juga bisa komunikasi dengan mudah bisa langsung telfon terus Vc (Video Call) sangat mudah sekali Kalau untuk dampak negatifnya itu tugas-tugas yang lain jadi molor ya karena asyik main Hp(gadget)”⁹

Dari hasil pemaparan kedua informan tersebut dampak positifnya yaitu bisa mempermudah untuk mencari informasi-informasi, tinggal cari lewat internet yang ada di *gadget* maka munculah informasi yang sedang dibutuhkan atau yang ingin tahu, dapat banyak teman baru karena sekarang sosial media sangat canggih sekali. penggunaan *gadget* ialah memudahkan untuk komunikasi. Penggunaan *gadget* bisa membantu orang-orang menjalin komunikasi dengan orang tua, keluarga, teman, dan sebagainya. Komunikasi menggunakan *gadget* merupakan cara yang sangat efisien untuk memudahkan manusia berhubungan dengan manusia yang lain. Selain dampak positif tersebut juga ada dampak negatifnya yaitu anak-anak lebih asyik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua, pekerjaan wajib mereka juga bisa molor karena keasyikan bermain *gadget*.

⁸ Hasil Wawancara dengan Adik Yunita, 4 September 2021 pukul 19.44 WIB.

⁹ Hasil Wawancara dengan Adik Diva, 4 September 2021 pukul 20.05 WIB

Maka dari itu dampak negatif dari penggunaan *gadget* atau bisa dikatakan sebagai bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Kadang anak itu disuruh makan, diminta untuk mandi, dan sebagainya itu kadang-kadang menolak. Anak-anak tersebut mementingkan bermain *gadget* daripada melakukan rutinitas yang mesti dilakukannya setiap hari. Kemudian berikut ini merupakan pernyataan dari orang tua dari Diva yaitu Ibu Jayanah :

“ Diva (nama anaknya) sampon (Sudah) punya *gadget* dari kelas 4 SD karena *gadget* juga termasuk hal yang penting saat ini, untuk dampak *gadget* itu memberikan pengaruh untuk diva, kalau untuk belajar ya saya gakpapa tapi kalau untuk nge game kadang tak getak i (dimarahi) karena kalau sudah nge game itu suka lupa waktu dan bisa menyepelekan kewajibannya”¹⁰

Gambar 4.5

Wawancara dengan Ibu Jayanah dan Adik Diva



Sesuai hasil wawancara peneliti kepada ibu jayanah maka ketika anak anak sudah lalai dalam melaksanakan tugas ataupun kewajibannya maka orang tua harus menegur anaknya supaya jera dan tidak mengulanginya kembali. Terlebih lagi jika anak sudah lalai dengan

¹⁰ Hasil wawancara dengan orang tua, Ibu Jayanah, 4 September 2021 pukul 20.10 WIB.

kewajiban maupun tugasnya karena asyik bermain dengan *gadget*. Semua teknologi itu pasti memiliki dampak, entah itu dari sisi positif ataupun negatif. Maka dari itu dalam hal ini peran orang tua itu sangatlah penting, karena jika anak itu dibiarkan bermain *gadget* sendiri tanpa dampingan dan pengawasan orang tuanya akan memberikan dampak yang negatif. Oleh sebab itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan contohnya dengan cara mengontrol kegiatan apa saja yang anak lakukan dengan *gadget* nya. Kemudian dibawah ini merupakan pernyataan dari Adik Ardian (Anak Usia Pra Remaja di Desa Tanen)

“Dampak positif *gadget* itu mudah untuk telfonan atau alat untuk komunikasi dengan siapa saja, terus buat browsing-browsing cari jawaban buat tugas di sekolah, terus sama itu mba dapat teman baru, kan sekarang perkembangan sosial media cukup maju biasanya dapat teman baru dan informasi-informasi itu di halaman facebook dan instagram gitu. Terus kalau untuk dampak negatifnya itu pas asyik main game lupa waktu karena asyik banget terus pas disuruh ibu tak tunda-tunda, sering melalaikan tugas sekolah sama sering melalaikan tugas rumah mba”¹¹

Gambar 4.6

Wawancara dengan Adik Ardian



¹¹ Hasil Wawancara dengan adik Ardian, 5 September 2021, Pukul 18.31 WIB.

Setelah peneliti melakukan wawancara terhadap Adik Ardian maka dapat diambil kesimpulan bahwa dampak yang diperoleh dari *gadget* itu ada dua yaitu dampak positif serta dampak negatif. Untuk dampak positifnya antara lain mempermudah untuk berkomunikasi meskipun jaraknya jauh, karena *gadget* itu merupakan barang yang mempunyai ukuran kecil yang efisien dan mudah untuk dibawa kemana-mana. jadi meskipun jaraknya jauh bisa dengan mudah untuk melakukan komunikasi. Selain untuk mempermudah komunikasi juga untuk memperoleh informasi terkini biasanya informasi-informasi tersebut bisa dimuat di laman sosial media seperti media instagram, facebook dan sebagainya. kemudian karena sosial media sekarang ini sangat meluas sekali jadi bisa dengan mudah untuk mencari dan menemukan teman-teman baru maupun teman yang lama dari sosial media tersebut, kemudian untuk dampak positif yang lainnya ialah untuk browsing atau *searching* apa yang kita butuhkan biasanya untuk *searching* informasi seputar pelajaran untuk sekolah. Selain dampak positif tersebut tentunya gadget juga memiliki dampak negatif yaitu antara lain lupa waktu karena asyik main game, menunda-nunda pekerjaan yang seharusnya dikerjakan. Maka dari itu peran orang tua untuk memantau atau mengawasi para anak mereka dalam hal penggunaan *gadget* sangat diperlukan sekali. Kemudian peneliti menanyakan kepada ibu iyem selaku orang tua dari ardian dengan pertanyaan apakah anak ibu melalaikan tugas karena asyik bermain *gadget* ? kemudian ibu iyem selaku orang tua dari Adik Ardian mengatakan:

“ iya mba, anak saya itu kalau sudah asyik main *gadget* atau hp kadang suka lupa dengan tugasnya dan juga lupa waktu, apalagi kalau sudah main game saking asyiknya kalau tak suruh ngapain gitu suka ditunda-tunda”¹²

Gambar 4.7

Wawancara dengan Ibu Iyem



Maka dari itu sebagai orang tua pasti tidak mau jika anak mereka terus-terusan bermain *gadget* hingga lupa waktu, lupa dengan tugas-tugasnya. Sebagai orang tua diharapkan punya cara sendiri untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.ada berbagai macam cara agar terhindar dari dampak negatif tersebut yaitu salah satunya ialah memberikan batasan waktu anak dalam bermain *gadget*. Hal itu Seperti yang dikatan oleh ibu Kiki :

“ agar terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget* maka HP (*gadget*) anak saya tak larang dikunci agar tetap bisa saya memantau dan mengontrolnya, serta waktu untuk bermain *gadget* itu saya batasi, kalau sudah malam gitu biasanya tak batasi agar waktunya tidur juga tidur”¹³

¹² Hasil Wawancara dengan Orang Tua, Ibu Iyem, 5 September 2021, Pukul 18.40 WIB.

¹³ Hasil wawancara dengan orang tua, Ibu Kiki, 7 September 2021, Pukul 10.20 WIB.

Gambar 4.8

Wawancara dengan Ibu Kiki



Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwasanya orang tua itu sebenarnya melihat sendiri serta tahu bagaimana dampak dari penggunaan *gadget* yang anak mereka jadi orang tua tersebut khawatir jika anak nya kecanduan bermain *gadget*. Jadi mereka selalu mencoba untuk mengurangi penggunaan *gadget* terhadap anak. Disaat orang tua membatasi kegiatan bermain *gadget* anak sudah pasti setiap anak itu memberikan tanggapan atau respon yang berbeda-beda, sebagian anak ada yang memberikan tanggapan yang positif dan sebagiannya juga juga ada yang memberikan respon yang negatif bahkan cenderung kedalam sikap penolakan. Maka disini peran orang tua itu sangat dibutuhkan sekali dalam memberikan penjelasan kepada anaknya agar anak tersebut jadi paham dan juga mengerti tentang kenapa orang tua membatasi kegiatan anak bermain *gadget*. Selanjutnya ialah pernyataan dari adik Nada anak dari Ibu Kiki, yang peneliti tanyakan ialah mengenai, tindakan apa yang anda lakukan agar tidak mendapat pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* saat ini?

“ kalau agar terhindar dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* itu biasanya saya pilih-pilih dulu mba mana yang layak untuk ditonton, dibaca dan dilihat. Jadi meskipun saya sering main *gadget* tetap memilih-memilih agar terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*. Selain itu kalau sudah malam waktunya untuk tidur gitu biasanya saya juga tidur tidak terus-terusan main *gadget* dan karena diawasi juga sama orang tua gitu mba”¹⁴

Gambar 4.9

Wawancara dengan Adik Nada



Jadi dari pernyataan yang disampaikan oleh Adik Nada dapat diambil kesimpulan bahwa meskipun anak sangat sering bermain dengan *gadgetnya* tetapi mereka tetap tahu batasan-batasan agar dapat terhindar dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* saat ini, caranya ialah dengan memilah-milah mana yang layak untuk ditonton, dibaca, dilihat. Selain itu pengawasan dari orang tua tetap merupakan hal yang penting sekali untuk mengontrol anak mereka. Tentunya orang tua juga tidak mau jika anak mereka mendapat pengaruh negatif atau pengaruh-pengaruh yang tidak diinginkan.

¹⁴ Hasil wawancara dengan Adik Nada, 7 September 2021, Pukul 10.14 WIB.

2. perilaku sosial pra remaja akibat penggunaan *gadget* di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung

Berdasarkan rumusan permasalahan yang kedua mengenai perilaku sosial akibat penggunaan *gadget* di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung, maka peneliti mengetahui bahwa teknologi zaman sekarang ini sangatlah modern dengan sekali geser maka sudah bisa mengakses situs-situs di internet dengan cara yang sangat mudah dan usia pra remaja (10-14) tahun ialah masa dimana anak sedang asyiknya ber *explorasi* diri. Mereka sedang senang-senanginya mencari tahu hal-hal yang baru oleh sebab itu diharapkan para orang tua harus lebih pandai mengarahkan anak-anak mereka agar supaya tidak terjerumus ke hal-hal yang tidak diinginkan. Anak usia pra remaja (10-14) tahun itu jika telah asyik bermain dengan *gadget* nya maka anak tersebut terkadang sedikit susah berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dikarenakan anak tersebut sudah nyaman dengan dunianya bersama *gadget* yang dimilikinya. Berikut hasil wawancara terhadap anak usia pra remaja di Desa Tanen yang bernama Adik Hafiz, yang peneliti tanyakan kepada Adik Hafiz ialah, Apakah anda sering menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* daripada untuk belajar, jika iya alasanya apa?

“ iya itu saya sering menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* daripada untuk belajar, karena ya bermain *gadget* itu sangat seru sekali, ga capek karena ga gerak-gerak gitu jadi ya asyik saja apalagi saat ini sekolahnya daring jadi belajarnya cukup dirumah saja tapi tetap tak sambi (diselingi) main Hp (*gadget*)”¹⁵

¹⁵ Hasil Wawancara dengan Adik Hafiz, 2 September 2021, Pukul 14.00 WIB

Dari hasil observasi serta wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti lapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa mereka itu tidak pernah punya rasa bosan ataupun lelah dengan bermain *gadget*, anak juga lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* daripada untuk belajar. apalagi dikarenakan pandemi seperti saat ini anak jadi belajarnya dirumah, dengan menerapkan sistem daring, hal ini menyebabkan anak-anak ketika dikasih tugas dari sekolahan mengerjakannya diselingi dengan main *gadget*. hal tersebut juga bisa membuat anak senang dan bahkan bisa satu hari itu bermain dengan *gadget* tanpa henti. Tetapi jika anak-anak terlalu sering bermain *gadget* apalagi main *gadget* tanpa batasan waktu maka hal tersebut akan menyebabkan dampak buruk bagi kesehatan mata karena terpapar radiasi sinar dari gadget tersebut, dan juga anak bisa lebih cenderung malas melakukan kegiatan selain bermain dengan gadget yang dimilikinya. Selain pernyataan yang dipaparkan oleh adik hafiz, peneliti bertanya kepada adik Halimah, yang peneliti tanyakan kepada adik halimah ialah apakah anda selalu mengerjakan kewajiban dirumah dengan tepat waktu, atau melalaikannya karena sedang bermain *gadget*?

“ kadang-kadang saya melalaikannya kewajiban dirumah mba, apalagi kalau pas seru-serunya nya main HP gitu atau pas chatingan sma temen terus pas nonton video di youtube gitu kadang-kadang tugas kewajiban dirumah seperti menyapu, pokok bersih-bersih rumah gitu sering terlalaikan”¹⁶

Setelah mengetahui pernyataan dari adik Halimah maka dapat disimpulkan bahwa ketika anak sedang asyik dengan *gadget* nya maka anak

¹⁶ Hasil wawancara dengan Adik Halimah, 3 September 2021, Pukul 09.51 WIB.

bisa melalaikan tugas-tugas dirumah mereka. anak bisa melalikan tugas seperti menyapu, mengepel, dan bersih-bersih rumah lainnya. Biasanya anak melalikan tugas rumah karena mereka sedang asyik chatting an dengan teman-temannya serta ketika mereka sedang asyik menonton video diyoutube anak akan tetap melanjutkan chattingan dan menonton video youtube akibatnya anak menunda-nunda pekerjaan atau kewajiban dirumah mereka. selanjutnya dibawah ini merupakan pernyataan dari Ibu Komariyah, yang peneliti tanyakan kepada Ibu Komariyah ialah, menurut Ibu apakah *gadget* dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial anak di lingkungannya?

“*gadget* itu sedikit banyak ya dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial anak saya mba, interaksi sosial dengan lingkungan masyarakat itu kadang kurang, karena ya asyik bermain *gadget* itu tadi”¹⁷

Dari pernyataan Ibu Komariyah diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *gadget* itu sedikit banyak menimbulkan atau menyebabkan perubahan-perubahan yang terjadi pada perilaku sosial anak. Perkembangan sosial pada anak bisa terganggu seperti anak menjadi kurang berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan yang rutin atau terus menerus bisa menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri anak khususnya dalam hal perilaku sosial mereka. terkadang anak-anak lebih mementingkan *gadget* daripada hal-hal disekitar lingkungan mereka.

¹⁷ Hasil wawancara dengan orang tua, Ibu Komariyah, 4 September 2021 pukul 19.30 WIB.

selanjutnya dibawah ini merupakan pernyataan dari Adik Yunita, adik Yunita merupakan anak dari Ibu Komariyah, berikut pernyataanya

“saya itu lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dengan *gadget* mba, kalau untuk berinteraksi sosial itu sekarang ini lebih kurang, walaupun sekarang lagi ketemu sama temen sama tetangga gitu kadang mereka asyik dengan *gadgetnya* sendiri-sendiri”¹⁸

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa Saat ini *gadget* mungkin sudah menjadi hal yang wajar bagi keseharian mereka saat ini akan tetapi adanya *gadget* bisa mempengaruhi perilaku sosial seorang anak, Dengan seringnya anak bermain *gadget* maka bisa menyebabkan perilaku sosial mereka menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Bahkan ketika mereka sedang berkumpul dengan satu sama lain tetapi mereka juga tetap fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Selanjutnya ialah pernyataan dari Adik Diva, pertanyaannya adalah sejak kapan anda diperbolehkan orang tua mengoperasikan *gadget*? dan juga apakah anda sering menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* daripada untuk berinteraksi sosial, jika iya alasannya apa?

“saya sudah punya *gadget* itu sejak kelas 4 SD mba sekarang saya pake HP (*gadget*) tipe oppo reno 5 terus saya itu lebih banyak menghabiskan waktu bermain HP (*gadget*) daripada berinteraksi sosial, saya itu lebih suka main HP dirumah gitu mba kalau keluar rumah gitu ya pas sekolah pokoknya jarang banget main diluar rumah atau kerumah tetangga gitu”¹⁹

Berdasarkan pernyataan dari informan diatas hal itu senada dengan yang dikatakan oleh Ardian :

¹⁸ Hasil Wawancara dengan Adik Yunita, 4 September 2021 pukul 19.44 WIB.

¹⁹ Hasil Wawancara dengan Adik Diva, 4 September 2021 pukul 20.05 WIB.

“saya sudah punya HP (*gadget*) kalau ndak salah itu sejak kelas 5SD terus sekarang pakek Hp tipe Realmi, saya lebih suka Hp an dirumah mba biasanya dirumah itu kalau main HP (*gadget*) buat ngegame”.²⁰

Menurut hasil wawancara yang telah disampaikan oleh dua informan tersebut dapat dikatakan Saat ini *gadget* mungkin sudah menjadi hal yang wajar akan tetapi adanya *gadget* bisa mempengaruhi perilaku seorang anak, karena perilaku adalah sekumpulan tindakan yang dimiliki oleh manusia. fokus anak adalah bermain gadget. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan bermain games yang ada di gadget mereka sehingga dapat menurunkan minat anak untuk beraktifitas. Dengan adanya *gadget* menyebabkan perilaku sosial mereka menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar karena terlalu fokus dengan *gadget* yang sedang mereka miliki, apalagi saat ini game-game yang ada sangat bervariasi sekali jadi anak-anak tersebut tertarik untuk bermain game yang ada di gadget mereka. selanjutnya adalah pernyataan dari Ibu Jayanah

“ketika anak saya sedang bermain *gadget* dan ketepatan saya beri perintah gitu suka ditunda-tunda, bilanganya engko sek (nanti dulu) masih sibuk dengan *gadgetnya*. Contohnya tak suruh kewarung gitu engga langsung berangkat kewarung tapi masih lanjut main sama *gadgetnya* kadang saya sampek kesel mba kalau diperintah suka ditunda-tunda gitu”²¹

Dari pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan jika anak sedang asyik dengan *gadgetnya* maka ketika dikasih perintah tidak cepat dilaksanakan tetapi ditunda-tunda dulu. Perilaku menunda-nunda perintah

²⁰ Hasil Wawancara dengan adik Ardian, 5 September 2021, Pukul 18.31 WIB.

²¹ Hasil wawancara dengan orang tua, Ibu Jayanah, 4 September 2021 pukul 20.10 WIB.

tersebut terjadi karena anak sudah terlanjur asyik dengan *gadget*nya. Hal tersebut senada dengan yang dikatakan oleh Ibu Iyem

“anak saya itu kalau pas main *gadget* kemudian tak panggil tak perintah gitu jawabnya engko sek (nanti dulu) sampek saya itu kadang jengkel mba, tak suruh nyapu jawabnya engko sek (nanti dulu) dan main *gadget*nya masih dilanjutin”²²

saking asyiknya dengan *gadget* seringkali mereka mengabaikan perintah dari orang tuannya. Selain itu seringkali ada yang marah ketika diperintah oleh orang tua. Hal tersebut merupakan perilaku sosial yang bersifat negatif atau salah satu bentuk kecanduan *gadget* yang bersifat negatif. Selain itu kadang mereka disuruh makan, disuruh untuk mandi, serta tidur tidak mau mendengarkan. Mereka malah mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan aktivitas atau rutinitas yang mesti dilakukannya setiap hari atau bisa dikatan menunda-nunda aktivitasnya. Hal tersebut senada dengan yang dikatan oleh ibu iyem Selain pernyataan Ibu Iyem dibawah ini merupakan pernyataan dari Ardian yang merupakan anak dari Ibu Iyem

“kalau untuk sekarang ini mungkin saya lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dengan main *gadget*, kalau untuk bersosialisasi atau berinteraksi sosial mungkin bisa dibilang kurang mba, apalagi saat ini game-game online bagus-bagus jadi dirumah saja sama main game online asyik juga”.²³

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Dengan adanya penggunaan *gadget* yang tidak diimbangi dengan interasksi sosial bisa menyebabkan perilaku sosial mereka menjadi kurang peka terhadap

²² Hasil Wawancara dengan Orang Tua, Ibu Iyem, 5 September 2021, Pukul 18.40 WIB

²³ Hasil Wawancara dengan adik Ardian, 5 September 2021, Pukul 18.31 WIB.

lingkungan sekitar mereka, karena anak terlalu terfokus dengan *gadget* yang sedang mereka miliki. Apalagi game-game online saat ini sangat menarik perhatian anak. Sebaiknya penggunaan gadget juga tetap diimbangi dengan berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar mereka. tentunya pengawasan orang tua juga sangat diperlukan sekali. Pernyataan tersebut senada dengan yang dikatakan oleh Ibu Kiki

“ menurut saya pengawasan orang tua sangat diperlukan sekali mba, saya sebagai orang tua sebisa mungkin mengawasainya. Meskipun tidak setiap saat bisa mengawasi tetapi tetap saya usahakan mba, karena saya tidak mau anak saya terjerumus ke hal-hal yang enggak diinginkan”.²⁴

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pengawasan orang tua sangat diperlukan sekali, tentunya orang tua tidak mau hal-hal yang bersifat negatif terjadi pada anaknya. Orang tua sebisa mungkin tetap mengawasinya meskipun tidak bisa setiap saat orang tua bisa mengawasi anaknya. Karena orang tua juga tidak bisa selalu bersama anaknya. Tetapi para orang tua juga tetap berusaha mengawasi anaknya.

C. Analisis Data

Analisis data secara kualitatif ialah proses secara sistematis untuk mencari dan mengolah berbagai data yang telah diperoleh dari berbagai sumber dari wawancara, pengamatan lapangan, dan kajian dokumen atau pustaka untuk menghasilkan suatu laporan temuan penelitian.²⁵ Dalam hal ini, analisis yang dilakukan peneliti berkaitan dengan judul penelitian yaitu

²⁴ Hasil wawancara dengan orang tua, Ibu Kiki, 7 September 2021, Pukul 10.20 WIB.

²⁵ Dr. Dwi Astuti W N, S.S.,M.Pd, *Metodologi Penelitian* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), Hlm.84

Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Peneliti memfokuskan tujuan pada :

1. Dampak penggunaan *gadget* terhadap pra remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung

Berikut ini merupakan beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* yang peneliti kumpulkan dari beberapa informan :

- a. Alat yang praktis dibawa kemana-mana karena mempunyai fungsi yang efisien.
- b. Memudahkan komunikasi
- c. Memperluas jaringan pertemanan atau mendapat teman baru
- d. Memudahkan untuk mencari informasi
- e. Untuk Akses belajar
- f. *Gadget* bisa digunakan sebagai sarana hiburan ketika selesai mengerjakan tugas rumah maupun tugas sekolah
- g. *Gadget* bisa merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini, atau agar anak tidak gaptek (gagap teknologi).

Selain dampak positif yang telah dijelaskan diatas, *gadget* juga memiliki dampak negatif. Berikut ini adalah dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* :

- a. *Gadget* bisa menimbulkan rasa ketergantungan pada anak karena ketika mereka mengoperasikan *gadget* mereka lupa waktu bahkan

sampai menunda-nunda kegiatan yang seharusnya mereka kerjakan tetapi mereka asyik bermain *gadget*.

- b. Karena keasyikan bermain *gadget* yang lumayan berlebihan dampaknya membuat anak tidak fokus belajar.
 - c. Akibat penggunaan dari *gadget* membuat mereka menjadi lebih malas untuk bergerak untuk melakukan aktifitas.
 - d. Pola tidur mereka yang memungkinkan berantakan karena ketika sedang asyik bermain *gadget* walaupun mata sudah lelah dan merasa mengantuk tapi tetap melanjutkan bermain *gadget*.
 - e. Gangguan pada mata karena terkena sinar radiasi akibat sering sekali menatap layar *gadget* yang mereka pegang.
 - f. Akibat asyik dengan *gadgetnya* mereka menjadi kurang melakukan interaksi sosial pada kehidupan nyata mereka
 - g. *Gadget* juga bisa membuat anak menjadi kurang memiliki rasa empati terhadap lingkungan mereka, karena mereka lebih asyik dengan *gadget* yang mereka punya.
2. Perilaku sosial pra remaja akibat penggunaan *gadget* di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung

Tidak bisa dipungkiri saat ini anak itu lebih sering bermain dengan *gadget* yang mereka punya daripada untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Karena pada umumnya mereka sangatlah menikmati keasyikan dalam bermain *gadget*. Perkembangan sosial yang terjadi pada anak yaitu perkembangan dalam penyesuaian diri

terhadap atauran-aturan yang telah berlaku didalam masyarakat.²⁶ Maka dari itu perkembangan perilaku sosial pada anak dapat ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas terhadap lingkungannya tersebut.

Mereka tidak pernah merasa bosan ataupun lelah dengan bermain *gadget*, apalagi dikarenakan pandemic covid 19. Covid 19 telah merubah sistem pembelajaran konvensional tatap muka menjadi sistem pembelajaran jarak jauh dengan metode daring, sebagai upaya dalam memutus rantai penularan dengan melibatkan seluruh satuan pendidikan.²⁷

seperti saat ini ada sebagian anak itu yang sekolah dan ada pula yang sekolah dengan menerapkan sistem daring, hal ini menyebabkan anak-anak lebih senang dan bahkan bisa satu hari itu bermain gadget tanpa henti. Kecenderungan anak dalam bermain *gadget* akan berdampak buruk bagi kesehatan mata karena terpapar radiasi sinar dari *gadget* tersebut, anak lebih cenderung malas melakukan kegiatan selain bermain dengan gadget yang dimilikinya.

Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial memang terlihat dalam 2 aspek yaitu positif serta negatif. Penggunaan yang rutin atau terus menerus bisa menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri anak khususnya dalam hal perilaku sosial mereka yang lebih terarah pada

²⁶ Putri Hana Pebriana. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.1 No.1. 2017

²⁷ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Kuliah Daring Dinamika Pembelajaran Ketika Wabah Corona*, (Tulungagung : Akademia Pustaka, 2020), Hlm.48

perubahan yang bersifat negatif dalam hal perilaku sosial anak. Dengan demikian maka perlu adanya perhatian khusus dari orang tua maupun orang-orang terdekat mereka, Peran orang tua dirumah sangat dibutuhkan sekali dalam hal mengawasi perilaku anak mereka.