

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab ini peneliti membahas mengenai hasil penelitian dari Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Pembahasan ini disusun dengan merujuk pada hasil temuan peneliti yang telah di dapatkan dari lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam pembahasan ini peneliti menyajikan data dari hasil temuan peneliti dan nantinya bisa menjawab fokus penelitian yang telah dirumuskan.

#### **A. Dampak penggunaan *Gadget* terhadap pra remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung**

Berdasarkan hasil temuan wawancara dan juga observasi lapangan terhadap para informan atau pemberi informasi maka dapat kita ketahui bahwa kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini memiliki banyak dampak pada kehidupan kita ini, mulai dari dampak positif dan juga ada pula dampak negatifnya. Meskipun *gadget* memiliki banyak sekali manfaat namun adanya *gadget* di masa yang modern seperti saat ini bisa memberikan dampak negative jika penggunaanya tidak sesuai ataupun bisa terjadi penyalahgunaan fungsi dari *gadget* saat ini.

Maka dari itu kemajuan teknologi khususnya dalam hal penggunaan *gadget* pada anak usia pra remaja memberikan tantangan tersendiri untuk para orang tua dalam hal mendidik anak-anaknya serta mengawasi anak-anak mereka, akan tetapi para orang tua juga tidak bisa mengawasi anak-

anak mereka setiap waktu serta setiap saat karena sebagian orang tua juga harus menyelesaikan pekerjaan mereka, sedangkan masa pra remaja usia (10-14) tahun merupakan masa pertumbuhan seorang anak dan sangat membutuhkan perhatian dan didikan seorang ibu untuk membentuk kepribadian anak yang baik.

Di Desa Tanen ini Penggunaan gadget memiliki dampak besar bagi anak terlebih anak usia pra remaja karena pada usia itu anak mengalami beberapa perubahan-perubahan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Dampak tersebut bisa menjadi dampak yang positif dan juga bisa menjadi dampak yang negatif. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Junierissa Marpaung (2018) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan.<sup>1</sup>” hasil penelitian ini menunjukkan beberapa dampak positif serta dampak negatif penggunaan *gadget* dalam kehidupan. Menurut informan *gadget* akan berdampak positif jika bisa mengoptimalkan penggunaan *gadget* dengan baik dan akan berdampak negatif jika orang tua memberi fasilitas *gadget* kepada anaknya tanpa adanya pengawasan. Selain itu hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Andi Maryanto (2019) yang berjudul Dampak *Smartphone* terhadap Perkembangan Sosial dan Keagamaan Anak Usia *Baligh* di Desa Bendu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Junnierssa Marpaung, *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*, Jurnal Kopasta, Vol.5 No.2

<sup>2</sup> Andi Maryanto, *Skripsi Dampak Smartphone terhadap Perkembangan Sosial dan Keagamaan Anak Usia Baligh di Desa Bendu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur*, IAIN Bengkulu, 2019

Hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif serta dampak negatif. Untuk dampak positif *smartphone* terhadap perkembangan sosial anak usia baligh seperti berkomunikasi sesama teman dan keluarga, mencari tugas, menambah pengetahuan, serta dapat menyebarkan informasi dengan cepat, mendapatkan materi dari google dan dapat belajar banyak lagi dalam menggunakan *smartphone* dan memiliki banyak teman. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak usia baligh di Desa Bandu Agung sudah termasuk anak yang bersosial dan mampu menggunakan *smartphone* dengan baik. Selanjutnya untuk dampak negatif *smartphone* terhadap perkembangan keagamaan anak usia baligh seperti mereka lebih malas ketika disuruh mengaji, mereka lupa waktu sholat, tetap bermain *smartphone* saat dalam masjid, bermain *smartphone* ketika azan sholat.

Beberapa dampak positif penggunaan gadget antara lain :

1. *Gadget* merupakan alat yang praktis dibawa kemana-mana karena mempunyai fungsi yang efisien. Contohnya saja orang tua ingin menghubungi anak mereka yang tidak ada dirumah dan hanya melalui *gadget* orang tua dapat menanyakan keberadaan anak mereka tanpa harus mencari-cari.

2. *Gadget* memudahkan untuk berkomunikasi.

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. terlebih saat pandemi covid saat ini yang mengharuskan dirumah saja demi kebaikan bersama, tidak keluar rumah kalau tidak ada kepentingan. Hanya dengan *gadget* bisa berkomunikasi tanpa bertatap muka secara langsung. Meskipun jarak yang cukup jauh tidak menghalangi untuk berkomunikasi dan tetap bisa berkomunikasi lewat *gadget* yang dipunya.

3. Memperluas jaringan pertemanan

*Gadget* bisa memperluas jaringan pertemanan atau mendapat teman-teman baru. karena sekarang sosial media sangat canggih sekali maka dengan mudah sekali untuk mendapat teman baru. Biasanya untuk memperluas jaringan pertemanan bisa menggunakan aplikasi instagram, facebook, twitter dan masih banyak lagi aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan.

4. Memudahkan untuk mencari informasi

*Gadget* bisa digunakan sebagai alat untuk mencari informasi. dengan bantuan *gadget* yang tersambung di internet anak bisa mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan tentang pengetahuan yang diajarkan di sekolah. Terlebih saat pandemi covid seperti saat ini dimana sekolah dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) anak dianjurkan lebih aktif perihal mencari informasi-informasi di internet.

5. Untuk akses belajar

*Gadget* dapat mendukung rasa keingintahuan anak karena *gadget* digunakan untuk mengakses situs-situs yang ingin anak pelajari di internet dan tentunya dengan dampingan orang tua.

6. *Gadget* dapat digunakan sebagai alat untuk sarana hiburan dan menghilangkan rasa jenuh anak ketika anak sudah mulai lelah mereka bisa menggunakan *gadget* untuk sarana hiburan dengan sesekali bermain game.
7. *Gadget* bisa merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini, karena saat ini kemajuan teknologi semakin pesat sehingga anak tidak gagap teknologi di usianya.

Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain :

1. Menimbulkan rasa ketergantungan pada anak untuk terus bermain *gadget* nya karena ketika mereka mengoperasikan *gadget* mereka lupa waktu bahkan sampai menunda-nunda kegiatan yang seharusnya mereka kerjakan tetapi mereka asyik bermain *gadget*. Ketergantungan atau kecanduan *gadget* bisa membuat anak lebih agresif serta sulit untuk mengendalikan. Orang tua jadi diabaikan ketika memberikan perintah sesuatu pada anak mereka karena anak hanya memfokuskan diri mereka pada *gadget* yang telah mereka pegang.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Zakiyuddin dkk. *Dampak Gadget pada Anak Usia Remaja di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat*, Jurnal Pengabdian Masyarakat : Darma Bakti Teuku Umar, Vol 2 No 1 Thn 2020

2. Karena keasyikan bermain *gadget* yang berlebihan dampaknya membuat anak tidak fokus belajar karena saat belajar dirumah anak teralihkan perhatiannya dengan bermain games yang ada di *gadget*, mengecek apakah ada pesan yang masuk atau tidak dan hanya untuk sekedar mengecek media sosial yang mereka miliki.
3. Akibat penggunaan *gadget* anak akan menjadi lebih malas untuk bergerak atau melakukan aktifitas karena anak sedang asyik bermain *gadget* yang mereka punya.
4. Pola tidur yang memungkinkan berantakan karena ketika sedang asyik bermain *gadget* walaupun mata sudah lelah dan merasa mengantuk tapi tetap melanjutkan bermain *gadget*.
5. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga bisa membuat mata mereka sakit akibat terkena sinar radiasi yang ditimbulkan oleh layar *gadget* yang mereka tatap setiap saat.
6. Akibat asyik dengan *gadget*nya anak menjadi kurang melakukan interaksi sosial pada kehidupan nyata mereka karena mereka lebih sering bermain dengan *gadget*nya.
7. *Gadget* juga bisa membuat anak menjadi kurang memiliki rasa empati terhadap lingkungan sekitar mereka karena saat anak memegang dan bermain *gadget* mereka akan cenderung cuek dan menjadi kurang berempati dengan apa yang sedang terjadi di sekitar mereka.

## **B. Perilaku sosial pra remaja akibat penggunaan *Gadget* di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung**

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dan juga hasil observasi di lapangan terhadap beberapa orang yang memberi informasi (informan) maka telah kita ketahui bagaimana perilaku sosial pra remaja akibat penggunaan *gadget* di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Seperti yang ditulis oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam *Journal LINGUA*, Vol.12, No.1 “*As the technology moves faster and the global world turns smaller village, the significance of prestige of using new variety gets greater among the youth*”.<sup>4</sup> pernyataan ini mengandung pengertian bahwa memasuki era teknologi informasi dan komunikasi yang seakan bergerak cepat dan jangkauan dunia global menjadi lebih kecil. Saat ini *gadget* mungkin sudah menjadi hal yang wajar akan tetapi adanya *gadget* bisa mempengaruhi perilaku seorang anak. perilaku adalah sekumpulan tindakan yang dimiliki oleh manusia. Dengan penggunaan *gadget* yang tidak diimbangi dengan interaksi sosial menyebabkan perilaku sosial mereka menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar karena terlalu fokus dengan *gadget* yang sedang mereka miliki. Padahal *gadget* bisa dijadikan hal positif salah satu contohnya mempermudah komunikasi antara satu dengan yang lainnya, namun perilaku yang positif tersebut juga bisa menjadi perilaku yang negatif

---

<sup>4</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Morphological And Morphophonemic Process Of Alay Variation Journal LINGUA*, Vol.12, No.1, 2015, Hlm.59.

terhadap pra remaja di Desa Tanen apabila penggunaannya disalah gunakan seperti bermain *gadget* dengan terus menerus sampai lupa waktu.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara kepada para informan bahwasanya penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus anak adalah bermain *gadget*, sehingga terkadang mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya yang bahkan ketika ada orang yang menyapa atau sedang mengajak mereka berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan bermain games yang ada di *gadget* mereka sehingga dapat menurunkan minat anak untuk belajar. Selanjutnya kegemaran mereka mengakses apapun di internet seperti video dll yang bisa membuat anak asyik dengan dirinya sendiri dan *gadget* nya sehingga anak-anak pun menjadi kurang bersosialisasi dengan orang tuanya maupun orang-orang yang ada disekitar mereka.

Setiap kegiatan ataupun lainnya yang terjadi di sekeliling mereka sudah pasti berdampak pada kehidupan perilaku anak, hal ini juga termasuk ketika anak sudah mengenal *gadget*. Perilaku yang ada pada individu itu tidak timbul dengan sendirinya, namun sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh seseorang baik secara internal maupun secara eksternal. Berdasarkan temuan dari para ahli sosial perilaku seseorang itu banyak disebabkan oleh pengaruh eksternal. Meskipun perilaku dipengaruhi oleh stimulus dari luar namun sesungguhnya dalam diri seseorang tersebut ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambilnya. Hubungan

stimulus dari respon tidak terjadi secara otomatis, namun individu mengambil peranan dalam menentuka perilakunya.<sup>5</sup>

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 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. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Asmawati Eka Lestari (2020) yang berjudul Sistem Perilaku Anak Pengguna *Gadget* di Desa Legoksari Kecamatan Tlogomulyo Kabupaten Temanggung. Hasil penelitian menunjukkan perubahan perilaku anak menggunakan *gadget* terjadi karena adanya perubahan dalam lingkungan budaya yang semakin konsumtif terhadap perkembangan teknologi dan informasi.<sup>6</sup>

Dari keterangan beberapa informan dilapangan kegiatan anak sehari-hari hanya bermain dengan *gadget*, mereka sama sekali tidak merasa bosan ataupun lelah dengan bermain *gadget*. Bahkan ketika mereka bermain dengan temannya mereka membawa *gadget* juga untuk saling berbagi info terupdate. Terlebih lagi sekarang sedang terjadi pandemic Covid-19 anak-

---

<sup>5</sup> Akyaz Azhari, Psikologi Umum dan Perkembangan, (Jakarta Selatan : Teraju, 2004) Hlm.161.

<sup>6</sup> Asmawati Eka Lestari, *Sistem Perilaku Anak Pengguna Gadget di Desa Legoksari Kecamatan Tlogomulyo Kabupaten Temanggung*. Jurnal Publitas, Vol.6, No.2, 2020

anak sekolah online (daring) menyebabkan anak lebih senang bermain dengan *gadget* mereka bahkan bisa satu hari bermain *gadget* tanpa henti atau bahkan bermain bersama temannya tapi menggunakan *gadget* untuk main game online (main bareng).

Bahkan 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, diminta untuk mandi, serta tidur tidak mau mendengarkan. Mereka malah mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan aktivitas atau rutinitas yang mesti dilakukannya setiap hari. Selain hal tersebut ketika mereka sedang asyik dengan *gadget* yang sudah ada di tangan mereka sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang sedang berada di sekitar mereka.

*Gadget* memiliki dampak yang sangat besar dalam hal perilaku sosial anak. Dampak tersebut bisa menjadi dampak yang positif dan ada juga yang negatif. Disini peran sebagai orang tua sangat dibutuhkan sekali untuk mengawasi hal tersebut. *Gadget* akan memberikan dampak yang buruk atau negatif jika orang tua itu memberikan fasilitas teknologi *gadget* kepada anak mereka tanpa pengawasan dari orang tuannya. Namun ketika orang tua mengajarkan anaknya tentang bagaimana penggunaan teknologi *gadget* yang baik serta tidak membiarkan anaknya menggunakan *gadget*

tanpa pengawasan dari orang tuanya maka itu bisa berdampak positif. Sehingga Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini sangat memberikan tantangan tersendiri bagi orang tua dalam hal mendidik anak-anak mereka. Semakin majunya teknologi maka juga semakin besar pula tantangan yang harus dihadapi oleh para orang tua. Sehingga para orang tua harus tetap bisa mengawasi anak mereka, meskipun tidak setiap saat bisa mengawasinya.

Dari pemaparan diatas bisa diambil kesimpulan mengenai beberapa perilaku sosial pra remaja akibat penggunaan *gadget* :

1. membuat anak cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus anak adalah bermain *gadget*, sehingga terkadang mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.
2. Penggunaan yang rutin atau terus menerus bisa menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri anak khususnya dalam hal perilaku sosial mereka yang lebih terarah pada perubahan yang bersifat negative dalam hal perilaku sosial mereka.
3. Ketika anak sedang asyik dengan *gadgetnya* seringkali mereka mengabaikan perintah dari orang tuannya atau seringkali mereka menunda-nunda perintah orang tuanya.
4. Ketika sudah asyik dengan *gadgetnya* maka biasanya anak malas untuk berinteraksi sosial dengan masyarakat sekitar.