

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ampeldento 1 Kecamatan Karangploso yang beralamat di Jl. Sentana No. 173, Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang. Pengambilan lokasi di SD Negeri Ampeldento 1 bertujuan mengurangi mobilitas masa pandemi. Sekolah ini terletak pada area pemukiman warga. SD Negeri Ampeldento 1 Kecamatan Karangploso dikepalai oleh Ibu Julianah, S.Pd. dengan jumlah murid pada tahun 2021/2022 sejumlah 114 siswa.

Adanya keprihatinan terhadap anak-anak di sekitar yang lebih sering bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya, dibuktikan dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada 8 anak kelas 4 di SD Negeri Ampeldento 1, dengan hasil 6 anak menggunakan *gadget* berlebih (≥ 2 jam), dan 2 anak menggunakan *gadget* < 2 jam. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 4, 5, dan 6 sejumlah 60 anak. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportional random sampling*. Seluruh anak yang menjadi responden menggunakan *gadget* berlebih yaitu lebih dari 2 jam perhari.

Aktivitas pembelajaran selama masa pandemi dilaksanakan secara daring atau *online* mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB dengan media pembelajaran melalui *whatsapp*. Setelah mendapat kebijakan baru,

pembelajaran dilakukan secara luring atau *offline* mulai pukul 07.00 – 09.00 WIB dan dilanjutkan secara daring di rumah mulai pukul 10.00 – 12.00 WIB. Saat ini pembelajaran dilakukan secara tatap muka mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB.

4.1.2 Data Umum

Tabel 4.1 Data Umum Responden

Data Umum	F (Anak)	%
Usia		
10 – 11 tahun (kanak-kanak)	40	67%
12 – 13 tahun (remaja awal)	20	33%
Jenis Kelamin		
Perempuan	28	47%
Laki-laki	32	53%
Jenis Gadget		
Laptop	0	0%
Smartphone	60	100%
Kepemilikan Gadget		
Sendiri	34	57%
Orang tua/saudara	26	43%
Intensitas Penggunaan Gadget per-hari		
> 2 - 6 jam (tinggi)	48	80%
> 6 jam (sangat tinggi)	12	20%
Aplikasi yang Tersering Digunakan		
Aplikasi belajar	9	15%
Sosial media	40	67%
Game	11	18%
Keadaan Lingkungan yang Menggunakan Gadget		
Iya	60	100%
Tidak	0	0%
Tinggal Bersama		
Orang tua	54	90%
Saudara/kerabat dekat	6	10%
Pengawasan Penggunaan Gadget		
Iya	39	65%
Tidak	21	35%

(Sumber: Data Primer, Maret 2022)

Berdasarkan tabel 4.1, usia responden sebagian besar berusia 10 - 11 tahun (kanak-kanak) sebanyak 40 anak (67%), dan hampir dari setengah responden berusia 12 - 13 tahun (remaja awal) sebanyak 20 anak (33%). Berdasarkan jenis kelamin sebagian besar responden berjenis kelamin laki-

laki sebanyak 32 anak (53%), dan hampir setengah responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 28 anak (47%).

Berdasarkan jenis gadget yang digunakan seluruh responden menggunakan *smartphone* sebanyak 60 anak (100%). Berdasarkan kepemilikan *gadget* yang digunakan sebagian besar responden milik sendiri sebanyak 34 anak (57%), dan hampir setengah responden milik orang tua atau saudara sebanyak 26 anak (43%). Berdasarkan intensitas penggunaan *gadget* perhari hampir seluruh responden menggunakan gadget selama > 2 – 6 jam sebanyak 48 anak (80%), dan sebagian kecil responden menggunakan *gadget* > 6 jam sebanyak 12 anak (20%). Berdasarkan aplikasi yang tersering digunakan sebagian besar responden menggunakan sosial media sebanyak 40 anak (67%), sebagian kecil menggunakan *game* sebanyak 11 anak (18%), dan sebagian kecil menggunakan aplikasi belajar sebanyak 9 anak (15%).

Berdasarkan keadaan lingkungan yang menggunakan *gadget* seluruhnya menggunakan *gadget* (100%). Berdasarkan tempat tinggal hampir seluruh responden tinggal bersama orang tua sebanyak 54 anak (90%), dan sebagian kecil tinggal bersama saudara atau kerabat dekat sebanyak 6 anak (10%). Berdasarkan pengawasan penggunaan *gadget* sebagian besar responden mendapat pengawasan sebanyak 39 anak (65%), dan hampir setengah responden tidak mendapat pengawasan sebanyak 21 anak (35%).

4.1.3 Data Khusus

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Tingkat Keterampilan Sosial dengan Penggunaan Gadget Berlebih

No.	Kategori	F	%
1.	Kurang	20	33%
2.	Baik	40	67%
Total		60	100

(Sumber: Data Primer, Maret 2022)

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa dengan penggunaan gadget berlebih diperoleh data sebagian besar responden memiliki keterampilan sosial baik yaitu 40 anak (67%), dan hampir setengah responden memiliki keterampilan sosial kurang yaitu 20 anak (33%).

4.1.4 Data Tabulasi Silang

Tabel 4.3 Tabulasi Silang Data Umum dengan Keterampilan Sosial Anak dengan Penggunaan Gadget Berlebih di SD Negeri Ampeldento 1 Kecamatan Karangploso

Data Umum	Keterampilan Sosial Anak dengan Penggunaan Gadget Berlebih					
	Baik		Kurang		Total	
	F	%	F	%	F	%
Usia						
10 – 11 tahun (kanak-kanak)	26	65%	14	35%	40	100%
12 – 13 tahun (remaja awal)	14	61%	6	39%	20	100%
Jenis Kelamin						
Laki-laki	22	69%	10	31%	32	100%
Perempuan	18	64%	10	36%	28	100%
Kepemilikan Gadget						
Sendiri	21	62%	13	38%	34	100%
Orang tua/saudara	19	73%	7	27%	26	100%
Intensitas Penggunaan Gadget per-hari						
> 2 - 6 jam (tinggi)	36	75%	12	25%	48	100%
> 6 jam (sangat tinggi)	4	33%	8	67%	12	100%
Aplikasi yang Tersering Digunakan						
Aplikasi belajar	9	100%	0	0%	9	100%

Sosial media	26	65%	14	35%	40	100%
Game	5	45%	6	55%	11	100%
Keadaan Lingkungan yang Menggunakan Gadget						
Iya	40	67%	20	33%	60	100%
Tidak	0	0%	0	0%	0	0%
Tempat Tinggal						
Orang tua	36	67%	18	33%	54	100%
Saudara/kerabat dekat	4	67%	2	33%	6	100%
Pengawasan Penggunaan Gadget						
Iya	35	90%	4	10%	39	100%
Tidak	5	24%	16	76%	21	100%

(Sumber: Data Primer, Maret 2022)

Berdasarkan tabel 4.3, pada usia 10 - 11 tahun (kanak-kanak) sebagian besar memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 26 anak (65%), dan pada usia 12 – 13 tahun (remaja awal) sebagian besar memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 14 anak (61%). Berdasarkan jenis kelamin sebagian besar laki-laki memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 22 anak (69%), dan sebagian besar perempuan memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 18 anak (64%).

Berdasarkan kepemilikan *gadget* sebagian besar responden yang memiliki *gadget* sendiri memiliki keterampilan baik sebanyak 21 anak (62%), dan pada kepemilikan *gadget* oleh orang tua sebagian besar memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 19 anak (73%). Berdasarkan intensitas penggunaan *gadget* selama > 2 - 6 jam sebagian besar memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 36 anak (75%), dan penggunaan *gadget* selama > 6 jam sebagian besar memiliki keterampilan sosial kurang sebanyak 8 anak (67%).

Berdasarkan aplikasi yang tersering digunakan seluruh responden yang menggunakan aplikasi belajar memiliki keterampilan sosial baik

(100%), sebagian besar responden yang menggunakan sosial media memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 26 anak (65%), dan sebagian besar responden yang menggunakan *game* memiliki keterampilan sosial kurang sebanyak 6 responden (55%).

Berdasarkan lingkungan yang menggunakan *gadget* sebagian besar lingkungan responden yang menggunakan *gadget* memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 40 anak (67%). Berdasarkan tempat tinggal sebagian besar responden yang tinggal bersama orang tua memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 36 anak (67%), dan sebagian besar responden yang tinggal bersama saudara/kerabat memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 4 anak (67%). Berdasarkan pengawasan penggunaan *gadget* hampir seluruh responden yang mendapat pengawasan memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 35 anak (90%), dan hampir seluruh responden yang tidak mendapat pengawasan memiliki keterampilan sosial kurang sebanyak 16 anak (76%).

4.2 Pembahasan

Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat keterampilan sosial dengan penggunaan *gadget* berlebih (tabel 4.2) menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden memiliki keterampilan sosial baik (67%), dan hampir setengah dari responden memiliki keterampilan kurang (33%). Hasil diatas menunjukkan bahwa keterampilan sosial dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* berlebih. Berdasarkan rekapitulasi kuesioner (lampiran 12) anak memiliki keterampilan sosial kurang kebanyakan pada

indikator empati, dan kontrol diri. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2016) penggunaan gadget berlebih akan memicu seseorang bersikap tidak peduli dengan lingkungan sekitar baik lingkungan keluarga maupun masyarakat dan menjadikan seseorang dijauhi.

Hasil penelitian menunjukkan pada keterampilan sosial baik dapat dimungkinkan karena kepemilikan *gadget* oleh orang tua yaitu 19 anak (73%). Menurut Rahmawati, dkk (2021) orang tua memberikan keleluasaan penggunaan *gadget* kepada anak karena orang tua meyakini bahwa *gadget* memiliki dampak positif untuk anak sebagai sarana pembelajaran dan meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif sehingga dapat meningkatkan keterampilan anak. *Gadget* tidak hanya memiliki dampak negatif saja tetapi terdapat juga dampak positif misalnya sebagai penunjang pembelajaran anak ketika tidak didampingi guru sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif sehingga kemampuan berpikir anak berkembang.

Berdasarkan data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan sosial yang baik dapat dimungkinkan karena intensitas penggunaan *gadget* selama > 2 – 6 jam yaitu 36 anak (75%). Tasya (2021) mengungkapkan bahwa meskipun orang tua mempercayakan *gadget* sepenuhnya pada anak, orang tua sebaiknya memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* agar anak disiplin sehingga anak dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik dan anak juga tau kapan waktunya bermain, belajar, dan membantu orang tua. Peran orang tua dalam

pemahaman pada anak dalam membatasi penggunaan *gadget* yang berlebih sangat diperlukan untuk meningkatkan kedisiplinan anak.

Berdasarkan data pada tabel 4.3 menunjukkan aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu sosial media sebagian besar 26 anak (65%) memiliki keterampilan sosial baik. Menurut Retalia (2020) adanya perkembangan teknologi *gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi namun dapat membentuk interaksi baru yang berbentuk suara, teks, atau tulisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masa pandemi menyebabkan perubahan pola interaksi secara langsung menjadi daring (dalam jaringan) sehingga sosial media dapat digunakan sebagai media baru untuk tetap berinteraksi

Berdasarkan data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan sosial yang baik dapat dimungkinkan karena pengawasan terhadap penggunaan *gadget* yaitu 35 anak (90%). Hal ini selaras dengan Perbowosari dan Ketut (2019), orang tua yang memberikan pendampingan ketika anak menggunakan *gadget* serta menyepakati waktu yang diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*, memungkinkan orang tua dapat melakukan pengawasan dan mengedukasi anak tentang kelebihan dan kekurangan *gadget* guna menjauhkan anak dari efek negatif *gadget*. Anak yang mendapat pendampingan serta berpengetahuan dapat mengembangkan keterampilan dengan baik, sehingga mereka dapat memaksimalkan keterampilannya di era kemajuan teknologi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keterampilan sosial kurang dapat diakibatkan oleh status kepemilikan *gadget* tersebut. Pada data

tabulasi silang (tabel 4.3) hampir setengahnya memiliki keterampilan sosial kurang yaitu 13 anak (38%). Bouchrika (2021) mengungkapkan bahwa usia ideal anak memiliki *gadget* sendiri adalah 14 tahun. Pada umur ini anak juga memiliki rasa penasaran yang tinggi. Menurut Tasya (2021) kepemilikan *gadget* sendiri menimbulkan perasaan bebas pada anak sehingga anak tidak merasa memiliki batasan terhadap *gadget*nya. Masa pandemi orang tua dipaksa untuk memberikan *gadget* kepada anak untuk mengakses materi pembelajaran. Ketika anak diberikan *gadget* sendiri, anak berpeluang menyalahgunakan *gadget* tidak hanya dalam hal konten namun juga waktu yang digunakan dalam menggunakan *gadget*. Hal tersebut dikarenakan pemikiran kritis anak belum matang pada anak usia sekolah.

Berdasarkan data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan sosial yang kurang dapat dimungkinkan karena intensitas penggunaan *gadget* setiap harinya > 6 jam yaitu 8 anak (67%). Anak yang menghabiskan lebih banyak waktu bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dapat menyebabkan anak tidak peka terhadap lingkungannya sehingga keterampilan sosialnya terganggu. Seperti yang dikemukakan oleh Retalia (2020) bahwa tingginya intensitas penggunaan *gadget* dapat membuat penggunanya terasing di lingkungannya karena semakin sedikit waktu yang tersedia untuk interaksi dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitarnya.

Keterampilan sosial kurang bisa dikarenakan aplikasi tersering dibuka *game*. Berdasarkan data tabulasi silang (tabel 4.3) lebih dari setengahnya yaitu 6 anak (55%) memiliki keterampilan sosial yang kurang.

Retalia (2020) menyatakan dalam *game* seseorang dapat menjadi identitas baru dan berinteraksi dengan ribuan pengguna lain dalam *game* sehingga tampak adanya aktivitas sosial namun penggunaannya yang berlebih dapat mengisolasi mereka dari pertemanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terlalu asyik menggunakan *game* dapat membuat anak dijauhi di lingkungan karena terlalu sibuk dengan *gadgetnya* sehingga cenderung lambat merespons dan tidak menoleh saat diajak bicara.

Berdasarkan data pada tabel 4.3 menunjukkan pula sebagian besar memiliki keterampilan sosial kurang yaitu 16 anak (76%) dapat dimungkinkan karena rendahnya pengawasan dari orang tua maupun lingkungan ketika menggunakan *gadget*. Hal ini dikarenakan anak dapat bebas melakukan apa yang mereka inginkan dan melupakan waktu yang mereka habiskan untuk bermain *gadget* saat tidak mendapat pengawasan. Menurut Bouchrika (2021) anak yang lebih banyak menggunakan *gadget* daripada berinteraksi dengan manusia, dapat menghambat keterampilan sosialnya termasuk perkembangan pemikiran kritis, kontrol impuls, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Keterampilan sosial dapat berkembang ketika anak berinteraksi dengan orang lain, saat waktu anak lebih banyak bermain *gadget* maka interaksi dengan lingkungannya berkurang sehingga mereka tidak mampu beradaptasi secara sosial.

Penggunaan *gadget* berlebih tidak selalu menyebabkan keterampilan sosial yang kurang, dengan catatan penggunaan *gadget* dalam pengawasan baik dari orang tua maupun lingkungan agar keterampilan sosial anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.

Mengacu pada *American Academy of Pediatrics* (2019), penggunaan gadget untuk usia 6 – 17 tahun maksimal dua jam perhari. Tidak dapat dipungkiri bahwa masa pandemi menyebabkan penggunaan *gadget* meningkat untuk memfasilitasi pembelajaran secara daring. Oleh karena itu peran orang tua sangat penting untuk pendampingan anak selama penggunaan *gadget*.

