

PENGGUNAAN GADGET DIKALANGAN SISWA

(Study Perilaku Sosial Pada Siswa SD Negeri Mawas Di Kota Makassar)



Disusun Oleh:

Rio Aswandi

4518022010

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata I Program Studi

Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BOSOWA

2022

PENGUNAAN GADGET DIKALANGAN SISWA

(Study Perilaku Sosial Pada Siswa SD Negeri Mawas Di Kota Makassar)

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata I

Program Studi Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Disusun Oleh:

Rio Aswandi

4518022010

KEPADA

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BOSOWA

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Bosowa, tersebut namanya di bawah ini :

Judul : PENGGUNAAN GADGET DIKALANGAN SISWA
(Studi Kasus Perilaku Sosial Siswa Di SD Negeri Mawas
Kota Makassar

Nama Mahasiswa : Rio Aswandi

Nomor Stambuk : 4518022010

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

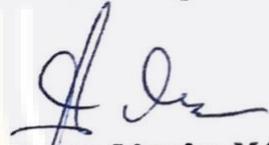
Jurusan : Ilmu Sosiologi

Telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Bosowa Makassar.

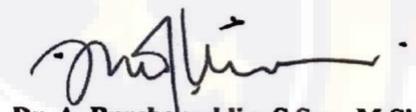
Makassar, 15 Februari 2023

Menyetujui ;

Pembimbing I


Dr. Drs. Iskandar, M.Si
NIDN. 00100776201

Pembimbing II

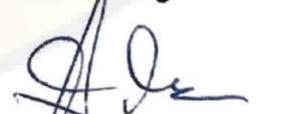

Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si
NIDN. 0905107005

Mengetahui,




Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si
NIDN. 0905107005

Ketua Jurusan
Ilmu Sosiologi


Dr. Drs. Iskandar, M.Si
NIDN. 00100776201

HALAMAN PENERIMAAN

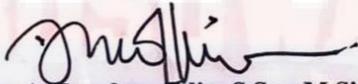
Pada hari Kamis Tanggal Dua Puluh Tiga Bulan Februari Tahun Dua Ribu Dua Puluh Tiga Dengan Judul Skripsi **PENGGUNAAN GADGET DIKALANGAN SISWA (Studi Perilaku Sosial Pada Siswa SD Negeri Mawas Di Kota Makassar)**

Nama : **Rio Aswandi**
Nomor Stambuk : **4518022010**
Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**
Program Studi : **Ilmu Sosiologi**

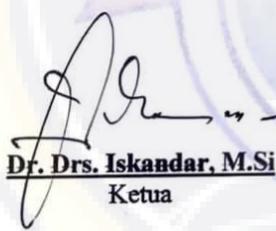
Telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa Makassar Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Sosiologi

Makassar, 23 Februari 2023

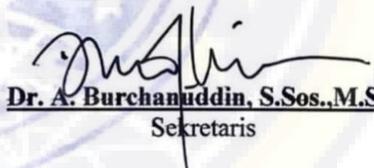
Pengawas Umum:


Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si

Panitia Ujian :


Dr. Drs. Iskandar, M.Si

Ketua


Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si

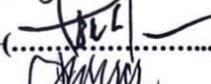
Sekretaris

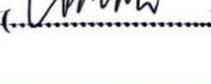
Tim Penguji :

1. Dr. Drs. Iskandar, M.Si
2. Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si
3. Dr. Syamsul Bahri, S.Sos., M.Si
4. Dr. Hj. Asmirah, S.Sos., M.Si


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rio Aswandi
Nim : 4518022010
Program Studi : Ilmu Sosiologi

Dengan ini menyatakan bahwa karya beserta laporan akhir / skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan duplikasi dari hasil karya orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Makassar, 29 Maret 2023



Rio Aswandi
Nim: 4518022010

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi “PENGUNAAN GADGET DIKALANGAN SISWA (Studi Kasus Perilaku Sosial Pada Siswa SD Negeri Mawas Kota Makassar, Sulawesi Selatan)”. Skripsi ini membahas tentang perubahan perilaku siswa di SD Negeri Mawas setelah terbiasa menggunakan gadget.

Maksud dan tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar pada Pendidikan Strata I Jurusan Ilmu Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Bosowa.

Penulis yakin bahwa skripsi ini adalah karya terbaik yang dapat penulis miliki. Namun, penulis menyadari bahwa mungkin terdapat kesalahan karena dalam penelitian terdapat berbagai kendala. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun untuk penulis sangat diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Penulis telah menerima banyak bantuan, dorongan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan bekerjasama dalam penyelesaian skripsi ini:

1. Yang pertama kepada **Allah SWT**, sebagai pencipta alam semesta beserta segala isinya dan pemiliknya beserta segala ilmu yang telah diberikan kepada hambamu ini.
2. Secara khusus kepada kedua orang tua, Bapak **Hajrul** dan Ibu saya **Norma** yang dengan cinta kasihnya telah mendidik, merawat, membesarkan, mendoakan, menanamkan nilai-nilai serta penuh kesabaran sampai saat ini.
3. Kepada **Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si.** selaku Rektor Universitas Bosowa yang sudah menyediakan sarana dan prasarana untuk memenuhi kapabilitas mahasiswa.
4. Kepada Bapak **Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa, dan jajarannya yang sudah memfasilitasi izin penelitian ini sehingga dapat terlaksana dengan baik.
5. Kepada Ayahanda **Dr. Iskandar., M.Si.** selaku Ketua Program Studi Sosiologi dan Pembimbing I kami atas arahan, nasehat, kritikan dan saran serta motivasi yang telah di berikan kepada kami dari awal masuk ke dunia perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi sangat bermanfaat bagi kami.
6. Terima Kasih Kembali Kepada Bapak **Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa dan Pembimbing II kami, terima kasih atas bimbingan, saran dan kritikan kepada kami baik dalam penulisan skripsi saya maupun dalam hal lainnya selama ini.

7. Kepada Bapak **Dr. Harifuddin, S.Pd.,M.Si.** Selaku Penasihat Akademik kami Terima kasih atas bimbingan, arahan yang diberikan kepada kami baik membantu kami baik dalam urusan perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi maupun dalam hal lainnya.
8. Kepada Bapak **Dr. Syamsul Bachri, S.Sos, M.Si.** Selaku penguji I dan Ibu **Dr. Hj. Asmirah, M.Si.** Selaku penguji II saya Terima Kasih atas saran serta kritikan kepada kami untuk menyusun skripsi saya.
9. Kepada seluruh dosen program studi sosiologi yang telah mendidik dan memberikan pelajaran, masukan, kritikan dan motivasi yang bermanfaat bagi saya selama berjalanya proses perkuliahan sampai menyusun skripsi.
10. Kepada Keluarga besar saya yang tidak berhenti memberi dukungan kepada saya dalam segala hal yang saya lakukan sampai sekarang.
11. Kepada **Marilyn Gabriel** selaku mantan saya yang telah membantu menyelesaikan skripsi saya dan menjadi salah satu pendukung dalam penyusunan skripsi saya.
12. Terima kasih kepada teman-teman di Tokke Predator khususnya **Patrick Eka Sanjaya, Kak Luky Ondrey, Kak Louise Angeline Ejeng, Om Andi Imam Teguh Indraswara,** dan tanpa terkecuali dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi saya
13. Terima Kasih Kepada teman terdekat dan seperjuangan saya dari awal masuk kuliah sampai sekarang yaitu **Muh. Ryan Fauzan, Muh. Nur Armin Alam,** dan

Muhammad Asrul. Terima kasih atas segala momen-moment kebersamaan yang tidak bisa di ulang kembali semoga kita bertemu lagi.

14. Terima Kasih Kepada **Windyra Dilavingca** selaku adik saya yang selalu memberikan support kalau lagi merasa capek dengan urusan perkuliahan dan skripsi.
15. Terima Kasih Kepada **Gabby Cantik** a.k.a **Gabriele Kalila Xandra** sebagai seseorang yang pernah memberikan saya support dalam penyusunan skripsi ini.
16. Terima Kasih Kepada teman-teman saya khususnya ARASH 18 tanpa terkecuali.
17. Terima Kasih Kepada semua yang telah terlibat dalam proses penyusunan skripsi saya terutama Pihak Sekolah SD Negeri Mawas yang telah mengizinkan tempat untuk melakukan penelitian ditempat tersebut dan Informan Saya yang siap membantu dalam penelitian saya.
18. Terima kasih kepada teman-teman saya di hoaks yang selalu menghibur saya kalau sedang dalam kondisi down dan tidak tau arah.
19. Terakhir, Terima kasih kepada diri saya sendiri karena telah bertahan sampai pada titik ini dan saya sangat menikmati setiap proses yang telah saya lalui sampai saat ini.

Penulis banyak mengucapkan terima kasih dan juga penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan sebanyak. ada banyak orang-orang hebat yang terlibat dalam penyusunan skripsi saya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang dan semoga dapat bermanfaat juga bagi siapapun yang membacanya terkhusus orang yang akan melakukan penelitian terkait “PENGUNAAN GADGET DIKALANGAN SISWA (Studi Kasus Perilaku Sosial Pada Siswa SD Negeri Mawas Kota Makassar, Sulawesi Selatan)”.

Makassar, 10 Februari 2023



Penulis

Rio Aswandi

ABSTRAK

Rio Aswandi 2023, Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa (Study Perilaku Sosial Pada SD Mawas Kota Makassar, Sulawesi Selatan), Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa. “Dibimbing oleh Dr. Iskandar, M.Si sebagai pembimbing pertama I dan Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si sebagai pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa? (2) Faktor apa yang mempengaruhi siswa sehingga sangat tergantung pada gadget?

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, penentu informan menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan kriteria informan yang telah ditentukan. Dalam teknik pengumpulan data dilakukan observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Serta analisis datanya dimulai dari mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan : (1) Penggunaan gadget berdampak terhadap 3 aspek kepada siswa yaitu aspek emotional yang merubah siswa menjadi lebih mudah untuk marah, kedua ada aspek penyipangan yaitu siswa lebih suka bermalas-malasan dan suka berbohong dan yang ketiga ada aspek interaksi yang membuat siswa kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini tentu akan membuat siswa kurang dalam bersosialisasi. Perubahan perilaku tersebut dapat disebabkan karena penggunaan gadget hingga ketergantungan. (2) Terdapat beberapa faktor yang dapat menarik ketertarikan siswa sehingga menjadi sangat tergantung pada gadget. Faktor-faktor tersebut ialah lingkungan, sosial media dan game online.

Kata Kunci: *Gadget, Penggunaan Gadget, Perilaku, Sosial, Perilaku Sosial, Pendidikan, Malas, Interaksi, Emotional, Berbohong, Sosial Media, Game Online, Dampak, Faktor.*

ABSTRACT

Rio Aswandi 2023, Use of Gadgets Among Students (Study of Social Behavior at SD Mawas Makassar City, South Sulawesi), Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, University of Bosowa. “Supervised by Dr. Iskandar, M.Si as the first supervisor I and Dr. A. Burchanuddin, S.Sos.,M.Si as supervisor II.

This study aims to find out (1) How is the impact of using gadgets on student behavior? (2) What factors influence students to be highly dependent on gadgets?

This type of research is descriptive qualitative, determining informants using a purposive sampling technique with predetermined informant criteria. In data collection techniques, participant observation, interviews, and documentation were carried out. As well as data analysis starting from collecting data, data reduction, data presentation, to drawing conclusions.

The results of this study indicate: (1) The use of gadgets has an impact on 3 aspects of students, namely the emotional aspect which makes students easier to get angry, secondly there is the aspect of deviation, namely students prefer to be lazy and like to lie and thirdly there is an aspect of interaction that makes students do not communicate with the surrounding environment. This will certainly make students less social. These changes in behavior can be caused by the use of gadgets to dependency. (2) There are several factors that can attract students' interest so that they become very dependent on gadgets. These factors are the environment, social media and online games.

Keywords: *Gadgets, Use of Gadgets, Behavior, Social, Social Behavior, Education, Lazy, Interaction, Emotional, Lying, Social Media, Online Games, Impact, Factors.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENERIMAAN	iv
PERNYATAAN KEORISINALAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	6
Tujuan Penelitian	6
Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
Definisi Gadget	8
Perilaku Sosial.....	10
Pendidikan.....	16
Kajian Teoritis.....	24
Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
Jenis Penelitian.....	32

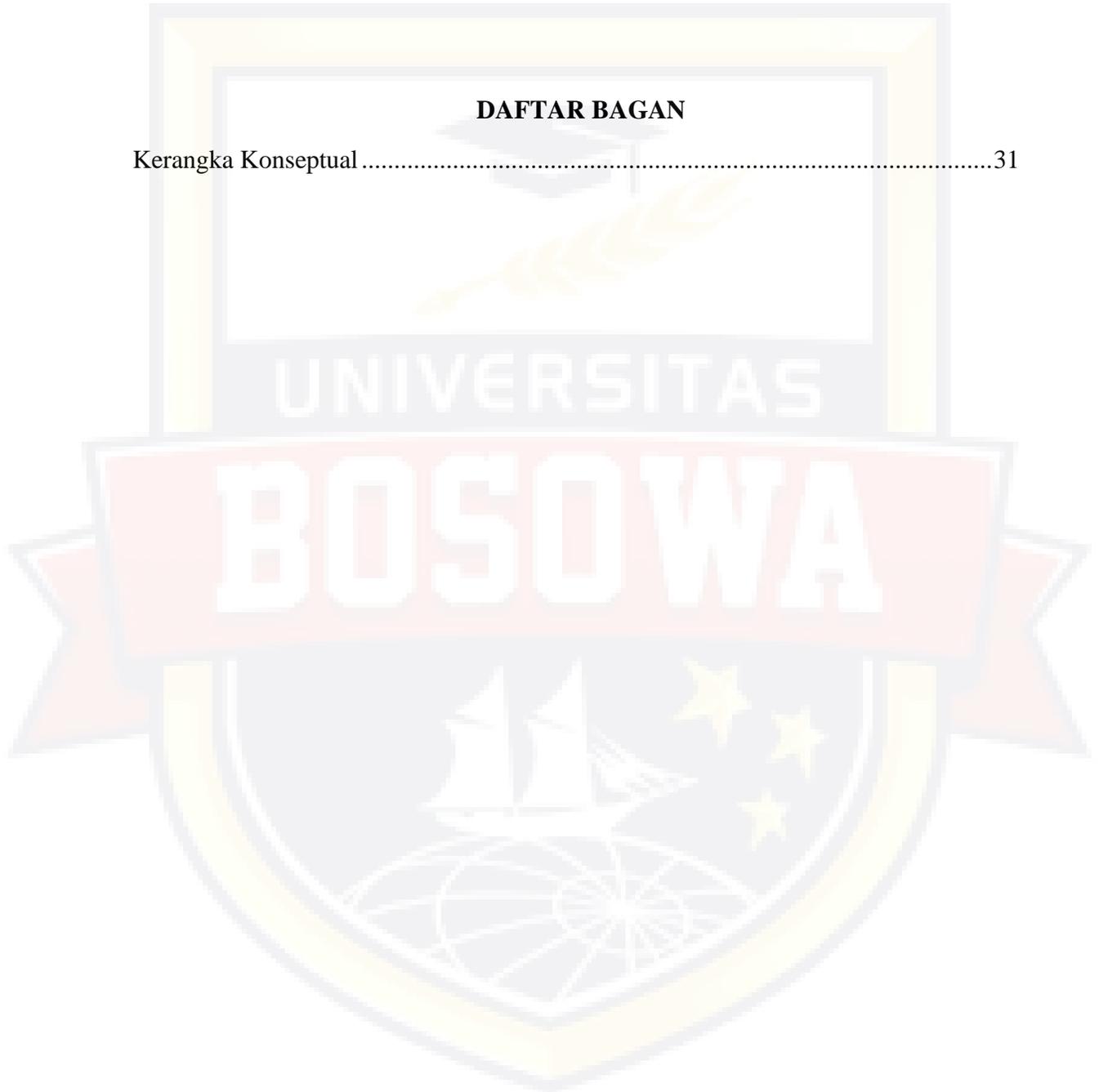
Lokasi dan Waktu Penelitian	33
Subjek Penelitian.....	33
Sumber Data Dalam Penelitian	33
Teknik Pengumpulan Data.....	34
Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	36
Gambaran Umum Wilayah	36
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
Karakteristik Informan	43
Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa	46
Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Sehingga Sangat Tergantung Pada Gadget	55
Pembahasan.....	57
BAB VI PENUTUP	65
Kesimpulan	65
Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
DAFTAR LAMPIRAN	69
PEDOMAN WAWANCARA.....	75
MATRIKS WAWANCARA	76
RIWAYAT HIDUP	69

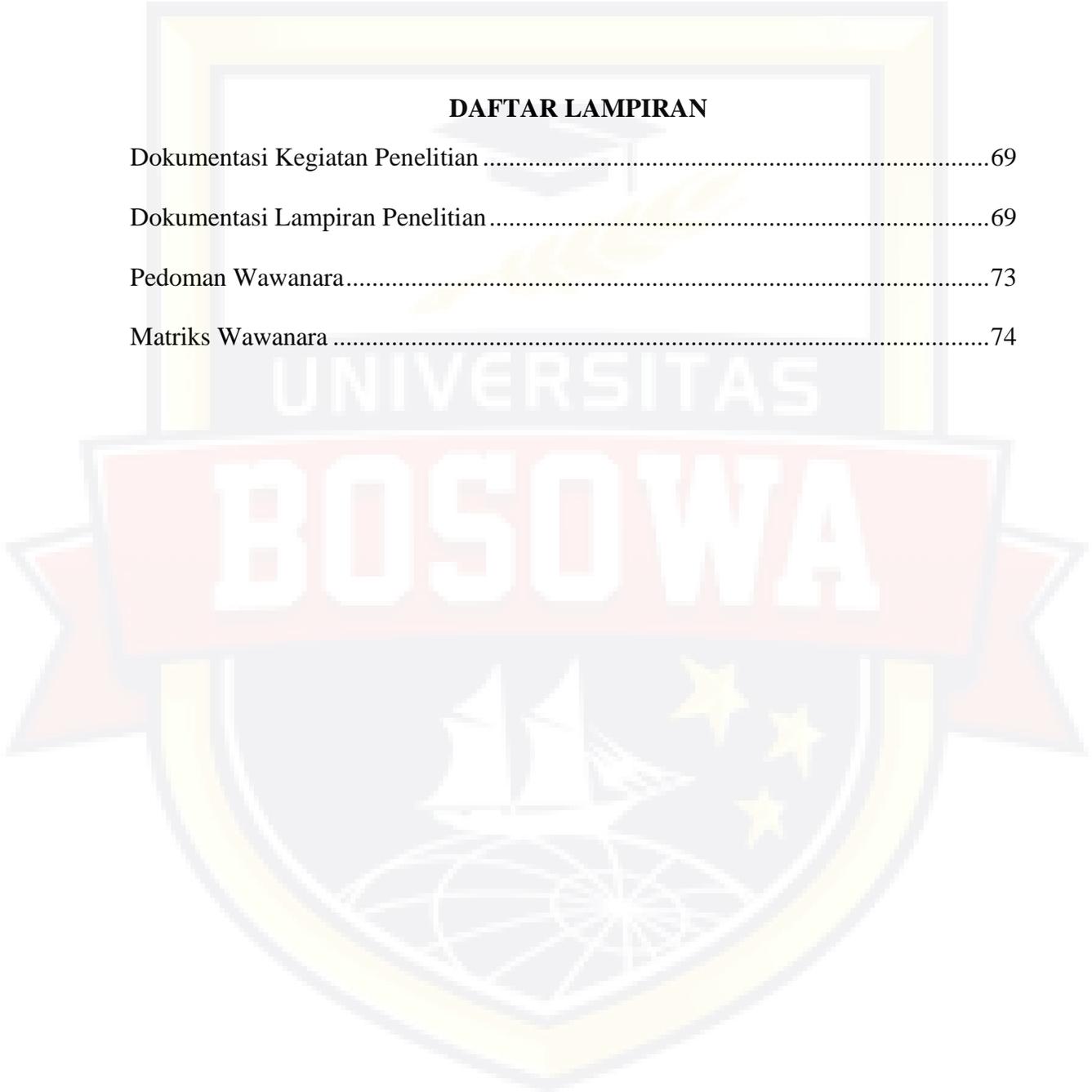
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Dokumen Perizinan.....	37
Tabel 2. Identitas Sekolah.....	38
Tabel 3. Jumlah Guru.....	39
Tabel 4. Jumlah Siswa Tiap Kelas	40
Tabel 5. Profil Informan.....	43

DAFTAR BAGAN

Kerangka Konseptual	31
---------------------------	----





DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi Kegiatan Penelitian	69
Dokumentasi Lampiran Penelitian	69
Pedoman Wawancara	73
Matriks Wawancara	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi semakin berkembang cepat mengikuti perkembangan zaman, selalu muncul dengan berbagai jenis dan fitur terbaru dari hari ke hari, dimana Perkembangan teknologi dan informasi telah menguasai dunia dengan kemajuan yang sangat pesat, serta tidak boleh memungkiri fakta bahwa bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Kebutuhan akan teknologi saat ini sudah menjadi salah satu kebutuhan yang besar saat ini karena teknologi bisa digunakan untuk banyak hal. Teknologi ini mudah didapat, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan ekonomi dan anggaran pengguna.

Gadget merupakan wujud nyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini dan di masa mendatang. Tentunya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi pola perkembangan manusia baik dari segi pemikiran maupun perilaku. Gadget dapat mempermudah aktivitas manusia dengan efisien, apalagi penggunaan gadget saat ini sudah mempengaruhi perilaku setiap kalangan.

Gadget yang saat ini sudah menjadi kebutuhan dalam berbagai aktivitas, dimana tidak bisa dipungkiri, bahwa hadirnya gadget sangat membantu rutinitas sehari, hari, mulai dari ojek online, jual beli online, konsultasi, sistem

pembayaran, bahkan proses belajar mengajar pun dapat dilakukan menggunakan fitur yang ada pada gadget. Gadget diharapkan bisa menjadi sarana yang membantu masyarakat secara positif untuk berbagai kalangan dan usia, tidak terkecuali siswa Sekolah Dasar (SD).

Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010), siswa Sekolah Dasar (SD) masih tergolong anak-anak dengan pola pertumbuhan dan perkembangan ditinjau dari kemampuan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatif, linguistik dan komunikasi yang spesifik pada tahap mereka. berada dalam. dia ada di sana. Siswa sekolah dasar sangat rentan terhadap perangkat ini. Pada usia sekolah dasar ini, hampir semua calon siswa melewati masa sensitif pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dan intens. Perkembangan setiap siswa tidak sama karena perkembangan setiap individu berbeda-beda.

Pada siswa sekolah dasar, perkembangan mereka pada tahap ini mereka menemukan hal baru dan langsung berinteraksi dengan lingkungannya. Siswa sekolah dasar cenderung puas dengan penemuan yang mereka dapatkan dari permainan. Mereka ingin memuaskan rasa ingin tahunya melalui gadget karena gadget sudah menjadi daya tarik mereka, terutama terkait dengan aplikasi game online yang tersedia di gadget, sehingga sebagian besar mereka suka menghabiskan waktunya untuk bermain gadget seharian sehingga malas untuk belajar. Siswa sekolah dasar, bahkan di usia mereka, masih harus bersenang-senang, belajar dengan giat, dan bergaul dengan teman sebayanya.

Gadget sangat mempengaruhi kehidupan dalam masyarakat dalam berbagai kalangan. Gadget sudah bukan lagi jadi kemewahan saat ini, karena sebagian siswa sudah diberi fasilitas oleh orang tuanya agar orang tuanya bisa mendapatkan banyak waktu luang. Anak-anak tentu akan senang menerima pemberian dari orang tuanya. Namun, hal seperti ini tentu berdampak besar pada kemampuan bersosialisasi anak.

Dampak penggunaan gadget akan cenderung mengarah ke negatif jika tidak diberi penanganan dengan baik apalagi memberikan gadget pada anak tanpa pengawasan orang tua. Menurut Wulan Patria Saroinsong (2016) penggunaan gadget akan berdampak buruk pada semua kemampuan komunikasi sehingga anak lebih mengandalkan pada gadget daripada kemampuannya. Ada juga efek negatif radiasi pada alat elektronik yang dapat merusak sistem syaraf pada otak anak, membuat anak kurang aktif dalam berinteraksi dengan orang lain karena anak suka menggunakan gadget kapanpun dan dimanapun.

Sebagai contoh di tahun 2020, saat awal virus SARS-CoV2 (Covid19) menyerang dimana virus ini menyebar melalui droplet dengan penyebaran yang cepat sehingga pemerintah mengeluarkan sebuah kebijakan. Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebarannya, maka seluruh aktivitas secara otomatis dilakukan di rumah, dan pada dibidang pendidikan mengharuskan siswa untuk menggunakan gadget agar bisa mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang

sejatinya perlu digaris bawahi karena hal ini akan berdampak pada interaksi siswa yang terbatas.

Penggunaan gadget secara berlebihan tentu akan memberikan dampak negatif pada perubahan pola perilaku anak pada kehidupannya, mereka yang sering menggunakan gadget akan cenderung menjadi sangat tergantung. Dalam kegiatan sehari-hari, mereka saat ini lebih memilih menggunakan gadgetnya untuk bermain daripada belajar berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini tentu memprihatinkan pada perkembangannya yang menjadi konsumtif karena rasa kaingin tahunnya yang tinggi. Karena itu, orang tua perlu memberikan pengawasan dalam penggunaan gadget. Beberapa kasus terkait dampak negatif gadget ini biasanya menimpa kalangan siswa. Mulai dari kecanduan sosial media, game online, hingga kecanduan melihat konten sensitif, yang disebabkan kurangnya pengawasan dalam menggunakan gadget.

Dilansir di website Suara.com, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah menerbitkan daftar jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2020. Dalam data tersebut, APJII menjelaskan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan. Pada 2018-2019, pengguna internet di Indonesia mencapai 171,1 juta. Namun, pada periode 2019-2020, setidaknya hingga kuartal II 2020, pengguna internet meningkat menjadi 199,71 juta orang dari total populasi 266,91 juta orang. Dan salah satu daerah dengan penggunaan internet terbanyak diluar pulau jawa yaitu Sulawesi Selatan 5.750.314 orang, hal

ini merupakan hal wajar karena adanya Makassar yang merupakan salah satu Kota Besar dan menjadi salah satu sentral bisnis yang ada di Indonesia Timur.

Makassar merupakan Kota dengan kemajuan pesat, juga cukup kewalahan saat penyesuaian pembelajaran jarak jauh secara online dengan menggunakan gadget, mulai dari permasalahan fasilitas berbeda beda yang dimiliki oleh siswa, hingga sistematis pembelajaran yang termasuk baru. Salah satu Sekolah di Kota Makassar yang mulai melakukan penyesuaian dengan pembelajaran jarak jauh adalah SD Negeri Mawas, kendati disebut sebagai proses penyesuaian namun faktanya terjadi penyimpangan yang mempengaruhi perilaku siswa dalam penggunaan gadget secara umum, dimana berdasarkan data yang diperoleh dari presensi siswa.

Berdasarkan survey awal penulis, peragustus 2022 sudah tidak ada lagi larangan bagi siswa SD Negeri Mawas Makassar untuk membawa gadget, bahkan dari salah satu kelas yang terdiri dari 32 siswa, hanya 6 siswa yang belum menggunakan gadget, hal ini menurun disbanding tahun 2021 dimana ada 13 siswa yang belum memiliki gadget.

Banyaknya hal positif yang didapatkan saat menggunakan gadget, namun banyak hal negatif pula, seperti Fakta yang ditemukan peneliti, dimana terjadinya perubahan perilaku siswa yang signifikan di SD Negeri Mawas seperti mereka lebih sering menggunakan gadget sebagai sarana permainan dan bersosial media, serta bermalas-malasan. Padahal, gadget ini diharapkan bisa membantu proses

pembelajaran serta perkembangan siswa di SD Negeri Mawas. Peneliti akan lebih fokus terhadap lokasi di SD Negeri Mawas pada siswa kelas VI dikarenakan secara data penggunaan gadget terbanyak saat ini ada pada kelas tersebut yang ditunjang juga secara range usia bahwa kelas VI lebih dewasa untuk objek penelitian, Peneliti sendiri juga sudah akrab dengan SD Negeri Mawas sehingga akses datanya mudah untuk didapatkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut untuk mendalami kasus tersebut dengan judul “Penggunaan Gadget Dikalangan Siswa (Studi Perilaku Sosial Pada Siswa SD Negeri Mawas Kota Makassar)” sebagai tugas akhir peneliti dalam menyelesaikan studi Sarjana.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah diambil tidak jauh dari permasalahan pada latar belakang yang dapat dijadikan sebuah acuan pada penelitian ini:

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa?
2. Faktor apa yang mempengaruhi siswa sehingga sangat tergantung pada gadget?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dibuat berdasarkan apa yang sudah menjadi rumusan masalah

1. Pembaca dapat mengetahui dampak terhadap perilaku siswa setelah menggunakan gadget.

2. Pembaca dapat mengetahui faktor yang mempengaruhi siswa sehingga menjadi sangat tergantung pada gadget

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam penambah dan pelengkap dalam disiplin ilmu permasalahan penggunaan gadget yang terjadi terhadap perilaku siswa di SD Negeri Mawas Makassar.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi kepada pihak sekolah untuk lebih waspada terhadap dampak pada perilaku siswa dari penggunaan gadget dan memberikan sebuah solusi agar siswa dapat menggunakan gadgetnya untuk keperluan yang lebih penting. Serta memberikan wawasan dan pengetahuan agar guru selalu memberikan pengawasan dan bimbingan kepada siswa yang menggunakan gadget. Peran orang dewasa sangat diperlukan dalam mengontrol perkembangan anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Defenisi Gadget

Gadget adalah barang yang diciptakan pada di era modern ini yang bertujuan untuk membuat segalanya lebih mudah dan efisien dari teknologi sebelumnya. Gadget saat ini adalah alat teknologi yang berisi berbagai aplikasi dan informasi tentang segala sesuatu di dunia ini.

Dalam buku Robert Brown tahun 1886 Spun yarn and Spindrift, dikatakan bahwa para pelaut membawa pemangkas teh Cina pertama yang diproduksi kemudian digunakan dan akhirnya digunakan disebut gadget. Etimologi gadget telah lama diperdebatkan. Dalam sebuah cerita yang beredar luas, disebutkan bahwa kata gadget muncul ketika Gauthier et Cie, perusahaan di balik keterlambatan pembangunan Patung Liberty. Selama paruh kedua abad ke-20, istilah gadget digunakan untuk merujuk pada kekompakan dan portabilitas. Dalam esai tahun 1965 "The Great Gizmo", istilah tersebut digunakan secara bergantian dengan semua gadget (Antonius: 2014).

Menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2) gadget merupakan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia gadget ini disebut "acang". Gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan untuk memberikan kenyamanan pada penggunanya.

Gadget adalah ponsel yang berevolusi dan memiliki kegunaan dan fungsi yang sama seperti computer untuk keperluan umum. Gadget yang bekerja dengan semua sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dasar untuk pengembang aplikasi pada perangkat lunaknya. Gadget adalah alat komunikasi yang menyediakan kebutuhan penggunanya seperti komputer kecil yang mampu melakukan panggilan telepon. Gadget masa kini dapat dikategorikan ke dalam fitur kontrol pribadi penuh, keyboard mini, layar sentuh, kamera, kemampuan membaca dan membuat dokumen, menjelajahi foto dan menonton video, serta menjelajahi kontak sebanyak mungkin dan tidak memiliki batas maksimal. Sistem operasi yang terdapat pada gadget ini adalah Windows Mobile, Android dan iOS.

Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, secara umum segmen tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu gadget high-end dengan fitur yang luar biasa dan spesifikasi yang tinggi, gadget mid-range yang kompleks dengan harga yang lebih murah namun lebih peminat dan gadget low-end yang memiliki spesifikasi minimal dengan banyak peminat dan dengan harga yang terjangkau.

Gadget ini pada awalnya hanya bisa diakses untuk kalangan menengah ke atas. Namun seiring berjalannya waktu, gadget ini semakin mudah diakses oleh semua kalangan karena ada juga gadget yang harganya terjangkau. Jejaring sosial

dan video game menjadi elemen yang mengganggu kemewahan pengguna gadget.

B. Perilaku Sosial

Perilaku sosial diartikan sebagai perilaku dua orang atau lebih dan saling bergantung pada lingkungan bersama. Menurut definisi, perilaku sosial adalah suasana saling membutuhkan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia (Ibrahim, 2001: 26). Perilaku sosial berbeda dari perilaku individu, ada situasi dan kekuatan sosial yang tidak bisa dijelaskan dalam ilmu alam. Menurut BF Skinner (2013: 459), tingkah laku yang terjadi karena organisme lain sebagai komposisi dari lingkungannya. Jadi, langkah pertama adalah menganalisis lingkungan sosial dan bagian-bagian tipikal yang mungkin dimilikinya. Bukti-bukti menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk sosial, individu sejak lahir telah melakukan kontak dengan individu lain dengan memelihara hubungan interpersonal. Dalam hubungan ini ditandai dengan berbagai kegiatan konkrit, baik yang dihasilkan atas dasar insting semata, tepatnya melalui proses belajar tertentu. Berbagai aktivitas individu dalam hubungan interpersonal sering disebut sebagai perilaku prososial.

Pelaku perseorangan mengarahkan perilakunya pada peraturan tertentu yang berbentuk kebiasaan umum atau yang secara tegas diwajibkan oleh undang-undang atau bahkan dibekukan. Orang yang termotivasi untuk membalas penghinaan di masa lalu memfokuskan tindakan mereka pada orang lain.

Menurut Weber, perilaku sosial masuk akal dalam pengertian individu dan dimulai dari sana. Perilaku individu adalah unit analisis sosiologis. Weber berpendapat bahwa studi tentang kehidupan sosial hanya mempelajari institusi sosial dari luar, seolah-olah tidak ada sejarah internal, dan dengan demikian mengesampingkan pengarahan diri individu, dari mengakses institusi sosial elemen utama dan dasar kehidupan sosial.

1. Jenis-jenis Perilaku Sosial

Menurut Weber sebagaimana ditegaskan K.J. Veeger (1990) membagi perilaku sosial atau tindakan sosial menjadi 4 bagian yaitu:

- a. Kelakuan yang diarahkan secara rasional, kepada tercapainya suatu tujuan
- b. Kelakuan sosial yang berorientasi pada nilai. Nilai-nilai disini bisa berarti keindahan
- c. Kelakuan yang menerima orientasi dari perasaan atau emosi
- d. Tindakan tradisional yang dimaknai sebagai tindakan yang tidak memperhitungkan pertimbangan sosial.

2. Konsep Perilaku Sosial

Untuk beberapa konsep perilaku sosial, yaitu:

- a. Atensi, yaitu sikap seseorang yang ingin diperhatikan

- b. Kesadaran, yaitu suatu tindakan yang dilakukan secara sadar sehingga dipersepsikan terlihat eksentrik atau berbeda dengan kejadian lainnya
- c. Persepsi, persepsi yang ingin tampil mempersepsi dirinya sendiri dan keinginan untuk mempersepsikan sesuatu

Dalam perilaku sosial yang dilakukan, terkadang ada sesuatu yang tertinggal. Seperti diungkapkan oleh Sigmund Freud, ia mengatakan bahwa perilaku sosial seseorang didasarkan pada pergulatan antara Diri dan Diri Super. Id dipahami sebagai kehendak seseorang yang dimotivasi oleh sikap biologis, seperti kesenangan murni. Ego dipahami sebagai perilaku berdasarkan moralitas, mempertahankan reputasi baik seseorang dalam bertingkah laku, sedangkan Super Ego dipahami sebagai tingkah laku yang dilakukan ke orang lain dan berdasarkan norma-norma sosial dan budaya yang terinternalisasi dari masyarakat.

Menurut Ritzer, perilaku sosial berfokus pada relasi antara individu dan lingkungannya termasuk berbagai objek sosial dan non-sosial. Inti model ini adalah perilaku individu berlangsung dalam kaitannya dengan faktor lingkungan yang menghasilkan konsekuensi atau perubahan perilaku (Ritzer, 2010:37). Adapun pola perilaku sosial, individu memang kurang memiliki kebebasan. Hipotesisnya ditentukan oleh sifat rangsangan yang datang dari luar dirinya, dari perilaku manusia yang lebih mekanis.

3. Jenis Perubahan Perilaku Sosial

Berbagai bentuk perubahan dapat diamati pada perilaku sosial seseorang dalam berhubungan dengan sesamanya. Sebagaimana dalam sekumpulan kehidupan, seseorang cenderung untuk bertingkah laku sosial sebagai anggota suatu kelompok dan tampak jelas di antara sekumpulan yang lain. Menurut Didin Budiman, perilaku sosial dapat dilihat melalui karakteristik dan tanggapan interpersonal, yaitu:

a) Kecenderungan perilaku peran

1) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

Orang yang berani secara sosial, seringkali suka membela dan mempertahankan haknya, tidak segan atau malu melakukan sesuatu yang sejalan dengan norma masyarakat untuk melindungi haknya dengan mempertaruhkan kepentingannya sendiri. Sementara itu, pengecutan menunjukkan perilaku yang berlawanan, seperti keengganan untuk membela kepentingannya, rasa malu dan keengganan untuk menegaskan kepentingannya.

2) Sifat berkuasa dan sifat patuh

Seseorang dengan karakteristik dominan dalam tingkah laku sosial seringkali terwujud dalam bertingkah laku seperti asertif, bertuju pada kekuasaan, percaya diri, tegas, lebih suka

memerintah dan memimpin secara langsung. Sedangkan ketundukan atau penolakan menunjukkan perilaku sosial yang berlawanan, seperti tidak suka memberi perintah dan ragu-ragu untuk bertindak.

3) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif

Individu proaktif sering lebih suka organisasi kelompok. Tidak suka mempertanyakan konteks, suka memberikan pendapat atau saran di berbagai pertemuan, dan umumnya suka memimpin. Sedangkan individu yang pasif akan terwujud secara sosial dalam perilaku yang berlawanan dengan individu yang aktif, seperti diam, kurangnya inisiatif, malu untuk berkontribusi.

4) Sifat mandiri dan tergantung

Individu yang mandiri sering melakukan sesuatu sendiri, seperti membuat rencana, melakukan sesuatu, tidak suka bantuan dari orang lain, dan emosi yang stabil. Sedangkan sifat adiktif menunjukkan perilaku yang sebaliknya dengan sifat mandiri, misalnya pada saat merencanakan sesuatu perlu mendapat bimbingan.

b) Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial

1) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Orang dengan sifat yang dapat diterima umumnya tidak menghakimi, setia, dapat diandalkan, murah hati, dan tulus menghormati yang lain. Sedangkan sifat yang ditolak orang seringkali suka menggali kesalahan dan gagal mengenali kelebihan orang lain.

2) Akur dan tidak akur

Individu yang mudah beradaptasi cenderung memiliki interaksi sosial yang positif, menikmati kebersamaan dengan orang lain, dan senang bertualang, begitu pula sebaliknya akan menunjukkan sifat dan perilaku yang berlawanan.

3) Sifat bersahabat dan bermusuhan

Orang umumnya ramah, ceria, hangat, berpikiran terbuka, santai dan mudah bergaul, orang yang bermusuhan akan sebaliknya.

4) Untuk bersimpati atau tidak bersimpati

Orang yang bersimpati sering kali peduli dengan orang lain baik dari perasaan dan keinginan, pemaaf, dan suka mendukung yang tertindas. Begitupula sebaliknya dengan orang yang tidak bersimpati.

c) Kecenderungan perilaku agresif

1) Sifat suka dan tidak suka bersaing

Individu yang kompetitif suka memandang masyarakat sebagai lawan yang harus dikalahkan. Sedangkan orang yang tidak menyukai persaingan (kerja sama) menunjukkan kepribadian yang berlawanan

2) Sifat agresif dan tidak agresif

Umumnya individu yang agresif lebih suka menyerbu orang lain secara langsung atau tidak langsung, menyimpan dendam atau membangkang kepada pemimpinnya, sedangkan non-agresif adalah kebalikannya.

3) Perilaku tenang atau tenang secara sosial

Orang yang bersikap tenang seringkali merasa tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, merasa cemas, bingung, curiga, dan kesal jika dipandang orang.

4) Sifat membual atau menyombongkan diri

Individu yang sombong cenderung menyukai hal berlebihan, mencari validasi, untuk mendapatkan perhatian orang lain.

C. Pendidikan

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mendidik dan mengembangkan pribadi seseorang baik secara mental maupun fisik. Para ahli juga menjelaskan pendidikan sebagai mekanisme pendewasaan seseorang atau sekumpulan orang

melalui pengajaran dan latihan. Pendidikan dapat memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, menghilangkan buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kompetensi tuhan, dll. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha pokok dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual, akhlak, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, keluhuran budi dan keterampilan. yang esensial bagi diri, masyarakat dan negara.

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan moral, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, keluhuran budi dan keterampilan yang mereka dan masyarakat butuhkan.

1. Pendidikan Dan Gadget

Meskipun dalam beberapa tahun terakhir ini digitalisasi sudah mulai merambah di dunia pendidikan, di tahun 2020 Indonesia benar-benar mulai mengimplementasikan pembelajaran menggunakan gadget sebagai media pendukung. Pandemi Covid-19 benar-benar memaksa kita untuk melangkah lebih cepat dengan pertumbuhan digital. Menurut pendapat Fathoni (2017) mengungkapkan bahwa gadget merupakan teknologi yang sangat populer saat ini pada setiap kalangan baik dari

orang tua hingga anak-anak. Dimana banyak perusahaan yang menargetkan anak-anak sebagai pasarnya, bahkan seseorang yang sering menggunakan gadget.

Gadget juga didefinisikan sebagai istilah bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan banyak fungsi khusus (Chusna, 2017). Gadget adalah alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media pembelajaran dan media hiburan (Warisyah, 2015). Penggunaan gadget akan memberikan dampak positif atau negatif pada anak tergantung cara mendidiknya. Demikian pula masa kanak-kanak menurut Hurlock (2016) adalah masa anak dimulai sejak masa bayi, yaitu usia 2 tahun, hingga mencapai kematangan seksual. Untuk mengalami perubahan yang nyata baik secara fisik maupun psikis, anak laki-laki harus melewati 12 tahun dan 11 tahun untuk anak perempuan. Usia 6-12 adalah usia siswa sekolah dasar. Perkembangan anak juga lebih cepat dari perkembangan fisik dan psikis. Inilah mengapa perlunya pengawasan anak terhadap kemajuan teknologi.

Pemberian gadget kepada anak-anak tanpa pengawasan orang dewasa justru akan menimbulkan berbagai efek negatif, menurut Wulan Patria Saroinsong (2016) Penggunaan gadget akan memberikan pengaruh buruk pada semua keterampilan komunikasi dan yang diandalkan anak. lebih banyak tentang kenyamanan mereka daripada kemampuan mereka.

Ada juga efek negatif radiasi pada perangkat yang dapat berbahaya bagi sistem saraf dan otak anak, di mana anak-anak mengurangi kemampuan fungsionalnya untuk berinteraksi dengan orang lain karena senang berada di bawah sinar matahari sendirian dengan perangkatnya. Gadget juga tidak hanya memberikan efek negatif, tetapi juga efek positif, misalnya, tidak hanya memberikan efek positif pada kondisi mental anak, yaitu membantu anak menyesuaikan kecepatan permainan, menangani strategi dalam permainan. permainan dan membantu meningkatkan otak kanan. Saat ini Gadget sudah menjadi alat yang dimiliki kebanyakan orang dalam proses memulai pembelajaran online.

2. Penggunaan Gadget Kalangan Siswa

Saat ini, banyak orang telah menjadi budak gadget karena orang tidak dapat hidup tanpa alat tersebut. Perkembangan masa membuat gadget juga mengeluarkan pembaruan, gadget juga digunakan oleh setiap kalangan termasuk siswa sekolah dasar. Gadget saat ini tidak lagi digunakan sebagai keperluan tetapi sebagai kebutuhan yang penting. Oleh karena itu, dampak buruk penggunaan gadget pada anak adalah Derry Ishwidharmanjaya (2014:16) yaitu hidup mandiri, gangguan kesehatan otak, gangguan kesehatan mata, gangguan kesehatan tangan, gangguan tidur, lebih suka menyendiri, perilaku kekerasan, penurunan kreativitas, komunikasi paparan radiasi, ancaman cyberbullying.

Penggunaan gadget yang berlebihan bisa berdampak buruk dari orang dewasa hingga anak-anak yang menggunakan gadget. Bagi siswa, gadget sangat diperlukan karena dapat membantu memuaskan keingintahuan yang diperlukan. Penggunaan gadget oleh siswa SD berbeda dengan siswa SMP dan SMA, penggunaan gadget oleh siswa SD biasanya hanya digunakan sebagai media untuk menjelajahi internet, sosial media dan bermain game. Dampak negatif penilaian Suryani (2021) adalah sebagai berikut:

- a. Segi kesehatan Segi kesehatan dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada gadget, tablet atau komputer.
- b. Segi sosial Segi kehidupan sosial dampak dari penggunaan gadget bagi anak sekolah dasar ada dua yaitu dampak positif dan negatif.

Handrianto mengatakan gadget memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif tersebut antara lain: (1) Kembangkan imajinasi, (menggambar ulang sesuai imajinasi, melatih kemampuan berpikir yang tidak dibatasi oleh fakta): (2) Pelatihan kecerdasan (dapat mengenal huruf, gambar/foto, dan angka untuk membantu melatih metode belajar): (3) Dibandingkan dengan Meningkatkan kepercayaan diri. (termotivasi untuk menyelesaikan permainan jika menang).

Terdapat juga dampak negatif yang disebabkan oleh gadget antara lain: (1) kurang konsentrasi waktu belajar dan hanya teringat pada gadget; (2) Malas membaca dan menulis, disebabkan karena penggunaan gadget dan hanya melihat gambar; (3) Penurunan pada sosialisasi bermasyarakat, kurang bermain dengan orang sekitar; (4) Ketagihan, sudah menjadi sebuah kebutuhan; (5) Dapat mempengaruhi perilaku anak, marah jika kalah dalam permainan; (6) Waktu terbuang percuma, sering lupa waktu; (7) Menjadi pribadi yang penyendiri, karena menghabiskan waktu dengan gadget.

3. Perilaku Malas Siswa Karena Gadget

Saat ini, banyak orang telah menjadi budak gadget karena orang tidak dapat hidup tanpa gadget. Sejalan dengan waktu, gadget juga semakin canggih, tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga oleh banyak kelompok sasaran, termasuk siswa sekolah dasar.

Gadget tidak lagi digunakan sebagai kebutuhan, tetapi telah menjadi kebutuhan yang penting. Oleh karena itu, dampak buruk penggunaan gadget pada anak adalah Derry Ishwidharmanjaya (2014:16) yaitu hidup mandiri, gangguan kesehatan otak, gangguan kesehatan mata, gangguan kesehatan tangan, gangguan tidur, lebih suka menyendiri, perilaku kekerasan, penurunan kreativitas, komunikasi paparan radiasi, ancaman cyberbullying. Penggunaan gadget yang berlebihan bisa berakibat fatal

tidak hanya bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak-anak. Bagi pelajar, gadget sangat diperlukan karena dapat membantu mencari informasi yang ingin diketahuinya. Penggunaan gadget oleh siswa SD berbeda dengan siswa SMP dan SMA, penggunaan gadget oleh siswa SD cenderung digunakan sebagai media untuk menjelajahi internet, sosial media dan bermain game. Tidak untuk Latihan dalam mengerjakan soal dan mencari informasi yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

4. Pembelajaran Luring Dan Daring

Metode pembelajaran online dan offline telah muncul sebagai bentuk model pembelajaran pada masa teknologi saat ini. Online merupakan singkatan dari “on the network” yang artinya terhubung dengan internet. Pembelajaran daring berlangsung dengan menggunakan internet, menggunakan berbagai aplikasi untuk mendukung pembelajaran. E-learning merupakan bentuk pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka langsung melainkan melalui aplikasi yang tersedia. Semua bentuk dokumentasi, komunikasi, dan pengujian bisa diakses menggunakan internet. Metode pembelajaran daring ini didukung dengan menggunakan aplikasi, seperti Google Meet dan Classroom, serta Zoom.

Suatu kondisi disebut daring jika memenuhi kondisi berikut: (1) Tunduk pada kontrol langsung dari alat lain. (2) Di bawah kontrol langsung dari sistem. (3) Tersedia untuk penggunaan langsung atau waktu

nyata. (4) Terhubung ke system dan operasi kerja. (5) Fungsional dan siap disajikan.

Selama menerapkan model online, siswa juga mempunyai waktu luang untuk belajar, dapat belajar kapan saja, di mana saja yang tidak dibatasi apapun. Siswa dapat berkomunikasi dengan guru menggunakan video call atau live chat. E-learning dapat disampaikan menggunakan internet dengan melalui forum.

Pembelajaran daring tentu mempunyai rintangan tersendiri. Siswa membutuhkan suasana yang kondusif untuk belajar, dan harus terhubung dengan internet. Namun, pembelajaran efektif juga sama pentingnya. Berikut adalah beberapa tips pembelajaran online yang efektif bagi siswa: (1) Komunikasi antara guru dan siswa harus berjalan dengan baik selama video call. (2) Aktif berdiskusi baik dengan guru maupun teman. (3) Manajemen waktu siswa sangat penting. Bahkan saat belajar di rumah, pastikan siswa mencatat tugas yang sudah selesai dan yang harus segera Anda selesaikan. (4) Ingatlah untuk terus berkomunikasi dengan orang lain, termasuk anggota keluarga di rumah, serta Anda belajar di luar sesi video call untuk mengasah kemampuan bersosialisasi Anda.

Istilah offline merupakan singkatan dari “out-of-network” dan kebalikan dari "online" yang artinya di luar jaringan. Metode pembelajaran luring merupakan bentuk pembelajaran yang benar-benar

terputus dari internet atau internet. Sistem belajar offline (off network) berarti belajar dengan sarana, seperti buku catatan dan buku cetak/paket. contoh aktivitas offline seperti siswa sedang menulis atau mengerjakan tugas di Office Word dan tidak terhubung dengan Internet. Contoh kegiatan offline yaitu siswa mengadakan konferensi dengan bertatap muka langsung tanpa terhubung dengan internet.

D. Kajian Teoritis

1. Teori Perubahan Sosial

Teori-teori perubahan sosial dikemukakan sesuai dengan pandangan masing-masing dan penekanan yang berbeda oleh para ahli. Terlepas dari perbedaan pendapat yang tampak, para ahli sepakat bahwa perubahan sosial terkait dengan masyarakat dan budaya serta dinamika keduanya.

William F. Ogburn berkontribusi dalam memberikan beberapa definisi tentang perubahan sosial. Menurut William, lingkungan perubahan sosial mencakup faktor budaya yang berwujud dan tidak berwujud. Yang ditekankannya adalah besarnya pengaruh faktor budaya material terhadap faktor non material (Soekanto, 1990). Dengan pemahaman ini, Ogburn benar-benar memaksudkan bahwa perubahan sosial berkaitan pada faktor fisik dan mental orang karena hubungannya dengan motivasi manusia pada umumnya.

Perubahan psikologi manusia, pola sikap, dan pola perilaku (spiritual) banyak dipengaruhi oleh perubahan budaya material. Misalnya, kondisi ekonomi, biologis atau geografis (faktor budaya material) menyebabkan perubahan aspek lain dari kehidupan sosial (keadaan mental, sikap dan pola kehidupan sosial perilaku).

Gillin dan Gillin juga memperkenalkan perubahan sosial. Kedua ahli ini menganggap perubahan sosial adalah perubahan pola hidup yang diterima, baik dari kondisi geografis, budaya material, komposisi populasi, ideologi, atau penyebaran atau karena penemuan baru dalam masyarakat (Soekanto, 1990). Definisi dari Gillin dan Gillin mengacu pada komposisi masyarakat dan tanggapannya pada lingkungannya, baik dari segi cara hidupnya, kondisi alamnya, cara budayanya, dinamika penduduknya daripada filosofi hidupnya. satu tongkat setelah satu menemukan penemuan baru dalam hidup seseorang.

Pandangan Gillin dan Gillin ini mirip dengan pandangan Koenig yang menyebutkan perubahan sosial menunjukkan pada perkembangan yang terjadi pada pola kehidupan masyarakat.

2. Teori Dramaturgi

Teori dramaturgi dikembangkan oleh Erving Goffman dalam bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) (dalam jurnal Imron, 2013) memperkenalkan konsep dramaturgi yang bersifat penampilan teateris, banyak ahli mengatakan bahwa dramaturginya Erving Goffman ini berada di antara tradisi interaksi simbolik dan fenomenologi.

Tindakan seseorang terhadap penampilan dirinya yang ingin orang lain ketahui akan ditampilkan semaksimal mungkin. Perilakunya pada interaksi sosial selalu memainkan permainan informasi agar orang lain tidak dapat memiliki kesan buruk. Ketika seseorang tersebut ingin sebuah identitas yang hanya ditonjolkan di luar identitas yang sebenarnya, pada tempat inilah terdapat pemeranan karakter seseorang dalam memperlihatkan simbol-simbol yang terkait dan dapat memperkuat identitas yang berbeda dari identitas yang sesungguhnya, perkembangan ini melahirkan studi dramaturgi.

Menurut Erving Goffman, ketika simbol-simbol tertentu sebelum dipergunakan oleh individu sebagai sebuah tindakan yang disadari, berarti dirinya telah menyamar sebagai orang lain, karena jika seseorang mencoba simbol-simbol yang pas untuk mendukung identitas yang akan ditampilkan, terdapat simbol-simbol yang disembunyikan atau dibuang.

Ketika seseorang telah memanipulasi cerminan dirinya menjadi orang lain, dia telah seutuhnya memainkan pola teater, pengaktoran berarti dia merasa bahwa ada panggung yang di mana ia harus menampilkan suatu peran yang telah ditentukan dalam sebuah skenario, simbol-simbol yang diyakini pada dirinya mampu memberikan sebuah makna dan akan memunculkan pada makna audiens. Artinya dia bukan lagi yang memaknai identitas dirinya, tetapi harus bergantung pada identitas orang lain. Pengelolaan simbol-simbol pada bagian dari skenario sebagai dirinya.

Fokus pendekatan dramaturgi adalah bukan dari apa yang mereka lakukan, bukan apa yang ingin orang lakukan, atau mengapa dia melakukan, melainkan bagaimana cara mereka melakukannya. Dramaturgi menekankan dimensi ekspresif/impresif aktivitas manusia, yakni makna dari kegiatan manusia terdapat dari cara mereka mengekspresikan diri dalam sebuah interaksi ekspresif dengan orang lain. Karena perilaku manusia bersifat ekspresif maka perilaku manusia bersifat dramatik.

Inti dari pendekatan dramaturgi Erving Goffman bahwa ketika manusia berinteraksi dengan orang lain, dia ingin memilah informasi yang dia harapkan muncul pada orang lain terhadapnya. Maka, tiap orang akan melakukan pertunjukan bagi orang lain. Kaum dramaturgi melihat manusia sebagai aktor di atas panggung metaforis yang memainkan sebuah peran mereka. Erving Goffman fokus pada dramaturgi atau pandangan atas

kehidupan sosial sebagai rangkaian untuk pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama pada panggung dan memainkan simbol pada setiap peran tertentu di suatu panggung pertunjukan. Panggung pertunjukan dalam teori dramaturgi dianggapnya seperti teater, interaksi sosial yang mirip dengan penampilan di atas panggung, dan menampilkan peran yang dimainkan oleh para aktor. Untuk memainkan sebuah peran, biasanya sang aktor menggunakan bahasa verbal dan menunjukkan perilaku nonverbal tertentu serta menggunakan atribut tertentu, misalnya pakaian, kendaraan, dan aksesoris lainnya yang tepat dengan perannya pada situasi tertentu. Aktor harus fokus pada pikiran agar dia tidak mendapatkan kesalahan saat berbicara, menjaga kendali diri, melakukan gerak-gerik, menjaga volume suara dan berekspresif yang sesuai dengan situasi.

Menurut Erving Goffman kehidupan sosial dibagi menjadi panggung depan dan belakang. Panggung depan menunjuk pada peristiwa sosial yang menunjukkan bahwa individu menampilkan peran formalnya, menampilkan perannya di atas panggung sandiwara di depan banyak penonton. Sebaliknya panggung belakang menunjuk kepada tempat atau peristiwa yang terdapat kemungkinan perannya dipersiapkan di panggung depan dan panggung belakang. Erving Goffman membagi lagi panggung depan menjadi dua bagian: setting dan front pribadi (personal front). setting

ialah situasi fisik dan harus ada jika aktor menampilkan pertunjukan. Front pribadi ialah alat-alat yang dianggap penonton sebagai perlengkapan ke dalam setting. Personal front mencakup gaya dan penampilan. Penampilan terdiri dari jenis barang yang diperkenalkan kepada status sosial aktor, misalnya: aksesoris, pakaian dan barang yang lain untuk mendukung aktifitasnya. Gaya terdiri dari bahasa verbal dan bahasa tubuh sang aktor, misalnya: bicara yang sopan, pengucapan istilah asing, postur tubuh, intonasi, penampakan usia, ekspresi dan sebagainya. Ciri yang relatif tetap seperti ciri fisik, termasuk ras dan usia sulit diubah atau disembunyikan, namun sering dimanipulasi oleh aktor dengan melembutkannya atau menekannya.

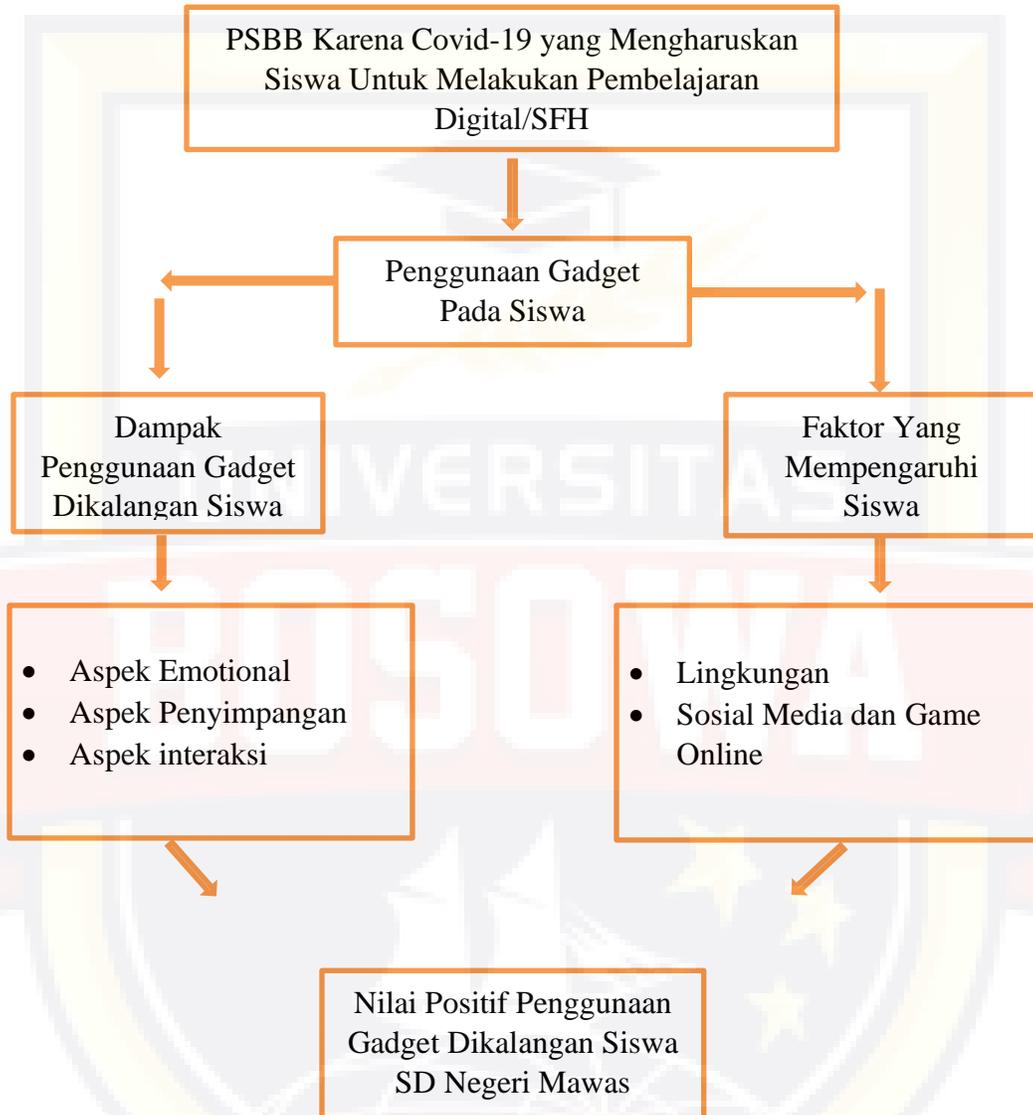
Erving Goffman mengakui panggung depan mengandung analisis yang struktural bahwa panggung depan umumnya cenderung orang-orang berusaha menampilkan diri mereka yang telah ideal dalam pertunjukan di panggung depan, untuk menutup hal-hal tertentu dalam pertunjukannya, dan memberikan kesan bahwa penonton lebih akrab dengan aktor daripada dalam situasi yang sebenarnya.

Panggung belakang sebagai kamar rias untuk tempat para aktor bersantai, berlatih, dan mempersiapkan diri untuk menampilkan perannya di panggung depan. Upaya seseorang untuk memunculkan kesan tertentu mata orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memberikan

makna pada identitas dirinya yang sesuai diinginkan. Menurut Erving Goffman, kebanyakan aktivitas manusia digunakan untuk presentasi, termasuk pakaian yang dikenakan, rumah yang dihuni dan cara melengkapinya, cara berbicara dan berjalan, pekerjaan yang akan menghabiskan waktu luang jika lakukan.

Erving Goffman menjelaskan bahwa hidup adalah tempat bersandiwara, aktornya merupakan seorang individu dan penontonnya ialah masyarakat. Dalam pelaksanaannya, ia juga memerlukan sebuah ruangan untuk mempersiapkan segalanya. Ketika seseorang dihadapkan pada panggung, ia akan menggunakan simbol-simbol yang tepat untuk memperkuat identitas perannya, namun jika pentasnya telah usai, maka di belakang panggung akan terlihat tampilan aslinya dari individu tersebut.

E. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konsep

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dipakai ialah metode deskriptif kualitatif, didasari pada filsafat positivisme untuk meneliti pada kondisi alamiah, peneliti dalam penelitian tersebut merupakan kunci instrument, Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik trigulasi, analisis data yang bersifat kualitatif, dan hasilnya lebih menekankan pada makna.

Metode Kualitatif pada penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus Menurut Creswell (2007), studi kasus adalah penggunaan suatu peristiwa untuk memahami suatu isu tertentu berupa suatu proses, kejadian, program dan kegiatan.

Penelitian merupakan proses yang panjang, diawali dari sebuah minat yang ada pada diri seseorang untuk memahami sebuah kasus dan berkembang menjadi sebuah konsep, teori, dan ide. Untuk mencapai minat tersebut, maka peneliti memilih metode yang sesuai dari penelitian tertentu. Metode ini berguna untuk menjawab tiap permasalahan yang ada. Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka peneliti menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif (Gunawan: 2007).

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mawas, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar. Peneliti memilih lokasi ini karena di lokasi tersebut terdapat fenomena perubahan perilaku siswa.

Penelitian ini dimulai dari awal perencanaan, pelaksanaan, hingga pada penulisan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2022 sampai 30 Desember. Tetapi batas yang ditentukan sifatnya hanya sementara, dan ketika masih membutuhkan data, maka peneliti dapat mengunjungi lokasi tersebut.

C. Subjek Penelitian

Informan merupakan subjek pada penelitian ini. Menentukan informan menggunakan purposive sampling. Teknik ini digunakan untuk pengambilan data yang digunakan untuk studi kasus. Dalam penelitian ini, terdapat 6 informan, yaitu: guru, orang tua, dan siswa Kelas VI SD Negeri Mawas.

D. Sumber Data Dalam Penelitian

Sumber data pada penelitian ini ialah:

1. Data Primer, yaitu data diperoleh langsung di lapangan. Wawancara dan observasi menjadi sumber data primer pada penelitian ini, serta dokumentasi pada wawancara dilakukan pada Siswa di SD Negeri Mawas, Guru, dan Orang Tua Siswa.

2. Data Sekunder, yaitu data penunjang yang akan melengkapi data primer yang berisikan informasi. Dokumen, foto, dan data terkait penelitian yang ada pada sekolah yang menjadi sumber data sekunder pada penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Field Research (riset lapangan) yang akan menjadi teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti, maka penulis menggunakan teknik berikut:

a. Observasi Partisipasi

Observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, ialah kegiatan dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke lokasi penelitian terkait fenomena yang diteliti.

b. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari informan terkait permasalahan penelitian. Esterbeg (2002) mengatakan wawancara sebagai wadah untuk diskusi melalui proses tanya jawab atau pertemuan antara dua orang untuk berbagi berbagai informasi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan bukti-bukti yang penting terkait penelitian., bukti tersebut berupa rekaman, video, dan foto sehingga dapat memperoleh data yang tepat.

F. Teknik Analisis Data

1. Mengumpulkan data dengan cara menggali sebuah informasi dari informan atau berbagai data terkait dengan melakukan sebuah observasi, wawancara, analisis dokumen, dan dokumentasi kegiatan.
2. Reduksi data
Data yang akan diperoleh pada tahap ini, diseleksi dan mencari data mana yang harus dipakai dan membuang data yang kurang penting. Dalam proses ini, terdapat tahap-tahap pengurangan data: (i) editing, penyortiran, dan meringkas informasi.: (ii) Menyusun catatan terkait permasalahan yang diteliti agar bisa menetapkan pola data, dan membagi kelompok data.: (iii) Menyusun konsep dan memberikan pemahaman yang terkait penelitian.
3. Penyajian data
Setelah data direduksi, selanjutnya ialah penyajian data. Pada proses ini, dibuat dengan bentuk catatan yang singkat dan mengarah pada kesimpulan. Peneliti memberikan penafsiran pada data wawancara diproses ini.
4. Kesimpulan, proses ini terkait pemahaman peneliti, merupakan pengembangan dari makna yang akan ditampilkan dari data. Kesimpulan bisa berupa sebuah pemikiran yang melintas saat melakukan tinjauan ulang terhadap catatan lapangan.

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Wilayah

SD Negeri Mawas merupakan salah satu sekolah yang berada di Jalan Mawas V, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar. Sekolah ini tepat berada dibarat daya Mall Mari dengan estimasi jarak 20-50m. Dalam lingkungan sekolah sudah memperbolehkan siswa untuk menggunakan gadget.

Visi dan Misi SD Negeri Mawas yaitu:

- Visi: Terwujudnya Peserta Didik Yang Cerdas, Bermartabat, Dan Peduli
- Misi: (1) Melaksanakan nilai agama dan berperilaku akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. (2) Melaksakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. (3) Membimbing dalam mengembangkan bakat dan prestasi peserta didik melalui ekstrakurikuler. (4) Meningkatkan kesadaran akan cinta lingkungan. (5) Menanamkan sikap saling menghargai, berbudaya luhur, dan berakhlak mulia. (6) Membangun budaya literasi.

SD Negeri Mawas memiliki siswa yang cukup banyak dengan jumlah 211 siswa. SD Negeri Mawas ini memiliki Luas 250 m², artinya sekolah ini merupakan sekolah yang kecil. SD Negeri Mawas merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran *hybrid* (campuran), yaitu pembelajaran *offline* yang merupakan pembelajaran dengan tatap muka di sekolah dan

pembelajaran *online* merupakan pembelajaran menggunakan media tertentu seperti *whatsapp* dan *zoom*.

Tabel 1.
Dokumen Perizinan.

Naungan	Pemerintah Daerah
No. SK Pendirian	421.2/5764/DP/IX/2016
Tanggal SK Pendirian	1965-01-06
No. SK Operasional	421.2/5764/DP/IX/2016
Tanggal SK Operasional	2016-09-16
File SK Operasional	Belum Upload
Akreditasi	B
No SK Akreditasi	106/SK/BAP-SM/X/2015
Tanggal SK Akreditasi	31-10-2015
No. Sertifikasi ISO	Proses Sertifikasi

Sumber: Data Pokok Kemendikbud

Berdasarkan table sebelumnya, SD Negeri Mawas sudah mempunyai dokumen dan perizinan yang diakui oleh Kemendikbud dan memegang Akreditasi B yang telah dilampirkan pada tanggal 31-10-2015. SD Negeri Mawas saat ini dikepalai oleh ibu Syukriati, S.Pd., M.Pd.

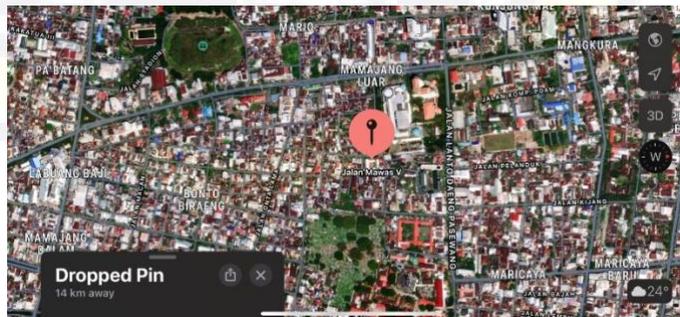
Tabel 2.
Identitas Sekolah.

Nama	UPT SPF SD NEGERI MAWAS
NPSN	40313588
Alamat	Jl Mawas V No 1 Makasar
Kode Pos	90132
Kelurahan/Desa	Mamajang Luar
Kecamatan	Mamajang
Kabupaten/Kota	Kota Makassar
Provinsi	Sulawesi Selatan
Status Sekolah	Negeri
Waktu Penyelenggaraan	6 Hari/Pagi Hari
Jenjang Pendidikan	SD

Sumber: Referensi Data Kemendikbud

a. Letak Geografis

SPF IPF SD Negeri Mawas terletak pada pusat perkotaan kota Makassar, Sekolah ini berlokasi pada kecamatan Mamajang dan bersebelahan dengan pusat perbelanjaan modern yaitu Mall Ratu Indah dengan estimasi jarak sekitar 10-20m dari sekolah.



Gambar 1. Peta Lokasi SD Negeri Mawas

Secara Geografis jika dilihat dari titik koordinat maka SD Negeri Mawas terletak pada garis lintang 5,15409 dan garis bujur 119.41867. Posisi SD Negeri Mawas Berdekatan dengan: (1) Mall Ratu Indah, (2) Rumah Jabatan Walikota Makassar.

b. Kondisi Demografis SD Negeri Mawas

Jumlah guru pada SD Negeri Mawas dapat diperjelas Melalui table yang ada dibawah ini.

Tabel 3.
Jumlah Guru SD Negeri Mawas
Berdasarkan Jenis Kelamin.

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Guru Laki-Laki	4
2.	Guru Perempuan	8
Total		12

Sumber: Administrasi SD Negeri Mawas

Berdasarkan Jumlah guru pada SD Negeri Mawas, tercatat pada administrasi sekolah, guru laki-laki berjumlah 4 orang dan guru perempuan berjumlah 12 orang.

Jumlah siswa pada SD Negeri Mawas berdasarkan jenis kelamin, dapat diperjelas dengan table yang ada dibawah ini.

Tabel 4.
Jumlah Siswa Tiap Kelas SD Negeri Mawas
Berdasarkan Jenis Kelamin.

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	Kelas I	12	15	27
2.	Kelas II A	7	13	20
3.	Kelas II B	8	8	16
4.	Kelas III A	9	7	16
5.	Kelas III B	7	8	15
6.	Kelas IV	17	15	32
7.	Kelas V A	15	13	28
8.	Kelas V B	16	9	25
9.	Kelas VI	15	17	32
Total		106	105	211

Sumber: Administrasi SD Negeri Mawas

Berdasarkan jumlah siswa yang tercatat pada data informasi administrasi sekolah SD Negeri Mawas, Tercatat, jumlah siswa dalam kelas VI SD Negeri Mawas yaitu 32 siswa, yang terdiri dari 15 laki-laki, dan 17 perempuan.

c. Gambaran Umum Dampak Penggunaan Gadget Di SD Negeri Mawas

Pada tahun 2020, awal virus covid-19 telah menyebar ke Indonesia yang mengakibatkan pemerintah untuk mengeluarkan sebuah kebijakan yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar, kebijakan ini dikeluarkan untuk mengurangi angka penyebaran virus covid yang ada di Indonesia. Berkat dari kebijakan tersebut, Pendidikan di Indonesia sempat mengalami sebuah kendala yaitu mereka tidak bisa mendapatkan pembelajaran secara tatap muka, SD Negeri Mawas juga terkena dampaknya.

Akibat dari kebijakan tersebut membuat pemerintah untuk mengeluarkan lagi sebuah kebijakan pembelajaran daring sebagai upaya pemenuhan layanan Pendidikan selama pandemi covid-19. Pembelajaran daring ini dapat dikatakan sangat efektif karena tidak perlu bertatap muka dan dapat mencegah rantai penularan virus covid ini.

Untuk mengikuti pembelajaran daring, siswa harus mempunyai sebuah *gadget* terlebih dahulu, begitu pula untuk mengikuti pembelajaran daring di SD Negeri Mawas, siswa harus berinteraksi dengan baik Bersama teman-teman dan gurunya dalam grup kelas ataupun dalam *room meeting zoom* yang ada pada *gadget*.

Meskipun *gadget* memiliki dampak yang positif, tidak lupa juga bahwa *gadget* memiliki dampak negatif yang membuat siswa di SD Negeri Mawas akan terkena dampak negatifnya secara tidak langsung. Karena, siswa tersebut belum cukup umur untuk mengetahui dampak dan pengaruh yang akan dikeluarkan dari *gadget* tersebut dan dikarenakan sifat mereka yang masih anak-anak dan masih berada dalam tahap puberitas yang mempunyai pemikiran yang labil serta mudah terpengaruh akan hal yang ada dalam *gadget*. Mereka juga masih agak sulit untuk menyaring mana informasi yang positif dan mana informasi yang negatif

Pada awalnya *gadget* tersebut digunakan hanya untuk sebuah pembelajaran, tetapi dikarenakan banyak sosial media dan *game online*

yang mengakibatkan siswa sangat tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut dan jika melihat perkembangan dari beberapa aplikasi yang ada pada gadget, siswa di SD Negeri Mawas menjadi lebih aktif untuk menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk berinteraksi dan bermain game tanpa melihat/batas waktu daripada menggunakan gadget untuk hal yang lebih bermanfaat seperti menonton pembelajaran dan mencari ilmu yang bermanfaat. Jika siswa di SD Negeri Mawas gampang terpengaruh maka .hal itu dapat mengakibatkan siswa gampang terkena dampak negatif dari *gadget*.

BOSOWA

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Karakteristik Informan

Informan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan lama penggunaan gadget terhitung sejak awal covid masuknya di Indonesia. Adapun profil informan yaitu:

Tabel 5.
Profil Informan.

No.	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Status
1.	Mia	43	Perempuan	Guru
2.	Kama	40	Laki-Laki	Orang Tua Murid
3.	Sesar	12	Laki-Laki	Siswa
4.	Ian	14	Laki-Laki	Siswa
5.	Juna	12	Laki-Laki	Siswa
6.	Kia	12	Perempuan	Siswa

Berdasarkan pada tabel profil informan yang ada di atas, peneliti akan fokus terhadap perilaku siswa dari dampak penggunaan gadget itu sendiri. Informan yang saat ini menduduki kelas VI di SD Negeri Mawas Kecamatan Mamajang.

1. Informan Pertama

Informan pertama ialah Guru yang berinisial M berusia 53 tahun. M merupakan seorang guru sekaligus wali kelas pada tingkat kelas VI pada SD Negeri Mawas.

2. Informan Kedua

Informan kedua ialah Bapak yang berinisial KM berusia 40 tahun. T merupakan seorang ayah dari orang tua siswa Kelas VI di SD Negeri Mawas. Pekerjaannya ialah seorang buruh harian.

3. Informan Ketiga

Informan ketiga ialah saudara yang berinisial S berusia 12 tahun bertempat tinggal di kecamatan barombong Kota Gowa. S menggunakan gadget pada tahun pertama covid masuk di Indonesia yaitu tahun 2020. S pada awalnya menggunakan gadgetnya untuk belajar dan mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh wali kelas.

S saat ini tinggal bersama keluarga dan memiliki 4 saudara. Orang tua S menjalankan sebuah perusahaan. S ini merupakan orang yang suka mengabdikan dirinya didalam foto.

4. Informan Keempat

Informan keempat ialah K yang berusia 12 tahun, bertempat tinggal di kecamatan rappocini, kelurahan banta-bantaeng. K awalnya menggunakan gadgetnya pada pertengahan tahun 2020, K awalnya menggunakan gadget dari kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran tatap muka. K menggunakan gadgetnya untuk belajar dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman-temannya. K saat ini tinggal

dengan keluarga dan memiliki 4 saudara. Pekerjaan kedua orang tuanya ialah buruh harian.

5. Informan Kelima

Informan kelima ialah saudara I yang berusia 14 tahun, I merupakan siswa yang sempat *gap year* pada kenaikan kelas V. I awalnya menggunakan gadget dari orang tuanya untuk pembelajaran tatap muka dan mengerjakan tugas, mencari informasi tugas rumah dan melalui sosial media *whatsapp*. I bertempat tinggal Jl. Kancil 3 kecamatan Kamajang Luar. Orang tuanya tidak memiliki pekerjaan tetap dan saat ini S tinggal Bersama ibunya. S memiliki 2 bersaudara.

6. Informan Keenam

Informan Keenam ialah saudara J yang masih berusia 12 tahun. Bertempat tinggal di jalan kancil utara no. 55 kecamatan Mamajang. J awalnya juga menggunakan gadget dari orang tuanya dan telah mendapatkan gadget pribadi pada akhir tahun 2020. J menggunakan gadgetnya untuk belajar dan mengerjakan tugas. J saat ini tinggal Bersama nenek dan kakaknya. Orang tua J bekerja sebagai IRT dan saat ini J memiliki 8 bersaudara.

B. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa

1. Aspek Emotional

Penggunaan gadget yang membuat siswa menjadi sangat tergantung dapat merubah perilaku siswa yang menjadi sangat temperamen atau mudah emosi saat sedang menggunakan gadget.

Berikut pernyataan dari informan S, K, I, dan J selaku siswa kelas VI saat peneliti menanyakan “Ceritakan bagaimana tanggapanmu jika kamu merasa terganggu saat menggunakan gadget?”

“Selama kami menggunakan gadget, kami mau menikmati waktu untuk menggunakan gadget, ketika kami merasa terganggu pada saat mungkin laki-lakinya lagi bermain game online terus gadgetnya dihubung biar sinyalnya jelek, perempuannya lagi buat video *tiktok* terus ikut-ikutan masuk video, atau mungkin ada orang rebut teriak tidak jelas, kami seketika itu juga memarahi dan menegur setiap orang itu membuat kami merasa terganggu.”

Dari hasil wawancara di atas, dengan S sebagai perwakilannya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa setelah mereka menggunakan gadget, mereka cenderung lebih temperamental, karena mereka tidak ingin merasa terganggu dan ingin menikmati waktunya dengan menggunakan gadget.

Terdapat juga hasil wawancara dari informan I, akan mewakili pernyataan dari beberapa narasumber lainnya

“Kami ketika menggunakan gadget saat dirumah, tentu kami menggunakannya untuk mengerjakan tugas yang diberikan sama guru. Tetapi setelah capek mengerjakan tugas. Kami mau menikmati waktu luang untuk menggunakan gadget dengan leluasa. Biasanya ketika kami capek untuk mengerjakan tugas kami mudah marah saat di saat kami menggunakan gadget. Seperti pada waktu itu saya sedang istirahat tiba-tiba

orang tua memanggil, saya seketika mendatangi dengan pikiran yang marah, terkadang hal tersebut membuat saya menjadi merasa bersalah karena marah kepada orang tua.”

Dari hasil wawancara di atas dengan I sebagai perwakilan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahwa mereka yang telah tergantung karena gadget cenderung mudah emosi bahkan terhadap ke orang tuanya. Hal ini dikarenakan bahwa saat mereka juga tidak ingin diganggu bahkan saat mereka beristirahat.

Sehingga ini akan menjadi sebuah permasalahan yang akan membuat siswa menjadi pribadi yang kurang ajar, serta akan berpengaruh terhadap lingkungannya yang akan membuat putusnya pertemanan dengan temannya diwaktu yang mendatang.

2. Aspek Penyimpangan

a. Siswa Menjadi Malas

Anak yang telah tergantung pada gadget, tentu akan merubah perilaku anak yang menjadi suka bermalas-malasan. Baik dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru, maupun pekerjaan rumah.

Berikut pernyataan dari Ibu M selaku guru saat peneliti menanyakan “bagaimana tanggapan anda melihat perkembangan anak setelah menggunakan gadget?”

“Ketika kami memberikan tugas pada saat jam pelajaran, mereka terlihat malas karena terlihat beberapa dari mereka sudah

fokus dengan dirinya sendiri tanpa mengerjakan tugas. Beberapa dari mereka juga bercerita tentang apa yang mereka lihat dalam gadget. Hal tersebut membuat siswa menjadi malas dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik. Setiap proses belajar mengajar akan berakhir, kami rutin memberikan tugas sebagai bahan evaluasi materi. Ketika mereka sedang mengerjakan tugas rumah yang diberikan, mereka hanya fokus dengan google sebagai dasar untuk mengerjakan tugasnya. hal ini dapat membuat potensi bakat yang ada dalam siswa menjadi berkurang..”

Dari hasil wawancara di atas dengan informan M selaku guru, peneliti dapat menyimpulkan bahwa, siswa yang telah menggunakan gadget dapat merubah perilaku siswa yang menjadi malas, ini diketahui pada saat guru memberikan tugas ke siswa. Siswa tersebut menjadi tidak fokus dengan pekerjaannya dan hal ini tentu dapat menjadi sebuah permasalahan terhadap perilaku siswa setelah mereka menggunakan gadget.

Pada permasalahan ini, tentu peneliti mencoba menambah informasi lebih dalam pada setiap perkembangan siswa menggunakan gadget. Berikut pernyataan dari informan KM selaku orang tua siswa

“Selama anak saya menggunakan gadget, ada perubahan yang saya liat dari anak saya yaitu, anak saya lebih suka menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget, ketika guru memberikan tugas kepada siswa, terlihat anak saya suka menunda-nunda pekerjaan yang diberikan oleh gurunya, hal ini juga saya ketahui pada saat saya meminta bantuan kepada anak saya, dia mendatangi saya dengan membawa gadgetnya seperti pandangannya terhadap gadget tidak bisa dialihkan sementara untuk mengerjakan sesuatu yang seakan-akan dia memiliki dunianya sendiri ketika menggunakan gadget.”

Perubahan setelah menggunakan gadget pada siswa yaitu munculnya perilaku yang suka menunda-nunda dan membuat siswa menjadi malas itu dilihat dari hasil wawancara dengan informan KM selaku orang tua siswa. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa timbulnya nilai negatif karena masih membutuhkan penanganan yang tepat untuk menggunakan gadget.

Ketika lebih dalam ternyata penyebab siswa menjadi malas perlu diketahui lebih dalam, karena tidak selamanya penggunaan gadget akan memunculkan nilai negatif ketika jika bentuk penanganannya yang kurang tepat, maka dari itu peneliti perlu menggali informasi apa yang menjadi penyebab siswa menjadi malas.

Berikut pernyataan dari informan S, K, I, dan J selaku siswa kelas VI saat peneliti menanyakan “Ceritakan alasan hal apa yang membuat kamu menjadi malas?”

“Ketika kami diberikan tugas, terkadang kami menunda-nunda pekerjaan sampai lupa mengerjakannya baik itu pekerjaan rumah maupun tugas dari sekolah. Itu dikarenakan kami jenuh saat mengerjakan pekerjaan tersebut. Makanya ketika kami menjadi malas saat mengerjakan tugas, kami butuh suatu hiburan, entah itu bermain mobile legend, buka tiktok, dll. Tetapi, pada saat menggunakan gadget, kami sampai lupa waktu karena keasikan.”

Dari hasil wawancara di atas dengan informan I sebagai perwakilan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terjadinya

perubahan perilaku siswa yang cenderung menjadi malas itu disebabkan karena mereka jenuh pada saat sedang mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini tentu menjadi salah permasalahan yang timbul dari penggunaan gadget.

Jika dilihat dari tiap hasil wawancara di atas, diketahui bahwa timbulnya nilai negatif selama perkembangan siswa dalam menggunakan gadget jika penggunaan gadget tidak ditangani dengan baik. Seperti siswa yang menjadi malas saat mengerjakan tugas, dan membantu dalam mengerjakan pekerjaan rumah.

b. Siswa Menjadi Suka Berbohong

Selain dari terjadinya perubahan yang membuat siswa menjadi malas, gadget juga membuat siswa menjadi suka berbohong jika mereka sudah sangat tergantung dengan gadget. Permasalahan ini hampir mirip dengan sebelumnya seperti siswa menjadi malas karena mereka tidak bisa lepas dari gadgetnya.

Berikut pernyataan dari Ibu M selaku guru saat peneliti menanyakan “bagaimana perasaan anda ketika mengetahui anak anda mulai berbohong?”

“Sangat disayangkan jika mengetahui anak mulai berbohong hanya demi menggunakan gadget, waktu itu anak saya punya tugas dan kebetulan saya selalu bolak balik di depan dia. Saya melihat anak saya belajar untuk menyelesaikan tugasnya. Karena saya suka mengoreksi pekerjaannya, tentu saya harus melihat hasil pekerjaannya. Ketika saya melihat pekerjaannya ternyata dia belum

menyelesaikan tugasnya. Alasannya karena dia lelah dengan tugasnya dan ingin bermain game online.”

Dari kesimpulan diatas dengan informan K selaku orang tua murid, dapat disimpulkan bahwa gadget itu memiliki dampak yang sangat signifikan, gadget bisa diibaratkan seperti obat, yang dapat merusak dan dapat menyembuhkan. Gadget akan merusak perilaku siswa jika tidak ditangani dengan tepat.

Untuk memperkuat hasil wawancara informasi di atas, peneliti perlu menggali informasi lebih dalam seperti mencari alasan mengapa dia berbohong. Berikut pernyataan dari informan S, K, I, dan J saat peneliti menanyakan “mengapa kamu suka berbohong demi menggunakan gadget?”

“kalau boleh jujur alasan suka berbohong demi menggunakan gadget itu karena saya jenuh dalam mengerjakan tugas, dan saya hanya butuh waktu untuk istirahat. Mengingat banyak tugas yang diberikan membuat saya lelah untuk mengerjakannya sekaligus.”

Dari hasil wawancara di atas dengan I sebagai perwakilan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa adanya sebuah alasan siswa suka berbohong itu dapat disebabkan karena jenuh dalam mengerjakan tugas yang diberikan, padahal mengerjakan tugas tentu dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir

Untuk mengetahui siswa berbohong atau tidak, tentu kita perlu menggali bagaimana mereka berbohong, berikut pernyataan dari informan S sebagai perwakilan

“Jadi caranya itu kak, karena kita ingin menyembunyikan kebohongan dengan maksimal, yang pertama kita perlu memainkan ekspresi dan bahasa badan. Yang kedua kita perlu mempunyai barang untuk menutupi kebohongan misalnya kita sedang menggunakan gadget disaat mengerjakan tugas, kita menggunakan buku sebagai pendukung kebohongan. Ketika orang tua saya bolak balik di depan saya, saya menggunakan buku tersebut untuk berpura-pura membaca agar orang tua saya mengira saya sedang belajar padahal di depan buku saya itu ada gadget yang sedang saya lihat.”

Dari hasil wawancara di atas dengan S sebagai perwakilan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya sebuah cara yang dibuat oleh siswa untuk agar dapat menutup fakta bahwa dia sedang menggunakan gadget ketika sedang mengerjakan tugas. Ini diketahui karena siswa tersebut ingin membuat orang tuanya memunculkan kesan yang baik

Jika dilihat dari berbagai hasil wawancara sebelumnya. Gadget sudah merubah siswa menjadi orang yang suka berbohong, hal ini dapat mengakibatkan siswa tersebut menjadi orang yang sulit dipercaya jika dia ketahuan berbohong.

3. Aspek Interaksi

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat perilaku siswa yang menjadi penyendiri dan malas untuk berinteraksi, hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap kemampuannya dalam bersosialisasi.

Berikut pernyataan dari Bapak KM selaku orang tua siswa saat peneliti menanyakan “bagaimana interaksi yang dilakukan anak dengan orang lain setelah menggunakan gadget?”

“Setelah anak saya menggunakan gadget itu terjadi perubahan terhadap interaksinya yang menjadi lebih pasif. Maksudnya, anak saya menjadi kurang dalam berinteraksi. Jauh sangat berbeda ketika sebelum pembelajaran daring diberlakukan, dia sangat aktif. Dia lebih sering menikmati menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget di rumah, daripada menghabiskan waktunya dengan bermain sama teman di luar sana.“

Dari hasil penelitian di atas dengan informan KM selaku orang tua siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses perubahan perilaku pada siswa sudah mulai berlangsung sejak dia mulai menggunakan gadget, perubahan tersebut cenderung menjadi pasif. Dan pastinya perubahan ini akan membuat kemampuan sosialisasi siswa menjadi sangat kurang dan akan berdampak pada lingkungannya kedepan.

Jika sedang berada pada lingkungan sekolah, tentu saat ini penggunaan gadget telah dibatasi setelah proses belajar mengajar berlangsung. Tetapi tidak lupa juga bahwa beberapa siswa akan tetap menggunakan gadget setelah proses belajar mengajarnya berakhir.

Berikut pernyataan dari informan S, K, I, dan J selaku siswa kelas VI saat peneliti menanyakan “bagaimana interaksi yang kamu lakukan dengan orang lain setelah menggunakan gadget?”

“kalau maksudnya interaksi itu adalah bergaul, perubahan yang kami liat setelah menggunakan gadget itu adalah kami menjadi fokus dengan gadget masing-masing, terkadang kalau kita lagi cerita itu pasti ada yang sibuk dengan gadgetnya seolah-olah ada hal yang tidak ingin tertinggal dalam gadget tersebut, ada juga beberapa siswa yang menjadi penyendiri dan menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadgetnya.”

Dari hasil wawancara di atas dengan informan K sebagai perwakilan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terjadinya perubahan interaksi sosial pada lingkungan sekolahnya yang menjadi kurangnya sosialisasi. Gadget ini sudah mulai berpengaruh terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan perubahan perilaku sosial seseorang yang menjadi lebih pasif. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada lingkungan rumah saja, tetapi juga terjadi pada lingkungan sekolahnya.

Tentu dalam hal ini akan menjadi suatu permasalahan yang akan membuat siswa menjadi pribadi yang tertutup, dan sulit untuk dikenali serta hal ini tentunya akan berdampak pada berkurangnya kecakapan dan sosialisasi pada waktu yang akan datang.

C. Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Sehingga Sangat Tergantung Pada Gadget

1. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang menjadi penyebab siswa menggunakan gadget, ini dikarenakan perubahan datang dari budaya dan lingkungannya. Untuk memperjelas faktor penggunaan gadget, peneliti telah menggunakan melakukan sesi wawancara dengan informan.

Berikut pernyataan dari Ibu M selaku guru saat peneliti menanyakan “Bagaimana awal mula siswa menggunakan gadget?”

“Jadi awal mula siswa mulai menggunakan gadget itu pada saat covid masuk ke Indonesia. Pemerintah memberikan sebuah himbuan kepada masyarakat untuk tetap menjaga jarak dan mengeluarkan sebuah kebijakan yaitu PSBB (Pemberantasan Sosial Berskala Besar). Tentu segala mekanisme terganggu, bahkan sampai pembelajaran yang menjadi terhambat, maka dari itu pemerintah menyarankan sfh yang artinya school from home (sekolah dari rumah). Sfh ini mengharuskan tiap siswa untuk menggunakan gadget agar tetap bisa mengikuti pembelajaran dan tidak tertinggal dengan yang lain.”

Dari hasil wawancara di atas dengan informan M selaku guru, peneliti dapat menyimpulkan awal dari penggunaan gadget pada siswa itu dimulai setelah terbatasnya akses untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Seperti pandemic covid yang masuk ke indonesia yang membuat pemerintah mengeluarkan kebijakannya dan pembelajarannya pun ikut terhambat.

Tentu dalam permasalahan ini, guru perlu memberikan penanganan yang baik agar siswa bisa memunculkan nilai positif seperti nilainya yang meningkat dan orang tua siswa juga perlu memberikan penanganan yang benar untuk bijak dalam memberikan pengarahan dalam menggunakan gadget karena pengaruh negatifnya yang banyak.

2. Sosial Media, Game Online, dan Aplikasi Lainnya

Tentu dalam penggunaan gadget dikalangan siswa sebenarnya bertujuan untuk menjaga kestabilan pembelajaran agar tidak tertinggal, tetapi perlu diketahui juga bahwa gadget dapat menarik ketertarikan siswa karena banyaknya aplikasi seperti sosial media dan game online.

Berikut pernyataan dari informan S, K, I, dan J selaku siswa kelas VI saat peneliti menanyakan “apa hal yang membuat kamu tertarik untuk menggunakan gadget?”

“Hal yang buat kami tertarik untuk menggunakan gadget itu dikarenakan banyaknya aplikasi game yang sangat seru dimainkan dalam gadget, seperti mobile legend, dan free fire. Sosial media juga seperti Instagram dan tiktok merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh orang lain diluar sana. Jadi kami juga tertarik untuk memainkan dan menggunakan aplikasi tersebut.”

Dari hasil wawancara di atas dengan informan S sebagai perwakilan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa sosial media dan game online menjadi faktor yang juga dapat membuat siswa di SD Negeri Mawas menjadi sangat tertarik untuk menggunakan gadget.

Jika kita melihat lebih dalam, gadget ini merupakan sumber daya pengetahuan yang luas, gadget tidak selamanya menjadi pengaruh buruk bagi siswa, itu dikarenakan banyaknya ilmu yang bisa didapatkan siswa secara instan. Terdapat juga hasil wawancara dari informan J, akan mewakili pernyataan dari beberapa informan lainnya

“Saya tertarik menggunakan gadget karena saya bisa belajar melalui youtube dan mencari cara kerja soal. Saya juga mempunyai aplikasi telegram karena saya bisa mencari teman dan juga membantu saya belajar menggunakan bot, walaupun saya juga sering bermain game online seperti mobile legend dan free fire, saya juga senang mencari aplikasi yang bisa dipakai untuk bermain sambil belajar karena aplikasi tersebut bisa meningkatkan kemampuan pikiran. Game tersebut diberitahu oleh kakak saya agar saya tidak selalu bermain game online.”

Berdasarkan hasil wawancara dari informan J sebagai perwakilan dan hasil wawancara sebelumnya dapat disimpulkan bahwa jika siswa tersebut tidak diberikan arahan tentang penggunaan gadget dengan benar, tentu hal ini mereka akan dapat mendapatkan berbagai dampak yang mengarah ke negatif.

D. Pembahasan

1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa

a. Aspek Emotional

Salah satu perubahan yang disebabkan karena penggunaan gadget yang berlebihan, dapat mengubah perilaku siswa yang

menjadi sangat tergantung pada gadget dan tak bisa lepas dari genggamannya.

Permasalahan ini tentu akan berdampak terhadap kehidupan bersosialnya dengan lingkungan sekitarnya seperti dia akan mudah dijauhi dengan teman sebayanya. Perubahan perilaku ini menunjukkan siswa yang menjadi mudah untuk emosi. Dalam hal ini terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi siswa menjadi emosional.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya dalam tinjauan pustaka mengenai dalam penggunaan teori perubahan sosial yang dijelaskan oleh William F. Ogburn. untuk mendapatkan hasil penelitian dengan menggunakan teori tersebut, jika dikaitkan dengan dari hasil wawancara dan teori perubahan sosial itu saling berkaitan. Sebagaimana yang dikatakan oleh William F. Ogburn, dimana pola tingkah laku manusia, lebih besar dipengaruhi oleh perubahan-perubahan kebudayaan yang bersifat material.

Yang dimaksud William F. Ogburn, pola tingkah laku manusia yang menjadi lebih emosional hal ini akan mempengaruhi lingkungan sosialnya dan disebabkan oleh faktor yang membuat siswa menjadi tertarik untuk menggunakan gadget. Sosial media, dan games menjadi penyebab utama perubahan pola perilaku seseorang dan kedua faktor tersebut bisa ditemukan dalam gadget.

b. Aspek Penyimpangan

i. Siswa Menjadi Malas

Selain emotional, perubahan yang disebabkan oleh gadget yaitu membuat siswa menjadi malas. Kemalasan ini dapat menyebabkan proses pembelajarannya akan terganggu atau malas untuk membantu menyelesaikan pekerjaan rumah. Hal ini juga disebabkan oleh perubahan kebudayaan yang bersifat material yang sudah dijelaskan oleh William F. Ogburn.

Perubahan ini juga telah dijelaskan oleh Gillin dan Gillin. Kedua ahli ini menganggap perubahan sosial adalah perubahan cara hidup yang dapat diterima, baik karena perubahan kondisi geografis, budaya material, penyebaran karena penemuan yang baru. dalam masyarakat (Soekanto, 1990). Definisi yang dikemukakan oleh Gillin dan Gillin mengacu pada dinamika masyarakat dan tanggapannya terhadap lingkungan sosialnya, baik dari segi cara hidupnya, kondisi alamnya, cara budayanya. satu tongkat setelah satu menemukan hal-hal baru dalam hidup seseorang.

Maksudnya terjadinya perubahan perilaku social terhadap siswa itu karena disebabkan oleh gadget, hal ini juga

dapat diterima karena siswa bisa beradaptasi dengan teknologi yang telah maju. Meskipun banyak dampak yang disebabkan oleh gadget seperti siswa yang menjadi malas dan menjadi temperamen, tentu gadget ini juga mempunyai berbagai dampak positif jika digunakan dengan benar.

ii. Siswa Menjadi Suka Berbohong

Perubahan yang terjadi pada siswa yang secara signifikan setelah menggunakan gadget ialah, merubah siswa menjadi seseorang yang suka untuk berbohong. Hal ini tentu juga dapat berdampak terhadap kehidupan sosialnya dengan lingkungan sekitarnya seperti dia akan lebih sulit untuk dipercaya ketika ketahuan sering berbohong.

Siswa yang dihadapkan pada kondisi bermalas-malasan baik pada saat belajar maupun membantu pekerjaan rumah, membuat mereka mengalami perubahan pola perilaku yang menjadi berani untuk berbohong karena kesenangan akan menggunakan gadget, baik dalam bersosial media maupun bermain game online.

Jika dilihat kembali dalam tinjauan pustaka, melihat penjelasan dari Erving Goffman mengenai teori dramaturgi, jika dikaitkan dengan hasil wawancara dan teori dramaturgi

itu saling berkaitan. Menurut Erving Goffman, ketika individu tersebut telah memanipulasi cerminan dirinya menjadi orang lain, berarti ia telah memainkan suatu pola teateris, peng-aktor-an yang berarti dia merasa bahwa ada suatu panggung di mana ia harus mementaskan suatu tuntutan peran yang sebagaimana mestinya telah ditentukan dalam skenario, bukan lagi pada tuntutan interaksi dirinya.

Yang dimaksud oleh Erving Goffman, seseorang akan berpura-pura untuk melakukan sesuatu untuk menutup kebenaran yang dia lakukan seperti ketika sedang bermalasan baik dalam belajar maupun pekerjaan lainnya, menggunakan suatu gaya dan penampilan yang sesuai dan jenis barang yang mendukung aktifitasnya.

Siswa yang dihadapkan pada kondisi bermalasan-malasan baik pada saat belajar maupun membantu pekerjaan rumah, membuat mereka mengalami perubahan pola perilaku yang menjadi suka untuk berbohong karena kesenangan akan menggunakan gadget, baik dalam bersosial media maupun bermain game online.

Jika dilihat kembali dalam tinjauan pustaka, melihat penjelasan dari Erving Goffman mengenai teori dramaturgi,

jika dikaitkan dengan hasil wawancara dan teori dramaturgi itu saling berkaitan. Menurut Erving Goffman, ketika individu tersebut telah memanipulasi cerminan dirinya agar menjadi orang yang berbeda, berarti ia telah memainkan suatu pola teateris, peng-aktor-an yang berarti dia merasa bahwa ada suatu panggung di mana ia harus mementaskan suatu tuntutan peran di depan penonton yang sebagaimana mestinya dan telah ditentukan dalam sebuah skenario, bukan lagi pada tuntutan interaksi dirinya.

c. Aspek Interaksi

Gadget juga dapat merubah kehidupan bersosial seseorang seperti interaksinya yang menjadi lebih pasif karena ketergantungan terhadap gadget. Interaksi ini merupakan cara seseorang membangun hubungan yang baru dengan orang lain.

Interaksi sosial ini tentu dapat terpengaruh oleh perubahan sosial dan ini tentu dapat disebabkan oleh budaya dan lingkungannya. Dalam penelitian ini, perubahan sosial yang terjadi pada siswa setelah menggunakan gadget yaitu kurangnya interaksi dengan orang lain karena ketertarikan mereka yang beralih pada gadget.

Perubahan ini tentu dapat mengakibatkan siswa menjadi pribadi yang tertutup, penyendiri, dan sulit dikenali oleh orang lain

karena kurangnya kecakapan dalam berbicara dan kemampuannya untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Sehingga Sangat Tergantung Pada Gadget

a. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang membuat siswa seperti gadget. Faktor lingkungan tersebut ialah sebuah kebijakan dari pemerintah yaitu pembatasan sosial berskala besar yang mengakibatkan masyarakat untuk *wfh (work from home)* atau *sfh (shool from home)*. Akibat dari kebijakan tersebut mengharuskan siswa di SD Negeri Mawas untuk tetap mengikuti pembelajaran tetapi melalui pembelajaran daring (dalam jaringan).

Kebijakan yang dikeluarkan ini mengakibatkan perubahan yang signifikan pada perkembangannya dimulai dari pendidikannya hingga pola perilakunya pun ikut berubah. Permasalahan ini tentu menjadi awal dalam penggunaan gadget pada kalangan siswa.

b. Sosial Media, Game Online Dan Lainnya

Selain lingkungan juga terdapat faktor yang mempengaruhi siswa sehingga mereka menjadi sangat tergantung pada gadget, yaitu

berbagai sosial media seperti *youtube, Instagram, whatsapp, tiktok*, dll dapat dijumpai pada gadget. Keinginan seseorang untuk terus berinteraksi membuat seseorang akan lebih berekspresif dalam bersosial media. Hal tersebut membuat seseorang mengalami perubahan pola perilaku yang menjadi pasif dalam beraktivitas dan tetap fokus pada gadgetnya karena kurangnya kecakapan dan bersosialisasi pada lingkungan sekitar.

Selain sosial media, faktor lainnya ialah game online seperti *mbile legend, free fire*, dll juga dapat dijumpai dalam gadget. Kedua game tersebut memiliki durasi permainan yang lama dan tidak ada waktu untuk istirahat. Kesenangan akan bermain game membuat pola perilaku seseorang berubah, munculnya aspek emosional yang membuat siswa menjadi lebih mudah emosi hanya karena mereka kalah dalam satu permainan., aspek penyimpangan seperti siswa menjadi malas dan suka berbohong itu disebabkan karena gadget sudah susah lepas dari genggamannya, aspek interaksi yang merubah pola interaksi sosial seseorang menjadi penyendiri dan sulit untuk dikenal karena sibuk dengan gadgetnya.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat kita simpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang membuat terjadinya penggunaan gadget dikalangan siswa. Hal tersebut bisa memicu dampak yang juga dapat membuat perilaku yang berubah secara signifikan karena penggunaan gadget baik itu mengarah pada positif maupun mengarah pada negatif.

1. Penggunaan gadget pada siswa membuat mereka sangat tergantung pada gadget. Ketika mereka merasa terganggu, mereka menjadi mudah untuk marah, mereka juga suka bermalas-malasan dan suka berbohong jika merasa lelah dengan pekerjaannya, dan berkurangnya interaksinya dengan lingkungannya karena penggunaan gadget yang berlebihan.
2. Terdapat beberapa faktor yang membuat siswa untuk menggunakan gadget hingga menarik ketertarikan sehingga menjadi sangat tergantung pada gadget. Faktor yang pertama ialah lingkungan. Lingkungan pada lokasi penelitian ialah sekolah yang telah menggunakan metode pembelajaran dalam daring yang mengharuskan siswa untuk menggunakan gadget. Faktor yang kedua ialah sosial media. Berbagai sosial media seperti Instagram, Whatsapp, Tiktok, dan Youtube sudah menjadi sarana yang

populer dikalangan siswa di SD Negeri Mawas. Faktor yang ketiga karena game online seperti mobile legend dan free fire.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian di atas, peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Memberikan batasan dalam menggunakan gadget seperti membiarkan anak menggunakan gadget ketika sedang mengisi waktu luang dan memberlakukan batas waktu dalam menggunakan gadget, harus selalu berinteraksi dengan anak.
2. Pemerintah perlu memberikan batasan umur dalam mengakses sosial media pada gadget, orang tua perlu mengedukasi bahaya dari penggunaan gadget yang berlebihan, guru perlu memberikan pemahaman dari dampak penggunaan gadget yang berlebihan dengan cara yang kreatif menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Dan Jurnal

- Bimo Walgito, 2003, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta : Andi Yogyakarta), h.15
- Budyatna, , 2005, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Salemba), h. 90
- Christiany Juditha. 2011. *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar*. Jurnal Penelitian IPTEKKOM. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.
- Chusna, P. A. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. Diakses pada tanggal 25 Juni 2020 dari <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>
- Fathoni, A. R. 2017. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Gerungan. W. A, 2004. *Psikologi Umum*, (Bandung: CV Pustaka Setia), h. 160
- Hurlock, B. Elizabeth. 2012. *Perkembangan Anak*. (Jakarta:Erlangga), h. 262
- Hurlock, E. B. 2016. *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)* (5th Ed). Erlangga.
- Budiman, Didin, 2012. "Bahan Ajar M.K. Psikologi Anak dalam Penjas PGSD". (Bandung: UPI), h. 2-4
- Sugiyono, 2019. "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D Edisi Kesatu". Alfabeta: Bandung
- Isna, Nadhila, 2013, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*, (Jakarta: Penamadani,), h. 13

John L. Espasito, 2010. *The Future Of Islam*, (New York: Oxford University Press), h. 8-9

M. Hafiz Al-Ayouby, 2017 “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*,”. h. 13

Nanang Martono, 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial*, PT. Raja Grafindo, Jakarta hal 2

Prajnidita Zaeny, 2019, Puji Astuti, and Larasati Pramessetyaningrum, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter*,”, 302–10. h. 303.

Rosiyanti, 2018 “*Penggunaan gadget sebagai sumber belajar*” Jurnal.umj.ac.id.

Siti Fathimah, 2022, Mario Erick Wantah *Analisis Penggunaan Gadget dalam Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*” Journal Civic and Social Studies Vol. 6 No 1, Juni, Hal 25-36

Soekidjo Notoatmodjo, 2003 *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 124

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Pedagogik, 6(1), 9–20.

Wulan Patria Saroinsong. 2016. *Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old*. Publications, Scientific Technology, Educational, 775–781.

Lain-lain

Gitiyarko, Vincentius. 2021. *PSBB Hingga PPKM, Kebijakan Pemerintah Menekan Laju Penularan Covid-19*, <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/psbb-hingga-ppkm-kebijakan-pemerintah-menekan-laju-penularan-covid-19>, diakses pada 25 September 2022 pukul 19.56.

Prasetya, Dicky. 2020. *Ini Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2020 per Provinsi*, <https://www.suara.com/tag/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2020-per-provinsi>, diakses pada 26 September 2022 pukul 01.03.

UU No 20 Tahun 2003

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Berinteraksi menggunakan gadget



Fokus terhadap gadget



Wawancara dengan Guru



Wawancara dengan murid



Wawancara dengan murid



Wawancara dengan murid



Wawancara dengan murid



Dokumentasi Lampiran Penelitian



UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Urip Sumoharjo Km. 4, Gd. 1 Lt. 7, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 123, Faks. 0411 424 568
Email: info@unibos.ac.id, <http://www.unibos.ac.id>

Nomor : A.644/FSP/UNIBOS/X/2022
Lampiran : 1 (satu) rangkap Proposal Skripsi
Perihal : Permintaan Izin Penelitian Penyusunan Skripsi

Kepada Yth,
Kepala UPT SD Negeri Mawas

Di-
Kota Makassar

Dengan hormat,
Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Penulisan Skripsi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa Makassar, maka kami mohon kiranya kepada mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Rio Aswandi
NIM : 4518022010
Judul penelitian : Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa (Studi Perilaku Sosial Siswa di SD Negeri Mawas).
Tempat : Jalan Mawas V Kota Makassar
Waktu : Oktober – Desember 2022

Untuk dapat diberi bantuan dalam memperoleh informasi serta pengambilan data yang diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir/Penyusunan Skripsi tersebut.

Demikian harapan kami, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makassar, 26 Oktober 2022
Dekan Fisip Unibos,

Dr. A. Burchanuddin, S.Sos., M.Si
NIDN : 0905107005

Tembusan :
1. Arsip



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SPF SD Negeri Mawas**



Alamat: Jl. Mawas V No.1 Kec. Mamajang Kode Pos. 90132

SURAT KETERANGAN PENYELESAIAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/015/SDN-MWS/II/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syukriati, S.Pd., M.Pd
Nip : 19690414 200604 2 015
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SPF SD Negeri Mawas

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Rio Aswandi
Nim : 4518022010
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Bosowa
Jurusan : Ilmu Sosiologi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Negeri Mawas Mulai 1 Oktober sampai 21 Desember 2022 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas skripsi dengan judul "Penggunaan Gadget Dikalangan Siswa (Studi Perilaku Sosial Siswa Pada Siswa SD Negeri Mawas Di Kota Makassar)".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Makassar, 16 Februari 2023

Kepala Sekolah

Syukriati, S.Pd., M.Pd

NIP. 19690414 200604 2 015

PEDOMAN WAWANCARA

1. Ceritakan bagaimana tanggapanmu jika kamu merasa terganggu saat menggunakan gadget?
2. bagaimana tanggapan anda melihat perkembangan anak setelah menggunakan gadget?
3. Ceritakan alasan hal apa yang membuat kamu menjadi malas?
4. bagaimana perasaan anda ketika mengetahui anak anda mulai berbohong?
5. mengapa kamu suka berbohong demi menggunakan gadget?
6. bagaimana interaksi yang dilakukan dengan orang lain setelah menggunakan gadget?
7. Bagaimana awal mula siswa menggunakan gadget?
8. apa hal yang membuat kamu tertarik untuk menggunakan gadget?

		<p>Informan I</p>	<p>suka menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget, ketika guru memberikan tugas kepada siswa, terlihat anak saya suka menunda-nunda pekerjaan yang diberikan oleh gurunya, hal ini juga saya ketahui pada saat saya meminta bantuan kepada anak saya, dia mendatangi saya dengan membawa gadgetnya seperti pandangannya terhadap gadget tidak bisa dialihkan sementara untuk mengerjakan sesuatu yang seakan-akan dia memiliki dunianya sendiri ketika menggunakan gadget.”</p> <p>“Ketika kami diberikan tugas, terkadang kami menunda-nunda pekerjaan sampai lupa mengerjakannya baik itu pekerjaan rumah maupun tugas dari sekolah. Itu dikarenakan kami jenuh saat mengerjakan pekerjaan tersebut. Makanya ketika kami menjadi malas saat mengerjakan tugas, kami butuh suatu hiburan, entah itu bermain mobile legend, buka tiktok, dll. Tetapi, pada saat menggunakan gadget, kami sampai lupa waktu karena keasikan.”</p>
	<p>2) Siswa Menjadi Suka Berbohong</p>	<p>Informan M</p>	<p>“Sangat disayangkan jika mengetahui anak mulai berbohong hanya demi menggunakan gadget, waktu itu</p>

			<p>anak saya punya tugas dan kebetulan saya selalu bolak balik di depan dia. Saya melihat anak saya belajar untuk menyelesaikan tugasnya. Karena saya suka mengoreksi pekerjaannya, tentu saya harus melihat hasil pekerjaannya. Ketika saya melihat pekerjaannya ternyata dia belum menyelesaikan tugasnya. Alasannya karena dia lelah dengan tugasnya dan ingin bermain game online.”</p>
		Informan I	<p>“Kalau boleh jujur alasan suka berbohong demi menggunakan gadget itu karena saya jenuh dalam mengerjakan tugas, dan saya hanya butuh waktu untuk istirahat. Mengingat banyak tugas yang diberikan membuat saya lelah untuk mengerjakannya sekaligus.”</p>
		Informan S	<p>“Jadi caranya itu kak, karena kita ingin menyembunyikan kebohongan dengan maksimal, yang pertama kita perlu memainkan ekspresi dan bahasa badan. Yang kedua kita perlu mempunyai barang untuk menutupi kebohongan misalnya kita sedang menggunakan gadget disaat mengerjakan tugas, kita menggunakan buku sebagai pendukung kebohongan. Ketika</p>

	<p>2. Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Sehingga Menjadi Sangat Tergantung Pada Gadget</p> <p>a. Lingkungan</p>	<p>Informan M</p>	<p>menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadgetnya.”</p> <p>“Jadi awal mula siswa mulai menggunakan gadget itu pada saat covid masuk ke Indonesia. Pemerintah memberikan sebuah himbauan kepada masyarakat untuk tetap menjaga jarak dan mengeluarkan sebuah kebijakan yaitu PSBB (Pemberantasan Sosial Berskala Besar). Tentu segala mekanisme terganggu, bahkan sampai pembelajaran yang menjadi perhambat, maka dari itu pemerintah menyarankan sfh yang artinya school from home (sekolah dari rumah). Sfh ini mengharuskan tiap siswa untuk menggunakan gadget agar tetap bisa mengikuti pembelajaran dan tidak tertinggal dengan yang lain.”</p>
	<p>b. Sosial Media, Game Online, dan Aplikasi Lainnya</p>	<p>Informan S</p>	<p>“Hal yang buat kami tertarik untuk menggunakan gadget itu dikarenakan banyaknya aplikasi game yang sangat seru dimainkan dalam gadget, seperti mobile legend, dan free fire. Sosial media juga seperti Instagram dan tiktok merupakan</p>

		<p>Informan J</p>	<p>aplikasi yang banyak digunakan oleh orang lain diluar sana. Jadi kami juga tertarik untuk memainkan dan menggunakan aplikasi tersebut.”</p> <p>“Saya tertarik menggunakan gadget karena saya bisa belajar melalui youtube dan mencari cara kerja soal. Saya juga mempunyai aplikasi telegram karena saya bisa mencari teman dan juga membantu saya belajar menggunakan bot, walaupun saya juga sering bermain game online seperti mobile legend dan free fire, saya juga senang mencari aplikasi yang bisa dipakai untuk bermain sambil belajar karena aplikasi tersebut bisa meningkatkan kemampuan pikiran. Game tersebut diberitahu oleh kakak saya agar saya tidak selalu bermain game online.”</p>
--	--	-------------------	--

RIWAYAT HIDUP

Rio Aswandi, nama panggilan rio atau io. Lahir di Makassar pada tanggal 6 Maret 2000. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan bapak Hajrul dan ibu Norma. Mulai mengikuti pendidikan tingkat SD pada tahun 2005 di SD Negeri Batu Tambung. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2011 sampai 2014 di SMP Negeri 16 Makassar. Setelah itu melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2014 sampai 2017 di SMA Negeri 15 Makassar. Penulis sebelumnya aktif sebagai pengurus di Organisasi Siswa Intra Sekolah. Dimana penulis selalu turut andil ketika ada kegiatan dalam sekolah. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikannya di tingkat perguruan tinggi di Universitas Bosowa Makassar mengambil Program Studi Sosiologi yang berada pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Selama menempuh pendidikan penulis juga aktif di dalam kegiatan organisasi seperti Badan Eksekutif Mahasiswa FISIP dan Himpunan Mahasiswa Sosiologi dan Himpunan Pengusaha Muda Indonesia, dan Dewan Mahasiswa FISIP.