

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

¹Yulistina Nur DS

²Harmawati

³Siti Nurhabibah

Universitas Buana Perjuangan Karawang
PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Buana Perjuangan
yulistina.nur@ubpkarawang.ac.id, harmawati@ubpkarawang.ac.id,
sd16.sitinurhabibah@mhs.ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

(abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, maksimum 250 kata)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Adapun penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan angket sebagai instrumen penelitian dan 10 orang siswa kelas V sebagai responden. Teknik pengumpulan data untuk perhitungan angket dilakukan dengan sakala Guttman yang mempunyai rentang skala presentase antara 0% sampai 50%, 50%, 50% sampai 100% dengan hasil presentase titik kesuaiannya di atas 50% yaitu 66.5%. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 66.5% penggunaan *gadget* mendekati berdampak pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

Kata kunci: Dampak penggunaan *gadget*, interaksi sosial

ABSTRACT

The purpose of this study was determine the impact of the use of gadgets on the sosial interaction abilities of 5th grade elementary school student Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. The research used is descriptive qualitative with a questionnaire as a research instrument and 10 fifth grade elementary school students as respondents. Data collection techniques for questionare calculations performed with the Guttman skala has a percentage scale ranging from 0% to 50%, 50%, 50% to 100% with results of the percentage point of conformity above 50% that is 66.5%. The results showed as much as 66.5% of the use of gadgets could have an impact on the ability of social interaction grade 5 elementary school students in Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

Keywords : *the impact of gadget usage, social interaction capabilities*

PENDAHULUAN

Teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan berbagai fitur lainnya dari hari ke hari seiring dengan

kepintaran otak dan kemampuan manusia yang memodifikasi teknologi. Saat ini teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting manusia. Hal ini disebabkan karena teknologi memberikan banyak fungsi dan manfaat untuk kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu *laptop*, *notebook* atau *netbook* dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop* dan *ipade*. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Dengan adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri pelajar terutama siswa Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan *gadget*. Khususnya pada perilaku interaksi sosial siswa, karena pada dasarnya manusia itu makhluk sosial tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan interaksi dengan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhan biologisnya, maupun kebutuhan yang lainnya.

Jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh dan tidak mempunyai kepedulian terhadap lingkungan sekitar baik lingkungan sekolah, rumah, interaksi antar sesama teman maupun interaksi dengan guru bahkan interaksi dengan orang tua sekalipun.

Mukarromah (2019 : 14) mengungkapkan bahwa Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam satu kali penggunaan serta menggunakannya hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia Sekolah Dasar, karena mereka memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaian serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif dibandingkan dampak positifnya karena kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan jika penggunaannya dilakukan secara terus-menerus dan durasi waktu yang lama dalam satu kali penggunaan. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang

timbul dari pemakaian *gadget* pada anak-anak terutama siswa Sekolah Dasar yaitu berupa kecanduan yang sulit untuk disembuhkan.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget*, aplikasi/fitur, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*, dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* (dampak positif maupun negatif) serta kelayakan penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar kelas V di Desa Kondang Jaya RT. 54/RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data yang lebih mendalam, dan untuk mendeskripsikan kebenaran dari kejadian yang prosedur penelitiannya berupa kata-kata tertulis dan lisan dari perilaku orang yang memberi informasi (*informan*) yang dapat diamati. Oleh karena itu data yang diperlukan dan diperoleh dari pelaku peristiwa itu sendiri berupa pengisian angket dengan para penjawab pertanyaan (*responden*).

Menurut Lexy (2017 : 26) penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan dalam penelitian kualitatif adalah data dalam keadaan sewajarnya dan proses informasi yang bersifat sewajarnya juga.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi deskriptif kualitatif. Menurut Juliansyah (2011 : 34) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat ini. Penelitian deskriptif ini memusatkan perhatian pada masalah yang aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan tersebut bahwa penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual yang didasarkan pada data-data yang terkumpul selama proses penelitian berlangsung kemudian dituangkan kedalam bentuk laporan atau uraian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai penelitian yang dikaji beserta informasi yang tentunya lebih jelas, lengkap, serta memudahkan penulis untuk melakukan

observasi. Oleh karena itu penulis menetapkan lokasi yang menjadi tempat penelitian yaitu Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2020 hingga bulan Agustus 2020.

Target/Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2002 : 107) sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Artinya apabila menggunakan wawancara dalam datanya maka sumber datanya disebut informan yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan angket dalam datanya maka sumber datanya disebut responden yaitu orang yang menjawab seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab, Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya adalah berupa benda, gerak, atau suatu proses. Apabila menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber datanya.

Sumber data dalam penelitian ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini penulis memilih sumber datanya yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini sumber data primer yang digunakan berupa angket yang akan dijawab oleh responden dan telah ditentukan meliputi berbagai hal berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar sebanyak 10 (orang) untuk pengisian angket di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

Sedangkan sumber data sekunder yaitu sumber tambahan atau sumber penunjang. Martono (2011 : 114) sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung dalam memberikan data pada pengumpulan data, misalnya dalam bentuk dokumen atau lewat orang lain. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah observasi, dokumentasi serta referensi buku maupun jurnal penelitian yang berkaitan tentang kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu poin penting dalam penelitian karena belum bisa disebut penelitian jika data yang dibutuhkan belum didapat. Karena data yang dikumpulkan

sebagai fakta bahwa seseorang telah melakukan penelitian untuk memenuhi standar yang ditetapkan sebuah penelitian.

Beberapa metode yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, yaitu :

1. Obsevasi

Muspiqon (2012 : 120) Metode observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian. Ada dua jenis observasi yaitu observasi partisipatif dan observasi non-partisipatif. Observasi partisipatif ialah observasi yang terjun secara langsung dengan apa yang diteliti secara aktif dan terus-menerus dengan kehidupan informan. Sedangkan observasi non-partisipatif ialah observasi yang dilakukan tidak terjun langsung dan tidak aktif atau hanya dilakukan sesekali ketika data itu diperlukan. Penulis menggunakan observasi partisipatif karena dilakukan pengamatan lingkungan secara langsung dan dilakukan terhitung lebih dari satu kali.

2. Angket

Sugiyono (2012 : 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket semi tertutup. Menggunakan pengumpulan data dengan cara mengajukan daftar pernyataan dan siswa juga memilih sendiri jawaban yang sesuai dengan apa yang dirasakan, yaitu Ya, Tidak. Hal ini diajukan kepada siswa untuk memperoleh data mengenai dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Langkah-langkah dalam pengolahan data angket pada penelitian ini instrumen pengukurannya menggunakan metode skala yaitu Skala Guttman secara tradisional (*Cross Sectional*). Iskani (2012) Penelitian Skala Guttman tradisional adalah penelitian bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan ditanyakan, dan selalu dibuat dalam pilihan ganda yaitu “ya dan tidak”, “benar dan salah”, “positif dan negatif”. Untuk penilaian jawaban misalnya jawaban positif diberi skor 1 sedangkan jawaban negative diberi skor 0 dengan demikian bila jawaban dari pertanyaan adalah setuju diberi skor 1 dan tidak setuju diberi nilai 0 bila skor dikonversikan dalam presentase maka secara logika dapat dijabarkan untuk jawaban setuju skor $1 = 1 \times 100\% = 100\%$ dan tidak setuju diberi skor $0 = 0 \times 100\% = 0\%$.

Berdasarkan sifat skala maka skala Guttman mempunyai sifat Skala Rasio yang mempunyai tingkatan serta jarak antara suatu nilai yang lain, diasumsikan bahwa setiap nilai variabel diukur dari suatu keadaan atau titik yang sama yaitu 0 (nol) sehingga mempunyai titik nol mutlak.

3. Dokumentasi

Juliansyah (2011: 141) Metode dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian bear data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artepak dan foto.

Penulis menggunakan metode dokumentasi ini untuk membenarkan fakta yang ditemukan dilapangan sebagai penunjang ketika dilaksanakan observasi.

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan data yang sudah dikumpulkan baik berupa kata-kata, gambar tetapi bukan angka. Data yang berasal dari naskah, angket, catatan lapangan, dokumen dan sebagainya, kemudian di deskripsikan sehingga memberikan kejelasan terhadap kenyataan yang aktual.

Analisis data dalam penelitian kualitatif Model Milles and Hubberman dilakukan pada saat pengumpulan data sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai dilapangan.

Analisis data versi Milles and Hubberman bahwa ada tiga alur kegiatan yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Adapun langkah-langkah analisisnya yaitu :

1. Data Reduction (Reduksi data)

Mereduksi data sama dengan merangkum atau penyederhanaan data dan memilih data pokok yang diperlukan serta memfokuskan pada hal-hal yang dianggap penting. Mencari pola dan temanya. Data yang telah direduksi akan semakin jelas menggambarkan dan mempermudah penulis melakukan pengumpulan data-data yang akan dicari selanjutnya bila diperlukan.

2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah reduksi data selesai dilakukan langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data adalah penjelasan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya kesimpulan dan pengambilan tindakan. Informasi yang tersusun tersebut kemudian

digabungkan dalam bentuk teks naratif dan dirancang agar mudah dipahami ketika sudah menjadi bentuk yang padu.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan.

Sugiyono (2014 : 91) Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar di desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 kecamatan karawang timur kabupaten karawang dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya. Berdasarkan uraian tersebut, dalam penelitian ini menggunakan *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan) untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah penulis melakukan beberapa tahapan penelitian. Mulai dari tahap pra lapangan hingga tahap pengecekan data. Untuk dapat mengetahui aplikasi/fitur yang digunakan saat bermain *gadget*, intensitas bermain *gadget*, dan durasi pemakaian *gadget*, dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Berdasarkan hasil observasi dan pengisian angket yang dilakukan kepada para responden yaitu siswa kelas V sebanyak 10 orang pada tanggal 15 Juli 2020. Penulis akan mendeskripsikan lewat Tabel berikut ini :

Tabel 1
Responden pengisian angket oleh siswa kelas V berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	
Laki-laki	perempuan
5 orang	5 orang
Total	10 orang

Berdasarkan Tabel 1 tersebut dapat dilihat penelitian yang dilakukan di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang, bahwa penulis

menggunakan jumlah siswa yang sama untuk pengisian angket yakni 5 (lima) orang laki-laki dan 5 (lima) orang perempuan. Adapun jumlah *gadget* yang dimiliki siswa kelas V Sekolah Dasar berdasarkan pengisian angket dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini :

Tabel 2
Jumlah *gadget* yang dimiliki siswa kelas V Sekolah Dasar berdasarkan hasil pengisian angket

Jumlah <i>gadget</i>	Laki-laki	Perempuan
1	5	5
2	0	0
3	0	0
Total	5	5

Berdasarkan hasil pengisian angket dan dituliskan dalam Tabel 4.2 dapat diketahui mayoritas siswa Sekolah Dasar baik laki-laki maupun perempuan memiliki jumlah *gadget* yang sama yakni 1 (satu), dan tidak ada siswa yang memiliki *gadget* lebih dari satu. Penulis juga mendapatkan informasi dari orang tua pada saat wawancara tidak terstruktur bahwa *gadget* yang digunakan siswa umumnya adalah jenis *handphone*. Dalam pengisian angket oleh siswa kelas V Sekolah Dasar penulis juga menemukan intensitas penggunaan *gadget* terhitung berapa jam dalam waktu sehari menggunakan *gadget*. Dapat dilihat hasil bentuk persentasenya dalam Tabel 3 berikut ini :

Tabel 3
Intensitas penggunaan *gadget* berdasarkan hasil pengisian angket

No	Intensitas Penggunaan	Jumlah		Presentase (%)	
		Perempuan	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki
1	1 Jam/Hari	0	0	0	0
2	1-2 Jam/Hari	3	4	60%	80%
3	2-3 Jam/Hari	2	1	40%	20%
4	3-4 Jam/Hari	0	0	0	0
5	4-5 Jam/Hari	0	0	0	0
Jumlah		5	5	100%	100%

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa sebanyak 7 (tujuh) orang siswa menggunakan *gadget* selama 1-2 jam/Hari dan tiga orang menggunakannya 2-3 Jam/Hari. Dari salah satu orang tua siswa mengatakan bahwa dalam akhir-akhir pekan terakhir ini anaknya sering sekali menggunakan *gadget* untuk bermain *games*, ditambah siswa Sekolah Dasar masih dalam masa libur sekolah banyak menghabiskan waktu di rumah dan mempunyai banyak waktu luang untuk bermain dibandingkan waktu untuk belajar.

Tabel 4

Presentase dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

No	Item pernyataan	Jawaban Ya (%)	Jawaban Tidak (%)
1	P1	10	0
2	P2	2	8
3	P3	10	0
4	P4	10	0
5	P5	10	0
6	P6	10	0
7	P7	8	2
8	P8	7	3
9	P9	10	0
10	P10	10	0
11	P11	7	3
12	P12	8	2
13	P13	0	10
14	P14	3	7
15	P15	6	4
16	P16	5	5
17	P17	3	7
18	P18	10	0
19	P19	2	8
20	P20	2	8
Total		133	67
Rata - Rata		6.65	3.35

Hasil presentase dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang dari tabel 4 untuk mengetahui posisi presentase jawaban “Ya” yang diperoleh dari angket maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Jawaban "Ya"} &= 1 \\ \text{Nilai Jawaban "Tidak"} &= 0 \\ \text{Jawaban "Ya"} &= 1 \times 100\% = 100\% \\ \text{Jawaban "Tidak"} &= 0 \times 100\% = 0\% \text{ (Sehingga tidak perlu dihitung)} \\ \text{Jumlah Jawaban "Ya" dari angket} &= 133 \\ \text{Jawaban "Ya" Rata-Rata} &= 6.65 \\ &= 6.65 / 10 \text{ (jumlah responden)} \times 100\% = 66.5\% \end{aligned}$$

Dari analisis Skala Guttman, rentang skala presentase antara 0% sampai 50%, 50%, 50% sampai 100%. Dari hasil presentasinya titik kesuaian di atas 50% yaitu 66.5%, sehingga dapat dikatakan bahwa sebanyak 66.5% penggunaan *gadget* mendekati berdampak pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

Pembahasan

Pada saat observasi di lingkungan sekitar penulis melihat banyak anak sedang asyik bermain *gadget* jenis *handphone*. Belum diketahui apakah *gadget* sudah jadi hak milik sendiri atau *gadget* kepunyaan orang tua anak tersebut yang dibawa main keluar rumah. penulis bertanya kepada sekumpulan anak-anak yang sedang bermain *gadget* di bawah pohon bahwa mereka siswa yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar mayoritas kelas atas 4 sampai 6 penulis juga dapat informasi dari sekumpulan siswa tersebut bahwa *gadget* yang sedang dimainkan itu sudah menjadi milik sendiri artinya siswa Sekolah Dasar sudah di fasilitasi *gadget* sendiri oleh orang tuanya, ada juga sebagian orang tua belum berani dan percaya untuk memfasilitasi anaknya *gadget*.

Selain dari hasil observasi penulis juga mendapatkan data yang lain dari hasil pengisian angket yang dijawab oleh beberapa siswa kelas V Sekolah Dasar meliputi 20 pernyataan dan mewakili aktifitas yang dilakukan para siswa selama bermain *gadget*, berikut ini :

a. Penggunaan *gadget* pada siswa kelas V Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pengisian angket pada tabel 4.1 , tabel 4.2 dan tabel 4.3 bahwa yang menggunakan *gadget* bukan hanya siswa laki-laki maupun siswa perempuan. Tetapi laki-laki dan perempuan sama-sama menggunakan *gadget* dan dengan tujuan berbeda-beda. Siswa Sekolah Dasar menggunakan *gadget* bukan karena kebutuhan tapi hanya untuk hiburan tersendiri melalui beragam fitur dan aplikasi yang ada didalam *gadget*, itu karena siswa tersebut sudah mempunyai *gadget* dengan jumlah masing-masing 1, ditambah jam penggunaan setiap siswa sudah mencapai 1-2 jam/hari bahkan ada yang 2-3 jam/hari. Tidak menutup kemungkinan bahwa hal tersebut bisa berpengaruh kepada perilaku interaksi sosial anak itu sendiri.

b. Aktivitas yang dilakukan siswa dengan *gadget*

Harfiyanto (2015 : 55) bahwa dengan adanya *gadget* maka suasana dapat berubah lebih ramai dan hidup. Hal tersebut disebabkan karena *gadget* menawarkan fitur dan aplikasi seperti *musik player*, *games*, internet, foto, menikmati video dan sebagainya.

Sama halnya dengan apa yang dialami siswa kelas V Sekolah Dasar berdasarkan hasil pengisian angket. Ketika bermain *gadget* siswa banyak mengunjungi aplikasi seperti menonton video, *games*, memutar dan mendengarkan musik. Bahkan tidak sedikit dari mereka *juga mendownload* (mengunduh) aplikasi-aplikasi baru sebagai sarana hiburan. Dikhawatirkan anak menyalahgunakan *gadget* atau menonton konten-konten yang bukan seusianya. Seperti

contohnya anak menonton konten unsur kekerasan, jika disalah gunakan anak akan mempraktekannya kepada teman-temannya pada akhirnya anak akan bersikap arogan, hal ini sudah banyak terjadi akibat salah tontonan yang bukan sesusianya jadi disalah gunakan, tidak sedikit juga anak yang menggunakan *gadget* sebagai alat untuk membantu mengerjakan tugas sekolah serta membaca informasi dan berita lewat *gadget*.

Dapat disimpulkan bahwa apapun yang dilakukan siswa dengan *gadget* nya masing-masing bisa menimbulkan dampak positif dan tidak menutup kemungkinan juga dapat menimbulkan dampak negatif, penyebabnya karena kurang pengawasan orang tua dan intensitas pemakaian *gadget* yang terlalu sering dapat berdampak kepada kehidupan nyata siswa Sekolah Dasar dalam garis besar siswa Sekolah Dasar umumnya masih senang bermain dengan lingkungan sekitar serta bermain dengan teman sebaya bukan malah sebaliknya lebih senang bermain sendiri dengan *gadget* di rumah dibandingkan bermain dengan teman di luar rumah.

c. Dampak dari penggunaan *gadget*

Andri dan Habibullah (2018) bahwa beberapa dampak psikologi penggunaan *gadget* adalah tingkat konsentrasi kian menurun dan malas untuk melakukan aktivitas lainnya. Berdasarkan hasil penelitian pengisian angket juga ada beberapa anak yang menyatakan bahwa malas bermain dengan teman ketika sudah bermain *gadget*, bahkan ada yang lupa waktu ketika sudah bermain *gadget* dan pernyataan yang sangat menarik bahwa anak-anak ketika sudah bermain *gadget* malas untuk bermain keluar rumah. Hal ini sangat membuktikan bahwa perlahan *gadget* mengambil alih dunia anak-anak pada umumnya jauh dari fitrah anak, perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada. Perilaku yang mencerminkan anti sosial dan bahkan tidak butuh orang lain. Padahal jika dibandingkan dengan anak yang belum mengenal *gadget* atau anak yang belum ketergantungan *gadget* masih senang bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya dan melakukan banyak hal dengan teman agar terbangun rasa sosial pada diri anak sejak dini.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar” di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Dapat diambil kesimpulan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar khususnya kelas V

sangat bermacam-macam dan bervariasi dengan durasi penggunaan rata-rata 1-2 jam/hari ada juga yang melebihi 2-3 jam/hari baik siswa laki-laki maupun perempuan dengan bentuk penggunaan seperti mendengarkan musik, menonton video, bermain *games*, membaca berita dan informasi, sebagai sarana penunjang pembelajaran di rumah, berfoto maupun hiburan semata dan lain sebagainya.

Penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar khususnya kelas V di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang mempunyai dampak pada interaksi sosial sebanyak 66.5% menurut hasil pengumpulan data lewat penyebaran angket/instrumen. perhitungannya menggunakan skala guttman yang mempunyai rentang skala presentase antara 0% sampai 50%, 50%, 50% sampai 100% dengan hasil presentasenya titik kesesuaian di atas 50% yaitu 66.5%, sehingga dapat dikatakan bahwa sebanyak 66.5% penggunaan *gadget* mendekati berdampak pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar di Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Dengan rata-rata jawaban pernyataan Ya (√) “saya malas bermain dengan teman ketika sudah menggunakan *gadget*” itu artinya peran teman sedikit demi sedikit sudah tergantikan dengan yang namanya *gadget* dan rasa ketertarikan bermain secara langsung dengan teman sedikit demi sedikit sudah mulai hilang.

Implikasi

Semoga penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya, terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Aqib, Z. dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Sd, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Gerungan. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Refika Aditama
- Hermawan, D. (2010). Pengaruh Inetraksi Sosial Terhadap Prestasi Belajar Matematika siswa kela IV Damar Wulan I Kepung Kediri. Skripsi matematika. dalam

<http://www.pustakaskripsi.com/pengaruh-interaksi-sosial-terhadap-prestasi-belajar-matematika-1459.html> (diunduh pada 9 April 2010)

- Iskani. (2012). Pengukuran Skala Guttman Secara Tradisional (Cross Sectional). <http://www.slideshare.net/indirakaniputri/pengukuran-skala-guttman-tradisional>. (diunduh pada 13 Juni 2016)
- Juliansyah, N. (2011). *Metode Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Mukkaromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Budi Kecamatan Seputih Banyak*. Skripsi. Metro Lampung : Program Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Moleong, J. L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif XXXVI*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Muspiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Nugroho, A.M & Thandung, H.A. (2018). Dampak Psikologi Penggunaan Smartphone. http://www.academia.edu/37562771/Dampak_Psikologi_Penggunaan_Smartphone_interaksi_Manusia_dan_Komputer
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal, Vol 1 Nomor 2 hlm 71-79*.
- Pebriana, H, P. (2017). Analisis Penggunaan Gaget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Riau. PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, Volume 1 Nomor 1 hlm 1-11*.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan. Institut Pendidikan Indonesia volume 2 Nomor 1 hlm 273-282*
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.