

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Secara umum peneliti akan mengambarkan lokasi penelitian. Sekolah Dasar Negeri 6 Singkawang adalah salah satu SD Negeri yang ada di Kota Singkawang dan beralamat di Jalan Hansip No.37, Sekip Lama, Kec.Singkawang Tengah, Kota Singkawang. Proses penelitian ini dilaksanakan tahun pelajaran 2023/2024 pada semester genap. Adapun judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkebangan Sosial Anak Kelas IV SDN 6 Singkawang. Bab ini peneliti akan memaparkan beberapa data hasil observasi wawancara. Data yang diperoleh berupa data dari guru, siswa dan orang tua sumber penelitian.

#### **B. Hasil Penelitian**

Penelitian penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak kelas IV SDN 6 Singkawang dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Dalam penelitian ni yang diamati oleh peneliti yaitu penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak. Deskripsi hasil penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak kelas IV SDN 6 Singkawang dibawah ini:

##### **1. Observasi**

Dalam kegiatan observasi, peneliti memperhatikan permasalahan serta mengamati kondisi di dalam kelas maupun luar kelas secara langsung agar peneliti dapat mengetahui penggunaan *gadget* terhadap

perkembangan sosial anak. Untuk lebar observasi, peneliti mengolah data yang telah didapatkan dilapangan dan kemudian data tersebut siap untuk disajikan.

**a) Penggunaan *Gadget***

Observasi pada penggunaan *gadget* ini dilakukan selama tiga kali pengamatan, setiap observasi selalu mengalami perubahan, pada observasi yang pertama observasi penggunaan *gadget* ini dapat dilihat dari deskripsi di bawah ini:

1) Observasi Pertama

Berdasarkan observasi pertama yang dilakukan peneliti pada hari Rabu terdapat beberapa indikator yang sudah terjadi seperti pada indikator memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, frekuensi penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget*. Hampir seluruh anak masih melakukan interaksi dengan teman-temannya seperti bermain dihalaman karena setiap hari jumat rutin dilakukan kegiatan senam bersama dan bersih-bersih halaman yang kegiatannya dilakukan diluar kelas. Hal ini menyebabkan mereka untuk saling berinteraksi, namun tidak menutup kemungkinan bahwa anak tersebut tidak selalu berinteraksi dengan baik kepada teman-temannya.

## 2) Observasi Kedua

Selanjutnya pada observasi kedua pada hari kamis, pada indikator memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, frekuensi penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget*. ini anak mengalami perubahan dari observasi pertama, hal tersebut dapat dilihat dari anak yang sedikit berinteraksi, Adanya rasa malas atau jemuhan anak saat berinteraksi dengan temannya, oleh karena itu anak tersebut dapat memberikan energi yang negatif kepada temannya.

## 3) Observasi Ketiga

Selanjutnya pada observasi ketiga yang dilaksanakan hari senin, pada observasi ini dapat dilihat pada indikator memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, frekuensi penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget*. dikatakan dampak penggunaan *gadget* ini berdampak negatif dari hasil observasi yang pertama dan kedua. Hal ini dapat dilihat dari tingkah laku dari dampak penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan harapan. Untuk lebih jelas data dapat dilihat pada **LAMPIRAN**.

### **b) Perkembangan Sosial Anak**

Observasi pada perkembangan sosial anak ini indikator yang diamati yaitu perkembangan sosial dan permainan kelompok.

### 1) Observasi Pertama

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Rabu, pada observasi pertama hampir seluruh anak masih melakukan interaksi dengan teman-temannya seperti bermain dihalaman karena setiap hari jumat rutin dilakukan kegiatan senam bersama dan bersih-bersih halaman yang kegiatannya dilakukan dihalaman. Hal ini menyebabkan mereka untuk saling berinteraksi, terdapat beberapa indikator yang sudah terjadi seperti pada indikator kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa anak tersebut tidak selalu berinteraksi dengan baik kepada teman-temannya.

### 2) Observasi Kedua

Selanjutnya pada observasi kedua pada hari kamis, mengalami perubahan dari obaservasi pertama, hal ini terlihat dari sikap interaksi anak dengan temannya yang dikatakan hanya beberapa yang terjadi seperti pada indikator yang sudah terjadi seperti pada indikator kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial. tersebut. Anak yang lain hanya didalam kelas dan ada yang hanya diam sendiri tidak bermain dengan temanya.

### 3) Observasi Ketiga

Selanjutnya pada observasi ketiga yang dilaksanakan hari senin, pada observasi ini dapat dikatakan perkembangan sosial ini berdampak negatif dari hasil observasi yang pertama dan kedua. Hal ini dapat dilihat dari sosialisasi anak dengan temannya yang kurang berinteraksi. Untuk lebih jelas data dapat dilihat pada **LAMPIRAN**

## 2. Wawancara

Wawancara ini sangat membantu peneliti untuk mengetahui lebih dalam dan lebih jelas lagi bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak maka peneliti dapat menanyakan pada saat wawancara kepada informan utama dan informan pendukung. Berikut merupakan hasil dari wawancara yang dilakukan anak selaku informasi utama dan informasi orang tua dan guru selaku informan pendukung.

### a. Hasil Wawancara Anak

#### 1) Hasil wawancara penggunaan *gadget*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan 7 orang anak dengan kode A, B C, D, E, F, G sebagai informan utama pada penelitian ini, hasil analisis wawancara yang didapat dari 7 anak tersebut menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dari 7 orang anak tersebut menyatakan bahwa mereka memiliki *gadget* jenis Android dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya.

Dilihat dari indikator penggunaan *gadget* yaitu memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, frekuensi penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget*. Dilihat dari indikator tersebut anak tidak memanfaatkan fungsi aplikasi *gadget* dengan baik dengan frekuensi penggunaan *gadget* sehingga memakan durasi yang memakan waktu hingga 8 jam per hari yang dapat menimbulkan dampak negatif pada anak tersebut.

Hal ini yang mana *gadget* berdampak negatif, dapat dilihat dari durasi anak menggunakan *gadget* yang memakan waktu hampir 8 jam dalam sehari. Hal ini dapat mengakibatkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi anak yang sudah kecanduan dengan *gadget*-nya.

## 2) Hasil wawancara perkembangan sosial

Pada saat observasi beberapa indikator perkembangan sosial anak yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, perilaku sosial. Berdasarkan indikator tersebut di SDN 6 Singkawang dirasa mulai menurun didukung pada wawancara, mereka mengatakan bahwa mereka bermain *gadget* hanya untuk bermain game bukan belajar dengan alasan mereka dengan bermain *gadget* mereka tidak merasa bosan saat dirumah meskipun seharian. Hal ini dapat mengakibatkan anak lebih cenderung untuk fokus ke *gadget* dari pada bermain

dengan teman sebayanya. Sehingga kurangnya kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan dan orang lain, dan prilaku prososial

Kurangnya interaksi dengan teman sebayanya mengakibatkan kurangnya perkembangan sosial anak terhadap teman sebayanya, karena anak lebih memilih untuk bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman sebayanya. Mereka beranggapan bahwa bermain *gadget* lebih menarik dan menyenangkan dari pada bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tidak ada kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, tidak dapat mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar, tidak tahu akan haknya, tidak bisa mengatur diri sendiri, tidak bisa bermain dengan teman dan tidak bisa berbagi dengan orang lain.

b. Hasil wawancara orang tua

1) Hasil wawancara dampak penggunaan *gadget*

Pada wawancara orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget*, jadi berdasarkan hasil wawancara bahwa orang tua memberikan *gadget* secara cuma-cuma mereka ingin anak tidak ketinggalan zaman dan yang mana kebanyakan orang tua yang sibuk kerja yang mana mereka tidak memikirkan dampak bahaya dari *gadget*. Orang tua menganggap bahwa penggunaan

*gadget* disekolah dan lingkungan luar sekolah merupakan suatu yang wajar di era globalisasi ini.

2) Hasil wawancara perkembangan sosial

Berdasarkan wawancara pada orang tua mengenai perkembangan sosial orang tua menyatakan bahwa anak memiliki kebiasaan buruk setelah menggunakan *gadget*. Mereka menjadi malas, perintah orang tua diabaikan, jadi kurang bersosialisasi dengan teman dan hal ini menjadi kebiasaan anak setiap harinya ketika di rumah. Sehingga tidak ada kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk dirisendiri dan orang lain, dan tidak ada prilaku prososial. Hal ini dapat kita ketahui bahwa orang tua memberikan atau membebaskan anak bermain *gadget* sesuka hati karena kesibukan orang tua yang sehingga tidak dapat mengawasi anak secara berkala. Orang tua membebaskan anak bermain *gadget* meskipun mereka sempai melarang anak menggunakan *gadget* namun itu tidak dilakukan secara terus menerus sampai anak patuh terhadap perintah orang tua. orang tua tidak memiliki komitmen yang kuat untuk menghentikan kebiasaan anak bermain *gadget*, mereka memanjakan anak meskipun tau akan dampak negatif yang akan terjadi jika anak terlalu sering menggunakan *gadget*. Orang tua hanya melihat dampak positif saja dari *gadget* dilihat dari kebiasaan anak yang merasa sangat senang ketika

bermain *gadget*. Mereka tidak keberatan asalkan anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua selama mereka di rumah.

c. Hasil wawancara guru

Berdasarkan hasil analisis wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 6 Singkawang dengan inisial SM. Deskripsi hasil wawancara dampak penggunaan *gadget* terhadap perkebangan sosial anak terdapat dibawah ini:

1) Hasil wawancara dampak penggunaan *gadget*

Berdasarkan dari analisis wawancara kepada guru kelas IV, dampak penggunaan *gadget* menyatakan bahwa *gadget* lebih banyak membawa dampak negatif terhadap anak, dimana seharusnya *gadget* digunakan untuk belajar namun anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game saja sehingga tidak memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget* dengan baik, itu tentunya mengngngu waktu anak dengan teman sebaya dan mengganggu waktu belajar dan istirahat anak. Hal tersebut sangat membahayakan bagi anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi penggunaan *gadget* yang panjang mengingat begitu banyak sekali dampak penggunaan *gadget*.

Hal tersebut berdampak juga terhadap prestasi anak di sekolah, anak yang terlalu sering bermain *gadget* prestasinya menjadi buruk karena kurang di dalam pelajaran dan sering sekali tidak mengerjakan tugas sekolah yang

diberikan oleh guru. Maka dari itu orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget* tapi kenyataannya orang tua sering kali tidak mau peduli”. Orang tua hanya sibuk dengan pekerjaan sehingga tidak dapat mendampingi anak sepenuhnya.

## 2) Hasil wawancara perkembangan sosial

Berdasarkan analisis bersama guru mengenai *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, Anak menjadi tidak peka terhadap apa yang disampaikan oleh guru ketika belajar di dalam kelas dan kurangnya kesadaran diri terhadap dirinya sehingga tidak dapat memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dan tidak dapat mengenal perasaan sendiri dan tidak dapat mengelolanya secara wajar. Selain itu, anak tidak memiliki rasa tanggung jawab untuk dirinya dan orang lain sehingga ketika pembagian kelompok anak yang sering menggunakan *gadget* tidak bisa berkomunikasi yang baik dengan teman kelompoknya”. *Gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak tidak akan cepat menerima pelajaran dari guru dengan kata lain anak menjadi lambat berpikir karena anak tersebut otaknya hanya di penuhi dengan keinginan bermain *gadget* saja tanpa mau memikirkan hal lain. Kurangnya prilaku prososial, anak cenderung akan berdiam diri sehingga

kurangnya bermain dengan teman sebaya, tidak mengetahui perasaan temannya dan merespoon secara wajar, dan tidak bisa berbagi dengan orang lain. Padahal tujuan diberikan tugas kelompok adalah untuk melatih siswa agar memiliki rasa sosialisasi yang tinggi terhadap teman sebayanya, namun yang terjadi malah sebaliknya anak yang bermain *gadget* menjadi pasif.

Selain itu, *gadget* adalah salah satu penghambat perkembangan sosial anak. Diantaranya anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget*.

### **3. Dokumentasi**

Untuk mendukung segala aktifitas yang telah dilakukan maka selanjutnya adalah pengumpulan data rekapan nilai roport yang berisi nilai anak yang terdapat di dalamnya yang mana nilai anak adalah menurun dan terdapat nilai yang rendah dari nilai yang sebelumnya dan terdapat nilai sikap yang rendah didalam aplikasi nilai raport dan di dilihat dari akun sosial TikTok 2 anak yang tidak sesuai dengan indikator dari memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget* dengan

baik, yang kemudian didukung oleh dokumentasi yang sangat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang ditemukan oleh peneliti seperti rekapan nilai anak dari sampel yang diambil yaitu terdiri dari 7 orang seperti yang terdapat di **LAMPIRAN**.

### C. Pembahasan

Secara umum deskripsi data hasil dari penelitian dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak kelas IV di SD Negeri 6 Singkawang terutama pada indikator penggunaan *gadget* yaitu memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, frekuensi penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget* hal ini menimbulkan dampak negatif sedangkan perkembangan sosial anak juga menimbulkan dampak negatif. Hal ini, terbukti dari hasil analisi data yang diperoleh dari observasi selama 3 kali pertemuan dan hasil wawancara yang dilakukan kepada anak, orang tua, dan guru. Perkembangan sosial adalah mereka yang perilakunya mencerminkan hal negatif yang berdasarkan indikator perkembangan sosial yaitu kurangnya kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.

*Gadget* adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya sejalan dengan pendapat dari (Iswidharmanjaya 2014:7) *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* memiliki dampak positif dan

negatif, salah satu contoh dampak positif yang didapatkan salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih individualis (Marpaung, 2018 ).

### 1. Dampak Penggunaan *Gadget*

#### a. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*

Pada hasil observasi dan wawancara anak pada dampak penggunaan *gadget* terlihat berpengaruh negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan belajar dan mencari informasi, menyebabkan anak-anak menjadi malsu bergerak dan beraktivitas. Sejalan juga dengan pendapat (Novitasari & Khotimah 2016), mengatakan bahwa, namun demikian, penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya keudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak tidak memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget* dengan baik.

#### b. Frekuensi penggunaan *gadget*

Pada hasil observasi dan dilakukan wawancara yang dilakukan penelitian sudah telihat indikator ini anak keseringan menggunakan *gadget*, sehingga bersosialisasi dengan teman sangat kurang dan kontribusi dengan teman. Sejalan dengan pendapat (Hardianto, 2013), penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, ( misalnya anak

kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya ).

c. Durasi penggunaan *gadget*

Pada hasil observasi dan dilakukan wawancara yang dilakukan penelitian sudah telihat indikator anak berlebihan menggunakan *gadget* sehingga lupa waktu. Hal ini dapat dikatan bahwa anak sudah mengalai kecanduan pada *gadget* sehingga anak tidak ketergantungan dengan *gadgetnya*. Sejalan dengan pendapat (Hardianto, 2013), mengatakan bahwa dampak negatif *gadget* salah satunya yaitu kecanduan, anak akan sulit dan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi kebutuhan unruknya.

d. Dampak penggunaan *gadget*

Pada hasil observasi dan dilakukan wawancara yang dilakukan penelitian sudah telihat indikator dampak penggunaan *gadget* sehingga menimbulkan dampak negatif pada anak.. Hal ini dapat dikatan bahwa anak sudah mengalai kecanduan pada *gadget* sehingga anak tidak ketergantungan dengan *gadgetnya*. Sejalan dengan pendapat (Hardianto, 2013), mengatakan bahwa dampak negatif *gadget* salah satunya yaitu kecanduan, anak akan sulit dan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi kebutuhan unruknya.

## 2. Perkembangan Sosial Anak

### a. Kesadaran Diri

Pada hasil observasi dan wawancara kepada anak, orang tua, dan guru di SD Negeri 6 Singkawang bahwa anak sudah berkurangnya kesadaran diri yaitu kurangnya kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, tidak dapat mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar, hal ini dapat dilihat dari interaksi anak yang berkurang, anak lebih memilih untuk berdiam diri dari pada bermain dengan teman-temannya, sehingga tidak ada kesadaran terhadap dirinya untuk lebih bersosialisasi dengan teman dan tidak bisa menyesuaikan untuk bermain dengan teman sebayanya.

Faktor ini dikatakan terjadi bahwa terjadi karena *gadget* yang terjadi diantaranya anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget*.

### b. Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri dan Orang Lain

Pada hasil observasi dan wawancara kepada anak, orang tua, dan guru di SD Negeri 6 Singkawang bahwa anak sudah berkurangnya interaksi dengan teman dan anak lebih memilih untuk bermain sendiri di dalam ruang kelas dan jarang untuk bermain bersama temannya.

Hal ini anak tidak tahu akan haknya yang mana untuk bersosialisasi dengan teman sebaya untuk meningkatkan perkembangan sosial anak dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri agar bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya. Kurangnya interaksi dengan teman menyebabkan anak kurang bergaul dan tidak bisa untuk saling membantu satu samalain.

### c. Prilaku Prososial

Pada hasil observasi dan wawancara kepada anak, orang tua, dan guru di SD Negeri 6 Singkawang bahwa anak sudah berkurang dalam prilaku prososial, kurangnya dalam bermain dengan teman sebaya, tidak dapat mengetahui perasaan temannya dan kurangnya berbagi dengan teman. Hal ini juga dapat dilihat dalam berbicara anak yang sudah tebiasa berdiam diri dan terfokus dengan *gadgetnya* sehingga berkurangnya kemampuan dalam berbicara. Hal kurangnya komunikasi dengan baik dan tidak bisa bersosialisasi dengan baik