

**DAMPAK PENGGUNANAN HANDPHONE/GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PADA ERA GLOBALISASI
DI KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2017**

**DAMPAK PENGGUNANAN HANDPHONE/GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PADA ERA GLOBALISASI
DI KECAMATAN TAMALETE KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

BUSOWA

Oleh

**MUHAMMAD ISRAQ
NIM 4512103188**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2017

SKRIPSI

DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE/GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PADA ERA GLOBALISASI
DI KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

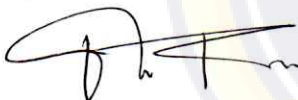
MUHAMMAD ISRAQ K
NIM 4512103188

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 27 Maret 2017

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0924037001

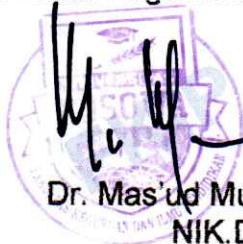
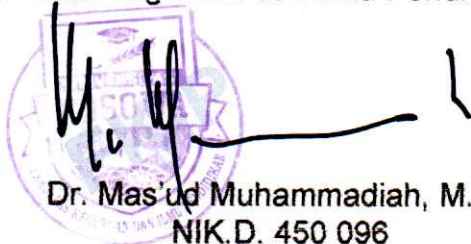


Muliati, S.Pd., M.Hum., M.Ed.
NIDN. 1212057601

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.
NIK.D. 450 096



St. Muriati, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450 437

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Dampak Penggunaan Handphone/Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Era Globalisasi Di Kelurahan Maccini Sombala ORT.11 ORW.06 Kecamatan Tamalate Kota Makassar" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar, 10 Maret 2017

Yang membuat Pernyataan,



Muhammad Israq

MOTTO

“Tetaplah melakukan inovasi dan usaha”

Karena ketika kita giat maka kamu akan mendapatkan imbalannya.

Ingatlah apa yang kita tanam hari ini kita akan memetikinya dihari kemudian.

Memunda pekerjaanmu sama halnya kamu memunda untuk sukses.



ABSTRAK

MUHAMMAD ISRAQ K, 2017, Pengaruh Penggunaan Handphone/Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Era Globalisasi Di Kelurahan Maccini Sombala ORT.11 ORW.06 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing langsung oleh Sundari Hamid S.Pd., M.Si. dan Muliati S.Pd., M.Hum., M.Ed.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan handphone/gadget terhadap perkembangan sosial anak pada era globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan handphone/gadget terhadap pengaruh perkembangan sosial anak pada era globalisasi. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian deskriptif dimana peneliti berusaha menuturkan suatu pemecahan masalah yang ada berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan metode observasi, peneliti meninjau keadaan sekitar kelurahan maccini sombala ORT.11 ORW.06 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Setelah itu peneliti melakukan wawancara terhadap orang tua anak yang diteliti dan kemudian peneliti memberikan selebaran angket kepada anak yang berada disekitar wilayah Kelurahan Maccini Sombala ORT.11 ORW.06 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Peneliti mengambil 10 responden anak dan 10 responden orang tua dari masing-masing anak tersebut.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu banyaknya anak yang menggunakan handphone disekolah maupun di rumah mereka. Hal ini cenderung berdampak negatif bagi anak karena selain dapat mengganggu kesehatan mereka handphone juga dapat mengganggu perkembangan sosial mereka yang berdampak negatif bagi anak. Apalagi anak adalah penerus bagi bangsa kita kedepannya. Dengan ini peneliti telah melakukan himbauan dan penyampaian kepada orang tua agar tidak memberikan fasilitas berupa handphone kepada anak mereka masing-masing karena itu hanya dapat berdampak negatif bagi perkembangan sosial anak kedepannya.

Kata Kunci: Pengaruh penggunaan Handpone, berdampak Negatif bagi anak

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Tuhan Yang Maha Kuasa, Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Handphone/Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Era Globalisasi Di Kelurahan Maccini Sombala ORT.11 ORW.06 Kecamatan Tamalate Kota Makassar” sebagai salah satu upaya untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dan merupakan satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa.

Dengan kerendahan hati izinkanlah penulis menghaturkan terima kasih yang tulus dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh keluarga terkhusus atas perhatian, harapan, kasih sayang, pengorbanan serta doa restu mereka dalam kehidupan penulis senantiasa menjadi sumber motivasi untuk tetap melangkah menggapai keberhasilan. Penulis menyadari bahwa persembahan penyelesaian tugas ini tidaklah sebanding dengan pengorbanan mereka, namun semoga ini menjadi kebanggaan dan kebahagiaan mereka.

Melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi – tingginya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng., selaku Rektor Universitas Bosowa, dengan segala kebaikan dan kebijakannya yang telah memberikan rekomendasi sampai terselesainya Skripsi ini.
2. Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang memberikan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi ini.

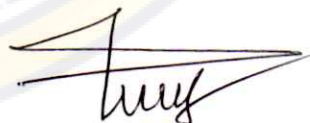
3. St. Muriati, S.Pd. M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang telah memberikan izin sehingga penelitian skripsi ini dapat berjalan sebagaimana mestinya.
4. Sundari Hamid, .Pd., pembimbing I dan Muliati, S.Pd.,M.Ed. yang masing-masing sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan, bimbingan, petunjuk dan motivasi selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen FKIP Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan studi dengan baik,
6. Ayahanda dan Ibunda, serta keluarga tercinta, yang telah mendoakan ananda demi kesuksesan ananda, serta memberikan motivasi dan dukungan baik moril maupun materi.
7. Lurah Maccini Sombala Bapak Eldi Indra Malka S.STP, yang turut serta memberikan pelayanan masyarakat dan petunjuk kepada penulis.
8. Saudara Saudariku yang telah banyak memberikan bantuan, baik moril maupun materi selama penulis menempuh pendidikan.
9. Rekan-rekan mahasiswa dan teruntuk sahabat-sahabatku angkatan 2012 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dorongan dan semangat selama masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi serta telah banyak memberikan pengalaman dalam lembaran kisahku.

10. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak luput untuk penulis ucapkan terima kasih.
11. Skripsi penelitian ini juga penulis persembahkan kepada keluarga tercinta, Nenek Nur hayati, Bpk Arief Mattewakkang , Bpk Samsir, Bpk Andi Mappaita, Bpk Muh. Jafar yang terus memberikan dukungan serta ikhlas membantu membiaya proses perkuliahan.
12. Terkhusus penulis persembahkan Skripsi penelitian ini untuk Ibunda Mahdiah dan Ayahanda Kasim tercinta yang selalu mendukung tanpa henti dengan segala kesabaran, keikhlasan serta doa yang selalu mereka panjatkan.

Demikian pengantar Skripsi penelitian ini sebagai esensi Kemanusiaan dalam rangka pemberian ucapan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak yang berkontribusi dan mendukung penyelesaian Skripsi penelitian ini. Semoga Allah, SWT memberikan balasan yang setimpal kepadanya Amin.

Makassar, 10 Maret 2017

Penulis

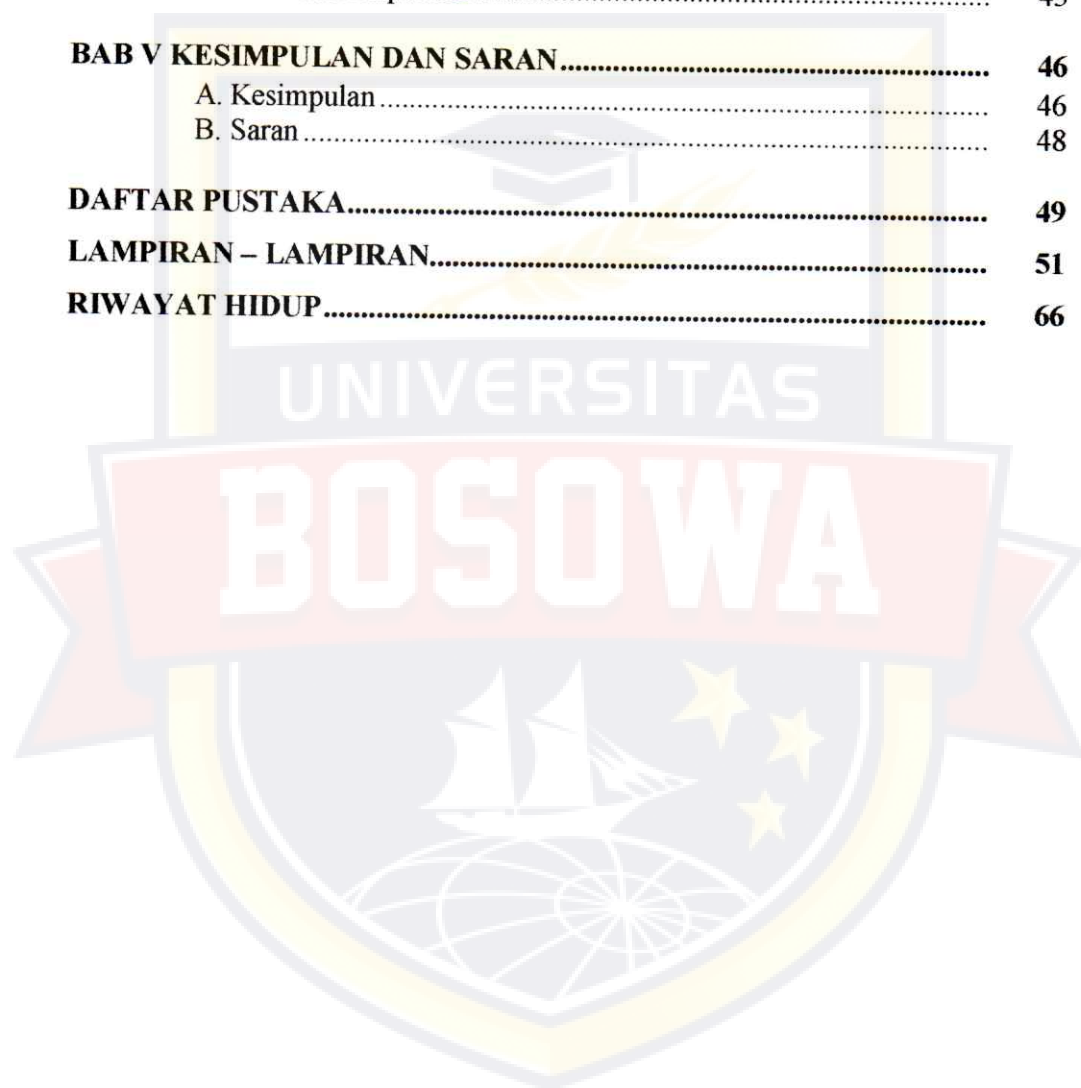


Muhammad Israaq

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Pengertian Handphone	8
B. Perkembangan Teknologi Handphone.....	9
C. Pengertian Psikologi Perkembangan.....	15
D. Pengaruh Penggunaan Handphone pada Perkembangan Sosial Anak	18
E. Dampak Pengaruh Penggunaan Handphone pada Perkembangan Sosial Anak	19
1. Dampak Positif.....	19
2. Dampak Negatif.....	20
F. Kerangka Berfikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
1. Pendekatan Penelitian.....	25
2. Jenis Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Objek Penelitian	26
D. Subjek Penelitian.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Teknik Analisis Data.....	28

BAB IV HASIL DAN DESKRIPTIF HASIL PENELITIAN.....	29
A. Hasil Penelitian.....	29
1. Sejarah Singkat.....	29
2. Pengaruh Penggunaan Handphone.....	30
B. Deskriptif Hasil Penelitian.....	32
1. Data Hasil Wawancara.....	33
2. Data Responden.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	51
RIWAYAT HIDUP.....	66



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1	Jumlah Responden 27
4.1	Hasil Data Miftahul Jannah 34
4.2	Hasil Data Nur Aisyah J 35
4.3	Hasil Data Muh. Ikhsan Mappa 36
4.4	Hasil Data Muh. Putra..... 37
4.5	Hasil Data Muh. Fadil..... 38
4.6	Hasil Data Anggita..... 39
4.7	Hasil Data Aisyah Putri 40
4.8	Hasil Data Raidah..... 41
4.9	Hasil Data Nur Ihsan Hidayah 42
4.10	Hasil Data Putra Pratama..... 43
4.11	Biodata Orang Tua..... 44
4.12	Biodata Anak 45

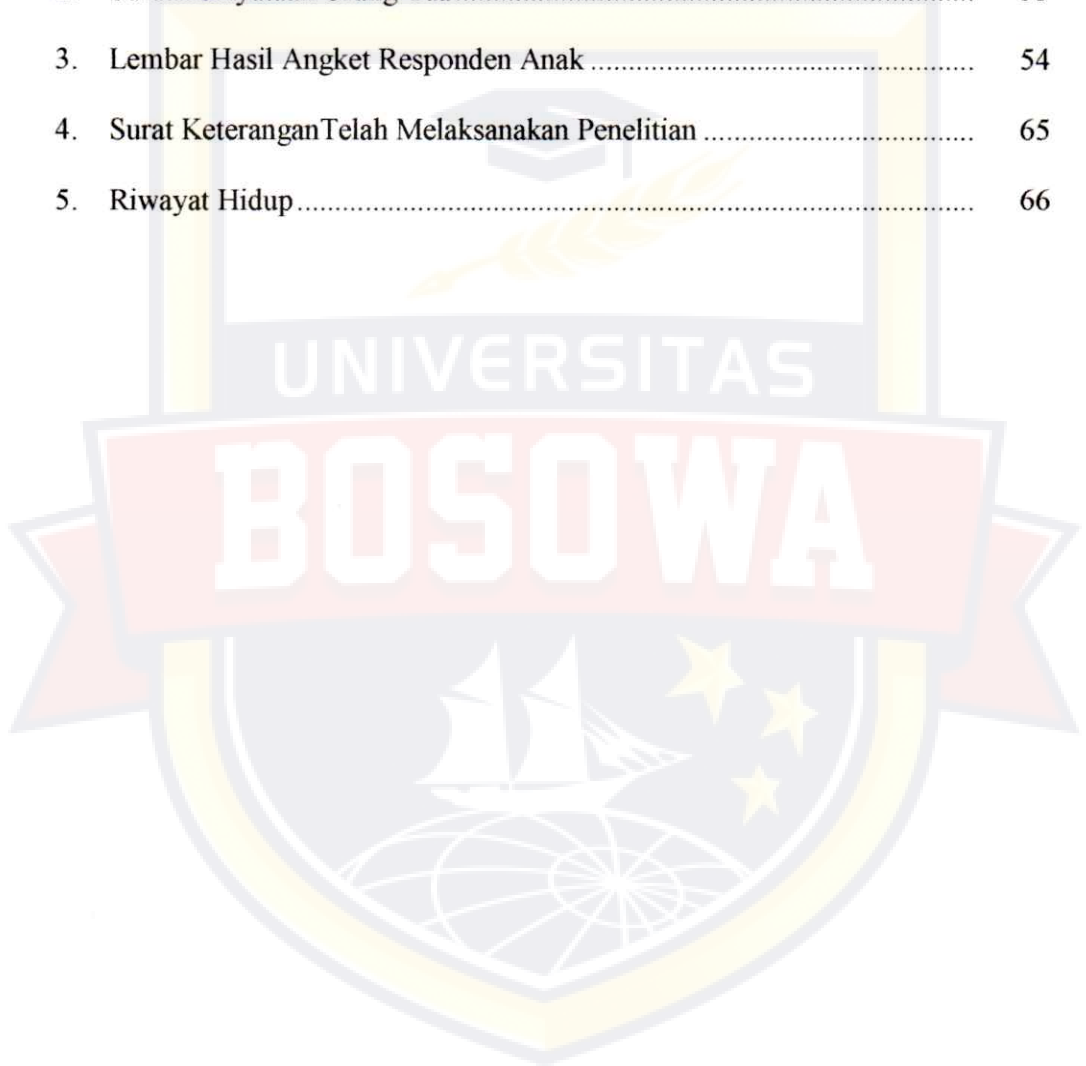
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
4.1 Peta Kelurahan	31



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Gambar Dokumentasi Penelitian	51
2. Surat Pernyataan Orang Tua	53
3. Lembar Hasil Angket Responden Anak	54
4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	65
5. Riwayat Hidup	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah handphone/gadget setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, *smart phone*, dan lain-lain. (Mazukky. 2013)

Gadget dapat di temukan dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Bahkan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasaran mereka. “apalagi jangankan pada anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut *gadget freak*”.(Muzakky. 2013)

Berdasarkan pada kondisi sekarang ini, terutama generasi penerus bangsa, yaitu anak-anak remaja yang dilahirkan dan dijadikan sebagai pelaku-pelaku kehidupan sekarang ini. Kita saksikan di semua tempat dan kalangan masyarakat, perangkat mutakhir handphone digunakan, menjadi kebutuhan tak terabaikan. Handphone menjadi media komunikasi yang canggih dan menjadi arena perpindahan informasi yang tiada batas.

Indonesia merupakan Negara yang memiliki berbagai kehidupan daerah yang seiring dengan kemajuan teknologi saat ini akan berpengaruh besar terhadap

nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat baik perkotaan maupun pedesaan. Namun sebagai Negara yang berkembang dan ingin maju maka jalan satu-satunya adalah melakukan modernisasi dan pembangunan serta penghabisan tradisi. (Hamid dan Budiarto. 2011)

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan informasi teknologi (globalisasi). Kalau dahulu kita mengenal kata pepatah "dunia tak selebar daun kelor", sekarang perkataan pepatah itu selayaknya berganti dunia selebar daun kelor. Karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di nagara lain, meskipun kita berada di Indonesia.

Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia.

Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP), bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif, dapat

dengan mudah diakses oleh masyarakat. Dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai merubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya masyarakat pedesaan dengan segala image yang menjadi ciri khas mereka.

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar gadget. Sementara anak 3-5 tahun dibatasi satu jam perhari dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Bahkan penggunaan ponsel pintar, tablet, dan peranti game elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini. Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan gadget pada usia terlalu dini, yakni anak dibawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negative gadget pada mereka. (Kartika. 2014)

Banyak orang yang menyalah gunakan teknologi. Dan yang menjadi korban adalah pelajar. Karena kurangnya ilmu pengetahuan tentang bahaya/dampak dari penggunaan teknologi. Sehingga banyak para pelajar yang menjadi korban.

Handphone, menjadi karya baru yang begitu cepat perkembangannya, menjadi media komunikasi yang canggih dan tiada batasan. Selain dampak positif, ternyata juga menimbulkan dampak negatif yang tidak kalah besarnya dari dampak positifnya. Pengawasan di dunia maya internet sangat longgar dan hampir tidak ada aturan yang mengikatnya. Perkembangan besar ini tidak direncanakan, jadi belum pernah ada seorangpun yang benar-benar berwenang atas world wide web (www). Beberapa bagian web diorganisasikan sebagai contoh, alokasi nama

ranah (domain/alamat web). Tetapi tak seorangpun yang menelusuri apa yang dimasukkan ke dalam web tersebut dan tidak ada aturan yang diterima secara internasional. Banyak orang berfikir ini bagus, tetapi ada sebagian orang yang berpikir kita tetap membutuhkan kendali.

Seiring berkembangnya handphone, ternyata situasi perkembangan anak juga mengalami reaksi yang beraneka macam. Ada yang menggunakan handphone untuk menambah nilai pelajaran sekolah, juga ada yang justru membuat siswa malas dan sering membuang waktu di depan handphone. Banyak juga yang menyalahgunakannya untuk bertindak dan bertingkah laku menyeleweng dari norma-norma baku yang berlaku di masyarakat. Lebih parah lagi ternyata budaya anak-anak juga semakin cepat pertumbuhannya, dengan ada aplikasi-aplikasi yang seharusnya hanya boleh dilihat oleh orang dewasa.

Fungsi utama handphone (HP) sebagai alat komunikasi, tetapi di era yang moderen ini HP tidak hanya sebagai alat komunikasi melainkan ada fitur-fitur lain yang canggih, seperti games, chatting, facebook dan lain-lain. Dan hal itu bisa mendatangkan berbagai hal bagi pengguna. Seperti banyak orang yang bertambah pintar dengan menggunakan HP yang canggih, tetapi ada juga yang hidupnya semakin rusak akibat HP yang canggih.

Maka dari itu, penulis membuat karya ilmiah yang berjudul Pengaruh Penggunaan Handphone/Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak pada Era Globalisasi di RT. 11 RW. 06 Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Penulis berharap agar para pembaca umumnya dan khususnya bagi penulis sendiri dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari karya ilmiah ini.

Sementara itu, pengawasan di dunia maya internet sangat longgar dan hampir tidak ada aturan yang mengikatnya. *World Wide Web* sekarang telah berkembang menjadi beberapa miliar halaman. Perkembangan besar ini tidak direncanakan, jadi belum pernah ada seorangpun yang benar-benar berwenang atas *world wide web*. Sampai sekarangpun belum ada. Beberapa bagian web diorganisasikan – sebagai contoh, alokasi nama ranah (domain/alamat web). Tetapi tak seorangpun yang mengecek apa yang dimasukkan ke dalam web tersebut dan tidak ada aturan yang diterima secara internasional.

Dunia yang tiada batasan tetap memenangi pergeseran pola hidup ini, yang ternyata tidak hanya memberi kebaikan dan manfaat yang besar bagi umat manusia, tetapi juga menyuguhkan sajian-sajian negatif bagi generasi remaja dan para pemuda penerus agama dan bangsa, lebih khusus menyangkut akhlaqnya sehari-hari. Kita tahu bahwa akhlaq remaja adalah gambaran akhlaq pemudanya, sedangkan kita semua fahami bahwa akhlaq pemudanya adalah penentu yang mencerminkan bagaimana kondisi suatu agama dan bangsa di masa depan.

Penggunaan teknologi banyak berdampak negative bagi anak remaja misalnya handphone sekarang ini tidak hanya untuk kelangan orang dewasa saja namun remaja dan anak-anak sudah bisa mengoperasikan handphone. Sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari yang memerlukan mobilitas tinggi namun, penggunaan handphone sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan sebagai gaya hidup dan hiburan jika mereka sudah merasa bosan dengan suasana sekitarnya.

Begitu pula yang terjadi pada masa sekarang ini, khususnya pada anak-anak atau remaja yang mengalami perubahan sangat pesat akibat arus teknologi yang sangat tidak terkendali, khususnya pada pola pikir anak atau remaja di masa sekarang ini. Mereka beranggapan semuanya akan mudah dengan zaman yang canggih dan modern tanpa perlu menguras tenaga kita, dengan adanya teknologi modern memang akan menjadi lebih mudah tetapi orang akan lebih tidak peduli dengan rasa social, malas bersosialisasi dengan tetangga, teman sebaya dan lingkungan sekitar. Lebih memiliki sifat individualism dari pada sifat social yang dapat mengakibatkan perubahan pola pemikiran dalam berinteraksi sehingga masuk budaya baru dalam kehidupan mereka. (Aryani. 2013)

Perubahan pola pemikiran yaitu salah satu bagian dari perubahan sosial yang memandang penyimpangan cara hidup yang telah diterima, disebabkan baik oleh perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi ataupun karena terjadinya penemuan baru dalam masyarakat dan dalam pola-pola kehidupan manusia disebabkan oleh faktor intern dan ekstern. (Soekanto. 1974)

B. Rumusan Masalah

Bagaimana dampak penggunaan *handphone/gadget* terhadap perkembangan sosial anak pada era globalisasi.

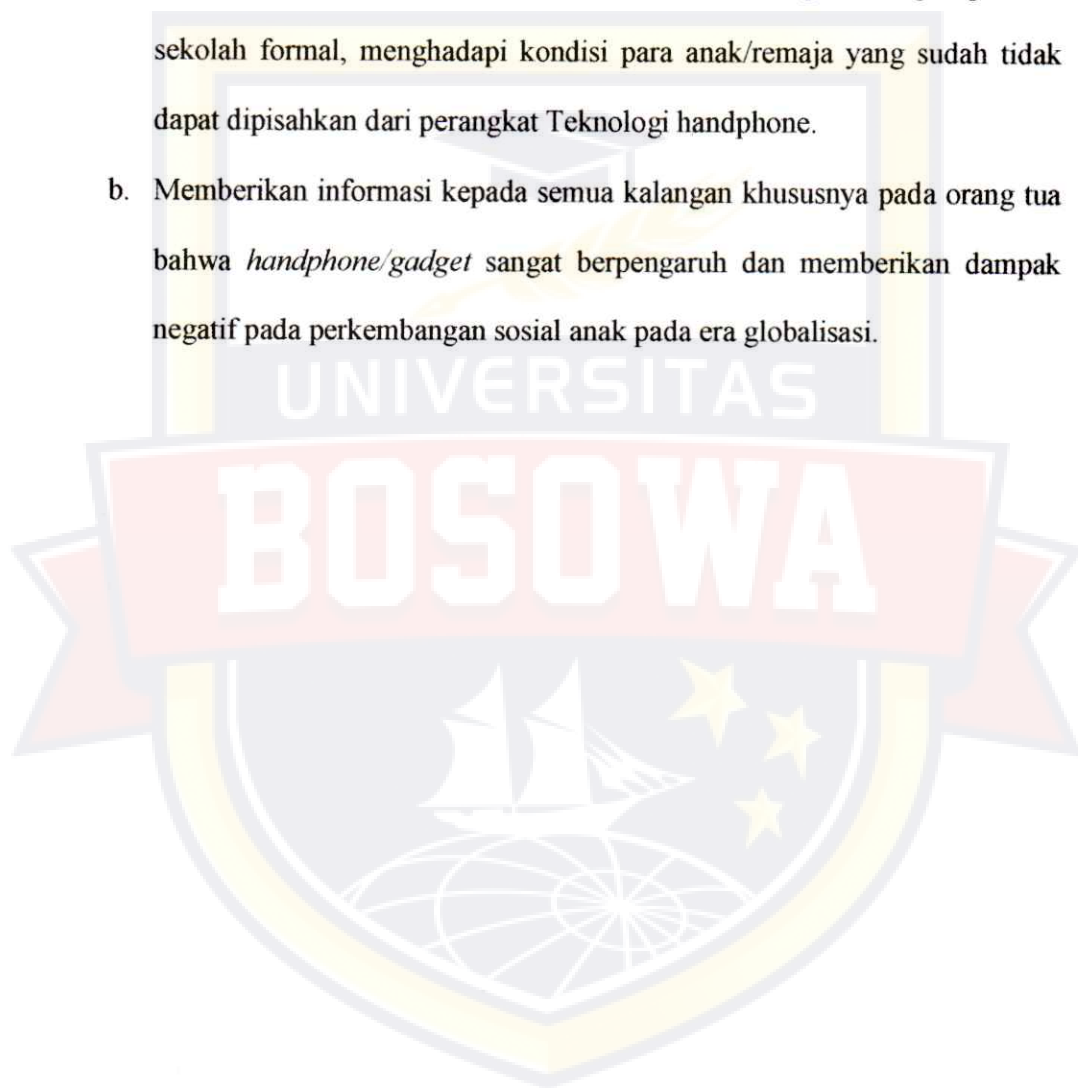
C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dampak penggunaan *handphone/gadget* terhadap pengaruh perkembangan sosial anak pada era globalisasi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, penelitian ini sangat bermanfaat terutama dalam meningkatkan kompetensi dalam melaksanakan tugas sebagai guru di sekolah formal, menghadapi kondisi para anak/remaja yang sudah tidak dapat dipisahkan dari perangkat Teknologi handphone.
- b. Memberikan informasi kepada semua kalangan khususnya pada orang tua bahwa *handphone/gadget* sangat berpengaruh dan memberikan dampak negatif pada perkembangan sosial anak pada era globalisasi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Handphone

Handphone atau biasa disebut Telepon Genggam atau yang sering dikenal dengan nama Ponsel merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

Pengertian Handphone dapat didefinisikan sebagai sebuah alat elektronik yang digunakan untuk telekomunikasi radio dua arah melalui jaringan seluler dari BTS yang dikenal sebagai situs sel. Ponsel berbeda dari telepon tanpa kabel, yang hanya menawarkan layanan telepon dalam jangkauan terbatas melalui stasiun pangkalan tunggal menempel pada garis tanah tetap, misalnya di dalam rumah atau kantor.

Sebuah ponsel memungkinkan pengguna untuk membuat dan menerima panggilan dari dan ke jaringan telepon publik yang meliputi ponsel lain dan telepon *fixed-line* di seluruh dunia. Hal ini dilakukan dengan menghubungkan ke jaringan seluler milik operator jaringan *mobile*. Fitur utama dari jaringan selular yaitu memungkinkan panggilan telepon mulus bahkan ketika pengguna sedang bergerak di sekitar wilayah yang luas melalui proses yang dikenal sebagai *hand off* atau *hand over*.

B. Perkembangan Teknologi Handphone

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Selain menjadi telepon, Ponsel modern juga mendukung layanan tambahan banyak, dan aksesoris, seperti SMS (atau teks) pesan, e-mail, akses Internet, game, Bluetooth dan inframerah komunikasi nirkabel jarak pendek, kamera, MMS messaging, Player radio, MP3 dan GPS. Ponsel *Low-end* sering disebut sebagai fitur ponsel, sedangkan ponsel *high-end* yang menawarkan kemampuan komputasi yang lebih maju yang disebut sebagai *smartphone*.

Telepon genggam pertama ditunjukkan oleh Dr Martin Cooper dari Motorola pada tahun 1973, menggunakan handset berat 2 kg (4.4 lb). Motorola merilis ponsel komersial pertama tersedia, DynaTAC 8000x pada tahun 1983. Pada tahun 1990 12,4 juta orang di seluruh dunia telah langganan selular. Pada akhir tahun 2009, kurang dari 20 tahun kemudian, jumlah pelanggan selular di seluruh dunia mencapai sekitar 4,6 miliar, 370 kali nomor 1990, menembus negara-negara berkembang. (Anonymous. 2010)

Perkembangan handphone sangat berpengaruh pada penggunanya sendiri di karenakan handphone itu sendiri memiliki sifat kecanduan bagi siapa saja yang memakai dan menikmati berikut ini **10 alasan anak perlu lepas dari “Gadget/Handphone”** (Kartika. 2014)

1. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Diantara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak , termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan deficit perhatian, gangguan kognitif,kesulitan belajar, impulsive, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

2. Hambatan perkembangan

Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi disekolah.

3. Obesitas

Penggunaan gadget yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan gadget dikamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30 persen. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan resiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

4. Gangguan tidur

Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget dikamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan gadget dikamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

5. Penyakit mental

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan gadget yang berlebihan merupakan factor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

6. Agresif

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di gadget mereka beresiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game atau tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

7. Pikun digital

Konten media dengan kecepatan tinggi terpengaruh dalam meningkatkan resiko deficit perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan. Palsunya, bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut.

8. Adiksi

Karena kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula oleh gadget), anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bisa hidup tanpa gadget mereka.

9. Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Apalagi anak-anak lebih sensitive terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami masalah dari radiasi gadget lebih besar dari orang dewasa.

10. Tidak berkelanjutan

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi mereka.

Kita dapat menyaksikan bahwa percepatan tumbuhnya handphone telah mempengaruhi berbagai sendi kehidupan, bahkan telah mengikis nilai-nilai spiritual, sehingga membuat masyarakat kehilangan identitas, serta terasing dari diri, lingkungan, dan nilai-nilai moral yang dianutnya. Di sini, pendidikan dihadapkan pada masalah yang sangat mendasar. Di satu sisi, dituntut mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar menjadi wahana untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha esa.

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian teknologi. Pengertian teknologi menurut David L. GOETCH adalah *people tools, resources, to solve problems or to extend their capabilities*. Sehingga teknologi dapat dipahami sebagai "upaya" untuk mendapatkan suatu "produk" yang dilakukan oleh manusia dengan memanfaatkan peralatan (*tools*), proses dan sumberdaya (*resources*). (Monika. 1999)

Menurut Iskandar Alisyahbana (1980) teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera. Jadi sejak awal peradaban sebenarnya telah ada teknologi, meskipun istilah teknologi belum digunakan. Teknologi berasal dari *techne* yang berarti cara dan *logos* yang berarti pengetahuan. Jadi secara harfiah teknologi dapat diartikan pengetahuan tentang cara. Pengertian teknologi sendiri menurutnya adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan akal dan alat, sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra dan otak manusia. Pengertian yang lain, telah diberikan oleh Arnold Pacey "*The application of scientific and other knowledge to practical tasks by ordered systems that involve people and organizations, living things and machines*". Dari definisi ini nampak, bahwa teknologi tetap terkait pada pihak-pihak yang terlibat dalam perencanaannya, karena itulah teknologi tidak bebas organisasi, tidak bebas budaya dan sosial, ekonomi dan politik. (Monika. 1999)

Definisi teknologi yang lain diberikan oleh Rias Van Wyk "*Technology is a "set of means" created by people to facilitate human endeavor*". Dari definisi tersebut, ada beberapa esensi yang terkandung yaitu :

- a. Teknologi terkait dengan ide atau pikiran yang tidak akan pernah berakhir, keberadaan teknologi bersama dengan keberadaan budaya umat manusia.
- b. Teknologi merupakan kreasi dari manusia, sehingga tidak alami dan bersifat artificial.
- c. Teknologi merupakan himpunan dari pikiran (*set of means*), sehingga teknologi dapat dibatasi atau bersifat universal, tergantung dari sudut pandang analisis.
- d. Teknologi bertujuan untuk memfasilitasi human endeavor (ikhtiar manusia). Sehingga teknologi harus mampu meringkatkan performansi (kinerja) kemampuan manusia.

Dari definisi di atas, ada 3 (tiga) entitas Yang terkandung dalam teknologi yaitu, *Skill* (Keterampilan), *Algorithnia* (Logika berfikir) dan *hardware* (Perangkat Keras).

Dalam pandangan *Management of Technology*, Teknologi dapat digambarkan dalam beragam cara:

- a. Teknologi sebagai makna untuk memenuhi suatu maksud di dalamnya terkandung apa saja yang dibutuhkan untuk merubah (*mengkonversikan*) sumberdaya (*resources*) ke suatu produk atau jasa.
- b. Teknologi tidak ubahnya sebagai pengetahuan, sumberdaya yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan (*objective*).

- c. Teknologi adalah suatu tubuh dari ilmu pengetahuan dan rekayasa (*Engineering*) yang dapat diaplikasikan pada perancangan produk dan atau proses atau pada penelitian untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

C. Pengertian Psikologi Perkembangan

Psikologi berasal dari kata *psyche* yang artinya jiwa dan *logos* yang artinya ilmu pengetahuan. Mengingat jiwa seseorang dapat diketahui, diselidiki melalui perilakunya, maka psikologi dapat dirumuskan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku manusia dalam hubungan timbal balik dengan lingkungannya. Karena perilaku seseorang adalah hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungan maka perilaku harus dipelajari dalam hubungan dengan lingkungannya.

Dalam usaha memahami perilaku manusia dipakai beberapa cara, antara lain observasi. Observasi adalah melihat perilaku orang lain serta mencari penyebab atau latar belakang timbulnya perilaku tersebut. Observasi atau

pengamatan biasa dilanjutkan dengan wawancara. Wawancara bisa dilakukan langsung terhadap orang yang sedang diamati, atau wawancara dengan orang lain yang memiliki bentuk perilaku yang sama, dan melihat apa latar belakang yang menyebabkan terwujudnya perilaku tersebut.

Teori Periodisasi perkembangan dapat digolongkan menjadi 3 (tiga) macam yakni:

1. Periodisasi perkembangan yang berdasarkan biologis

Periodisasi berdasarkan biologis adalah periodisasi yang pembahasannya berdasarkan pada kondisi atau proses pertumbuhan biologis anak, karena pertumbuhan biologis ikut berpengaruh terhadap perkembangan kejiwaan seorang anak.

Menurut Aristoteles, periodisasi biologis ketika anak umur 0-14 tahun ditandai dengan adanya pergantian gigi, sedangkan antara umur 14-21 tahun ditandai dengan mulai bekerjanya organ kelengkapan kelamin.

(Chandra. 2010)

2. Periodisasi perkembangan yang berdasarkan didaktis

Periodisasi berdasarkan didaktis adalah periodisasi yang pembahasannya berdasarkan pada segi keperluan/materi apa kiranya yang tepat diberikan kepada anak didik pada masa-masa tertentu, serta memikirkan tentang kemungkinan metode yang paling efektif untuk diterapkan di dalam mengajar atau mendidik anak pada masa tertentu tersebut.

Menurut Johann Amos Comenius, pada usia 6–12 tahun anak mengembangkan pikiran, ingatan, dan perasaannya di sekolah dengan menggunakan bahasa daerah. Sedang pada usia 12–18 tahun pada anak mengembangkan potensinya terutama daya intelektualnya dengan bahasa asing.(Chandra. 2010).

Menurut Jean Jaques Rousseau, pada usia 12–15 tahun adalah masa perkembangan pikiran. Sedang pada usia 15-20 tahun adalah masa pentingnya pendidikan serta pembentukan watak, kesusilaan juga pembinaan mental agama.(Chandra. 2010).

Menurut Dr. Maria Montessori, pada usia 18;0 – 24;0 adalah masa pendidikan di perguruan tinggi, masa melatih anak akan realitas kepentingan dunia. Ia harus mampu berfikir secara jernih, jauh dari perbuatan yang tercela.(Chandra. 2010).

Periodisasi perkembangan yang berdasarkan Psikologis

Pada pembagian ini para ahli membahas gejala perkembangan jiwa anak, berorientasi dari sudut pandang psikologis, mereka tidak lagi mendasarkan pada sudut pandang biologis ataupun didaktis. Sehingga para ahli mengembalikan masalah kejiwaan dalam kedudukan yang murni.

Oswald Kroh berpendapat bahwa pada dasarnya perkembangan jiwa anak berjalan secara evolutiv. Dan pada umumnya proses tersebut pada waktu-waktu tertentu mengalami kegoncangan (aktivitas revolusi), masa kegoncangan ini oleh Kroh disebut '*Trotz Periode*', dan biasanya tiap anak akan mengalaminya sebanyak dua kali, yakni *trotz I* sekitar usia

3-4 tahun. *Trotz II* usia 12 tahun bagi putri dan usia 13 tahun bagi laki-laki. (Chandra. 2010).

D. Pengaruh Penggunaan Handphone pada Perkembangan Sosial Anak

Pengaruh penggunaan Handphone pada perkembangan sosial anak sangat besar. Mulai dari perubahan tingkah laku anak sampai pada pendidikan anak. Pengaruh teknologi ada yang yang baik dan ada juga yang buruk. Tetapi pengaruhnya lebih banyak yang buruk dari ada yang baik.

Seperti anak dapat mendownload dengan seenaknya baik itu hal yang baik ataupun hal yang buruk. Apabila anak itu mencari (*mendownload*) informasi yang baik maka tingkah laku anak itu menjadi baik. Begitu juga sebaliknya, apabila anak mencari informasi yang jelek maka dengan otomatis anak itu tingkah lakunya buruk. Tetapi jika anak dapat mengelolah kembali apa yang sudah diperolehnya (apa yang sudah dibaca) maka anak itu bias tidak terpengaruh. Tetapi semua itu tetap tidak lepas dari campur tangan orang tua. Maksudnya orang tua harus tetap mengontrol perilaku anaknya agar anaknya tetap berada di jalan yang benar.

Apabila anak dibelikan Handphone yang canggih maka besar kemungkinan waktu anak lebih banyak digunakan untuk bermain Handphone dari pada digunakan untuk belajar. Karena di dalam Handphone sudah banyak fitur-fitur yang canggih seperti camera, video, bluetooth, facebook, google dan lain-lain. Dan sudah terbukti hal itu lebih menarik perhatian siswa dari pada belajar. Jadi kembali lagi pada peran orang tua, seperti orang tua harus menyita Handphone anak untuk sememntara waktu agar anak bisa balajar dengan serius.

E. Dampak Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Perkembangan Sosial Anak

Dampak dari pengaruh teknologi pada pendidikan seperti yang sudah kita ketahui sangat banyak. Dampak dari pengaruh teknologi pada pendidikan di Indonesia dibagi menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif dan negatifnya adalah:

1. Dampak Positif

a. Mempermudah komunikasi.

Dengan semakin canggihnya teknologi, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain di belahan dunia dengan mudah.

b. Menambah pengetahuan.

Dengan menggunakan Handphone yang canggih kita dapat memperoleh banyak ilmu pengetahuan dengan mudah dan cepat.

Seperti kita dapat browsing internet kapan saja dan dimana saja yang kita mau. Dan dari browsing internet itu, kita dapat memperoleh banyak ilmu.

c. Memperluas jaringn persahabatan.

Dengan menggunakan Handphone kita bisa memperoleh banyak teman serta kita dapat dengan mudah berkomunikasi dengan teman kita.

d. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan

teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

2. Dampak Negatif

a. Mengganggu perkembangan sosial anak.

Dengan canggihnya *fiture-fiture* Handphone seperti kamera, permainan (*games*) dapat mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang siswa disibukkan dengan telfon dan sms dari teman mereka. Ada juga yang menggunakan Handphone untuk mencontek ketika dalam ujian, ada juga yang bermain game saat guru menjelaskan pelajaran dan lain-lain. Kalau hal tersebut dibiarkan maka generasi yang akan datang bisa diperbudak oleh teknologi.

b. Efek radiasi.

Efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah . Apabila dampak radiasi dari teknologi dibiarkan bisa mengakibatkan kanker pada anak dan juga dapat memberikan efek jangka panjang yaitu tidak memiliki keturunan.

Cara mengurangi evek radiasi HP adalah sebagai berikut:

- 1) Batasi menggunakan ponsel untuk telfon.
- 2) Jangan membiarkan anak-anak menggunakan HP.
- 3) Gunakan headseat artube bukan wire headseat pada umumnya.

- 4) Jangn menyimpan ponsel di saku atau ikat pinggang pada saat ponsel dalam kondisi ON.
- 5) Tunggu sampai telfon sudah menyambung ke tempat tujuan sebelum meletakkan ponsel di telinga.
- 6) Jangan menggunakan ponsel di ruang yang penuh dengan metal atau logam.
- 7) Jangan melakukan pembicaraan lewat telfon saat sinyal hanya satu bar atau dari itu.
- 8) Belilah ponsel dengan kadar SAR (*Specific Absorption Rate*) yang rendah.
- 9) Gunakan alat proteksi EMF yang resmi.
- 10) Minum secara rutin suplemen yang bernutrisi.

c. Rawan terhadap tindak kejahatan

Banyak motif penipuan yang dilakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab baik lewat telfon maupun lewat sms.

d. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa.

Semakin canggihnya alat elektronik dan semakin pandainya siswa sehingga besar kemungkinan para siswa mendownload atau menyebarkan gambar-gambar dan vidio yang mengandung unsur porno.

e. Pemborosan.

Tidak jarang siswa yang menyisihkan uang sakunya tidak untuk ditabung melainkan untuk membeli pulsa, bahkan tidak jarang para siswa

membohongi orang tuanya. Seperti meminta uang untuk keperluan sekolah padahal uangnya untuk membeli pulsa bahkan ada juga yang diam-diam mengambil uang orang tua. Jadi, selain pemborosan juga dapat menjadikan siswa menjadi pembohong.

f. Kemerosotan moral di kalangan remaja dan pelajar.

Kemajuan kehidupan ekonomi yang terlalu menekankan pada upaya pemenuhan berbagai keinginan material, telah menyebabkan sebagian warga masyarakat menjadi “kaya dalam materi tetapi miskin dalam rohani”.

g. Bermain game saat guru menjelaskan pelajaran.

Bermain game saat guru menjelaskan pelajaran merupakan bukti nyata bahwa HP mudah mengalihkan perhatian peserta didik dari pelajaran.

h. Peserta didik lebih tertarik pada fitur yang tersedia di HP seperti : kamera, games, gambar, dan lain-lain, dari pada tugas-tugas mata pelajaran.

i. Peserta didik sering disibukkan dengan SMS, misall, baik mengirim maupun menerima, baik dari teman maupun dari keluarga sendiri.

j. Dengan HP peserta didik mudah melakukan kecurangan baik pada waktu ujian maupun ulangan.

k. Sering menimbulkan cemburu social.

Yang mempunyai HP lebih mahal dan lebih baru dengan fasilitas lengkap, biasanya mengolok-ngolok yang mempunyai HP lebih jelek

dari miliknya. Sehingga yang mempunyai HP yang lebih jelek merasa malu.

1. Waktu belajar tidak digunakan dengan baik. Melainkan dimanfaatkan unttuk sms-an dengan temannya ataupun dengan yang lainnya.

F. Kerangka Berpikir

Pendidikan moral atau pembekalan akhlaqul karimah menjadi satu-satunya tumpuan harapan masa depan siswa. Yang dimaksudkan pendidikan moral di sini adalah pendidikan mengenai dasar-dasar moral dan keutamaan perangai, tabiat yang harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan oleh anak-anak sejak masa kecil hingga dewasa.

Penelitian ini ditekankan pada perlunya upaya pemecahan masalah yang dihadapi para pendidik di zaman sekarang, yang tidak bisa terlepas dari persoalan remaja yang selalu berkembang pesat apalagi didukung kepemilikan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi yang hampir merata. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik adalah suatu perbuatan yang mudah, tetapi untuk membentuk jiwa dan watak anak didik itulah yang sukar, sebab anak didik yang dihadapi adalah makhluk hidup yang memiliki otak dan potensi yang perlu dipengaruhi dengan sejumlah norma hidup sesuai ideologi, falsafah dan bahkan.

Lebih-lebih, secara umum usia remaja merupakan usia pubertas yang sangat labil, cenderung emosional, dan kurang menerima pendapat orang lain. Granville Stanley Hall menyebut masa ini sebagai perasaan yang sangat peka; remaja mengalami badai dan topan dalam kehidupan perasaan dan emosinya. Keadaan semacam ini diistilahkan sebagai "*storm and stress*". Tidak aneh lagi

bagi orang yang mengerti kalau melihat sikap dan sifat remaja yang sesekali bergairah sangat dalam bekerja tiba-tiba berganti lesu, kegembiraan yang meledak bertukar rasa sedih yang sangat, rasa yakin diri berganti rasa ragu diri yang berlebihan.(Monika. 1999).

Begitu pentingnya perihal akhlaq ini, sampai dalam agama Islam, akhlaq ditempatkan pada kedudukan tinggi. Akhlaq merupakan salah satu ajaran pokok agama Islam, sehingga Rasulullah saw pernah mendefinisikan agama itu dengan akhlaq yang baik (husn al-khuluq). (Yunahar. 2001).

Supaya tidak terjadi salah pengertian dan penafsiran, maka penulis perlu menjelaskan arti kata-kata dan memberikan penegasan istilah yang terdapat dalam karya ilmiah ini.

1. Handphone adalah perangkat keras bersifat organisatoris, dan meneruskan nilai-nilai sosial dengan siapa individu atau khalayak mengumpulkan, memproses, dan saling mempertukarkan informasi dengan individu atau khalayak lain. (Wahyudi. 1992).
2. Pengaruh Handphone terhadap perkembangan anak lebih berdampak negatif bagi masa perkembangan anak itu sendiri oleh karena itu orang tua seharusnya lebih memperhatikan anaknya dengan tidak memberikan fasilitas Handphone yang begitu cepat karena dapat mempengaruhi perkembangan anak itu sendiri dan juga dapat memberikan dampak negatif bagi anak itu sendiri.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistic, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. (Moleong, 2007)

2. Jenis Penelitian

Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan suatu pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data yang diperoleh. (Moleong, 2007)

Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai sejauh mana pengaruh penggunaan handphone/gadget terhadap perkembangan anak pada era globalisasi, dengan pendekatan kualitatif deskriptif diharapkan dapat mendeskripsikan dampak daripada pengaruh penggunaan handphone dan upaya untuk mengurangi penggunaan handphone pada anak-anak dengan melibatkan orang tua karena orang tua lah yang memberikan fasilitas handphone/gadget pada anak dan mereka pula yang dapat mengontrol penggunaan handphone pada anak,

orang tua sebaiknya tidak memberikan handphone pada anak sedini mungkin karena dapat mengganggu perkembangan sosial anak itu sendiri.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan disekitar kalangan masyarakat Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalete Khususnya di RT. 11 RW. 06 Kota Makassar. Peneliti telah melaksanakan penelitian pada tanggal, 5 september 2016 sampai dengan 3 oktober 2016.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian dapat dinyatakan sebagai situasi sosial penelitian yang ingin diketahui apa yang terjadi di dalamnya. Pada objek penelitian ini, peneliti dapat mengamati secara mendalam aktifitas (*activity*) orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat (*place*) tertentu. (Sugiyono. 2007)

Objek dari penelitian ini adalah peneliti berusaha mengetahui secara lebih jelas dan mendalam tentang keadaan anak yang menggunakan handphone di masyarakat dengan mengetahui dampak dan pengaruh yang terjadi ketika anak menggunakan handphone pada perkembangan sosial anak itu sendiri.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan sumber data yang diminta informasinya sesuai dengan masalah peneliti. Subjek penelitian ini adalah partisipasi orang tua dan anak masing-masing. Adapun jumlah data yang diperoleh yaitu 97 KK data tahun 2016. Dari hasil ini peneliti mengambil sampel yang akan diminta informasinya yaitu 10 orang anak dan orang tua masing-masing anak. Peneliti hanya mengambil informan yang masih bersekolah di sekolah dasar dan duduk di

kelas IV, V, VI SD saja mengingat keadaan yang ada di RT. 11 RW. 06 Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar, rata-rata yang memiliki handphone.

Tabel. 3.1 Jumlah Responden

No	Kelas	Jumlah Anak	Jumlah Orang Tua	Jumlah sampel
1	IV	2	2	4
2	V	4	4	8
3	VI	4	4	8
Jumlah keseluruhan				20

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Yakni cara pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan langsung, terhadap yang diteliti.

b. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data tertulis yang berkaitan dengan dokumen anak di Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalate RT 011 RW 006 seperti jumlah Anak/Remaja serta data-data sarana prasarana.

d. Interview

Cara atau tehnik memperoleh data dengan cara Tanya jawab dan bertatap muka Dengan Responden, dengan Menggunakan alat panduan wawancara.

e. Angket

Peneliti menggunakan dengan cara pencarian data dengan menyebarkan sejumlah pertanyaan berupa selebaran yang berisikan pertanyaan pilihan ganda.

F. Teknik Analisa Data

Tehnik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisa Deskriptif Kualitatif, yaitu mula-mula dilakukan penyusunan kategori-kategori yang sesuai dengan kualifikasi yang ada. Setelah kategori tersusun kemudian dihubungkan dengan satu yang lain sehingga membentuk tipologi yang berhubungan dengan pemikiran yang teliti. Dalam penerapannya, tehnik ini digunakan untuk menganalisa perkembangan soaia anak dan dampak yang ditimbulkan akibat terpengaruh dengan Handphone.

Menurut Miles dan Huberman. (1992). yaitu menggunakan langkah-langkah seperti dibawah ini:

3. Pengumpulan Data (*data Collection*)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan mengumpulkan data pada penelitian ini dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi.

4. Reduksi Data (*data reduction*)

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, mambuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang relevan.

5. Display Data

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, penyajian juga dapat dalam bentuk matrik, diagram, tabel, dan bagan.

6. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan (*conclusion drawing and verification*)

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan. Antara display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktifitas analisis data yang ada, dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus-menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait.

Selanjutnya data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kemudian diambil intisarinnya.

Berdasarkan keterangan di atas, maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapat keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapatkan dari lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya melalui metode observasi dan wawancara yang didukung dengan studi dokumentasi dan angket.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

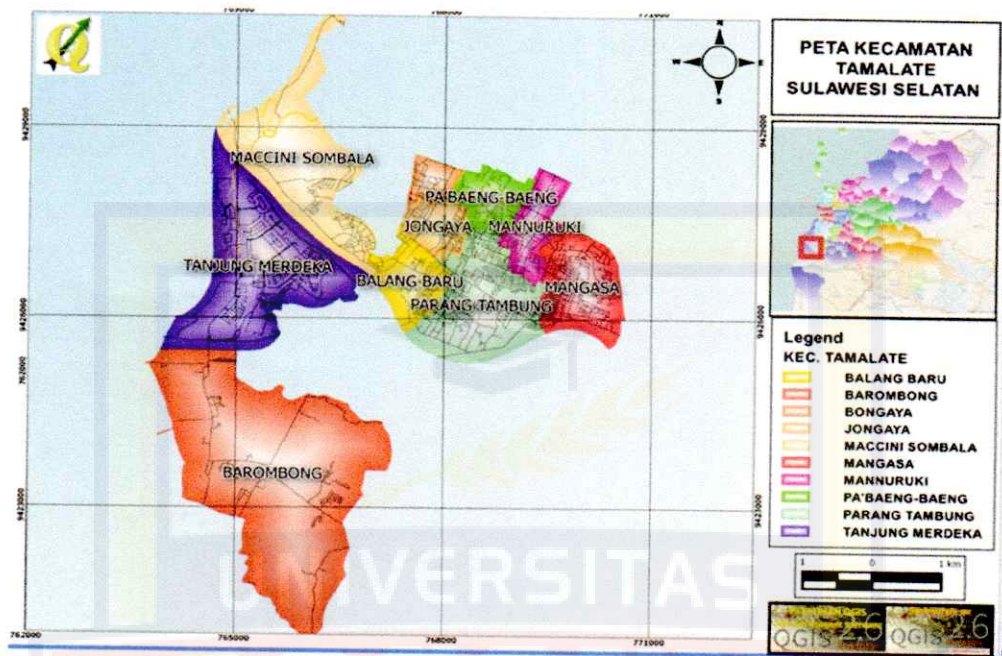
Dalam bab ini diuraikan hasil penelitian mengenai pengaruh handphone terhadap perkembangan sosial anak pada era globalisasi khususnya di Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalate ORT.11 ORW.06 Kota Makassar. Hasil penelitian yang diuraikan adalah data observasi, wawancara, angket dan dokumentasi penelitian mengenai pengaruh handphone terhadap perkembangan sosial anak di era globalisasi.

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Situasi

Kelurahan Maccini Sombala adalah salah satu kelurahan yang padat penduduk apalagi di RT. 011 lebih khususnya peneliti melakukan penelitian dengan jumlah data KK yang berhasil di dapatkan yaitu 97 KK data tahun 2016, dengan ini peneliti mendapatkan sedikitnya anak sekolah dasar yang menggunakan Handphone dalam kesehariannya yaitu 21 anak dalam hal pengambilan sampel peneliti hanya mengambil sedikitnya 10 orang anak. Setelah melakukan kordinasi dengan Lurah Maccini Sombala peneliti akhirnya di berikan kesempatan untuk melakukan penelitian di ORT. 11 ORW. 06 Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Gambar 4.1 Peta Kelurahan



2. Pengaruh penggunaan Handphone

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Handphone, tentu harus dilihat dari keadaan Orang Tua dan anak berikut fasilitas yang dimiliki.

a. Keadaan Orang Tua

Orang Tua adalah salah satu bagian yang memegang peranan penting dalam proses perkembangan Sosial anak, sebab Orang Tua lah yang menanamkan ilmu pengetahuan terhadap anak agar memiliki kepribadian yang sebenarnya. Hakikat dan martabat bangsa dipengaruhi oleh kualitas manusianya, yakni sejauh mana manusia sebagai potensi pembangunan dalam menguasai sains dan teknologi yang dapat menunjang laju pertumbuhan ekonomi dalam pembangunan suatu bangsa untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang tentunya lebih banyak berlangsung disekolah. Oleh karena itu, Orang Tua sebagai perekayasa sosial mempunyai empat peranan, yaitu :

- 1.) Sebagai pengamat sosial, dengan sistematis serta memantau kejadian-kejadian yang ada dimasyarakat.
- 2.) Sebagai analisis sosial, yang berusaha melengkapkan pengetahuan serta memperdalam pengertian dan masalah yang terjadi di dalam masyarakat.
- 3.) Sebagai pengkritik sosial, orang tua sebagai ilmuwan mampu melihat kesenjangan dalam masyarakat, dan secara sadar mampu mengemukakan kritik-kritik sosialnya yang membangun meskipun unsur subjektifnya tidak terhindarkan.
- 4.) Sebagai perekayasa sosial, berusaha membentuk masyarakat baru melalui peranannya sebagai perekayasa terhadap anak didik.

Adapun jumlah orang tua yang di jadikan sampel oleh peneliti yaitu 5 orang tua anak baik ayah ataupun ibu yang mewakili.

b. Keadaan Siswa

Dalam dunia pendidikan formal, anak merupakan objek atau sasaran yang utama untuk di didik, anak merupakan salah satu komponen dasar dalam suatu lembaga pendidikan. Dari data yang diperoleh, peneliti mengambil data 3 orang anak yang menjadi pusat penelitian.

c. Fasilitas

Fasilitas yang dimiliki oleh anak yaitu diberikannya fasilitas berupa Handphone, dalam hal ini Anak yang di berikan handphone dapat mengganggu proses perkembangan sosial mereka karena dengan ini anak lebih malas melakukan apa yang menjadi tanggung jawab mereka, contoh : membantu orang tua, mengerjakan PR, perilaku yang berubah dll.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses pengambilan data Pengaruh Penggunaan Handhphone/Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di RT. 011 RW. 006 Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar, pada tanggal 5 September 2016 Sampai dengan tanggal 3 Oktober 2016. Dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan, wawancara dilakukan disela-sela waktu pulang sekolah, dan angket diisi oleh orang tua dan anak di rumah masing-masing. Untuk mengetahui pengaruh yang terjadi saat penggunaan handphone/gadget pada anak di usia sekolah dasar peneliti menggunakan teknik observasi angket dan dokumentasi. Dokumen yang diamati adalah instrumen kegiatan anak di rumah sepulang sekolah. Metode observasi digunakan peneliti untuk mengetahui bagaimana keadaan anak dan apa saja yang dilakukan saat pulang sekolah dengan melakukan wawancara langsung kepada orang tua anak. Pengamatan pada masing-masing anak dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan.

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian yang telah disaring oleh peneliti sehingga menghasilkan kesimpulan pendapat peneliti tentang anak yang menggunakan handphone/gadget melalui wawancara dan angket. Anak yang diteliti terdiri dari 3 orang anak beserta orang tua masing-masing. Masing-masing anak kelas IV SD, kelas V SD, kelas VI SD.

Berdasarkan hasil data wawancara peneliti dapat menyimpulkan hasil perolehan informasi yang didapatkan setelah melakukan wawancara kepada orang tua dari masing-masing anak yaitu:

1. Hasil Data Angket

a. Mithahul Jannah kelas IV SD

Tabel. 4.1 Hasil Data Miftahul Jannah

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Membuat anaknya senang dengan membelikan handphone
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 2. Pernah dapat teguran dari sekolah
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Tergantung anak juga bagaimana menggunakan Handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejauh ini baik-baik saja karena lebih mudah komunikasi 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Meski ada bahaya namun orang tua tetap memberikan handphone 5. Selama ini baik-baik saja

b. Nur Aisyah J. kelas V SD

Tabel. 4.2 Hasil Data Nur Aisyah J.

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak agar dapat di hubungi 2. Anak kadang-kadang menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak pernah tidak mengerjakan PR 2. Sering membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkonsentrasi dalam belajar 2. Kadang dapat teguran dari sekolah 3. Sering mengganggu teman disekolah
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab kadang anak menangis 2. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol 3. Anak selalu tinggal dirumah jarang main
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang mengetahui 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Mungkin negatif 5. Kami tidak pernah tau

c. Muh. Ikhsan Mappa kelas VI SD

Tabel. 4.3 Hasil Data Muh. Ikhsan Mappa

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 2. Kadang dapat teguran dari sekolah
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab kadang anak menangis 2. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di control 3. Anak selalu tinggal dirumah jarang main
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejauh ini baik-baik saja karena lebih mudah komunikasi 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Lebih negatif karena anak lebih kecanduan bermain Handphone

d. Muh. Putra Kelas IV SD

Tabel. 4.4 Hasil Data Muh. Putra

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak suka menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Suka membuka fitur-fitur yang ada di handphone 4. Suka bermain game 5. suka chatting dengan teman-teman sekolah 6. lebih malas dan tidak memiliki jiwa sosial
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 2. Pernah dapat teguran dari sekolah 3. Pernah tidak mengerjakan tugas karena bermain game 4. Handphone anak pernah disita oleh guru
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Tergantung anak juga bagaimana menggunakan Handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang sibuk dengan Handphone 2. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 3. Meski ada bahaya namun orang tua tetap memberikan handphone 4. Selama ini baik-baik saja 5. Sulit mendengarkan orang tua

e. Muh. Fadil Kelas V SD

Tabel. 4.5 Hasil Data Muh. Fadil

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Membuat anaknya senang dengan membelikan handphone 4. Anak suka bermain game 5. Anak suka chetingan dengan teman dekat mereka
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak sangat sulit mendengarkan orang tua 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 2. Pernah dapat teguran dari sekolah 3. Pernah tidak mengerjakan tugas karena bermain game 4. Handphone anak pernah disita oleh guru
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Anak sulit terlepas dari handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. lebih mudah komunikasi 2. anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial berubah 4. Masih ingin mengontrol anak 5. Sulit mendengarkan orang tua

f. Anggita Kelas VI SD

Tabel. 4.6 Hasil Data Anggita

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Membuat anaknya senang dengan membelikan handphone
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 4. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 5. Pernah dapat teguran dari sekolah
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Tergantung anak juga bagaimana menggunakan Handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejauh ini baik-baik saja karena lebih mudah komunikasi 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Meski ada bahaya namun orang tua tetap memberikan handphone 5. Sulit mendengarkan orang yang lebih tua

g. Aisyah Putri Kelas VI SD

Tabel. 4.7 Hasil Data Aisyah Putri

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Membuat anaknya senang dengan membelikan handphone 4. Kebiasaan menggunakan handphone
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya 4. Selalu chattingan
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 5. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 6. Pernah dapat teguran dari sekolah
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Tergantung anak juga bagaimana menggunakan Handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejauh ini baik-baik saja karena lebih mudah komunikasi 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Meski ada bahaya namun orang tua tetap memberikan handphone 5. Sangat terganggu perkembangan anak

h. Raidah Kelas V SD

Tabel. 4.8 Hasil Data Raidah

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Membuat anaknya senang dengan membelikan handphone
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 2. Pernah dapat teguran dari sekolah
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Tergantung anak juga bagaimana menggunakan Handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejauh ini baik-baik saja karena lebih mudah komunikasi 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Meski ada bahaya namun orang tua tetap memberikan handphone 5. Selalu tidak menghargai temannya

i. Nur Ihsan Hidayah Kelas VI SD

Tabel. 4.9 Hasil Data Nur Ihsan Hidayah

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Membuat anaknya senang dengan membelikan handphone 4. Suka bermain game 5. suka chatting dengan teman-teman sekolah 6. lebih malas dan tidak memiliki jiwa sosial
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya 4. Kadang mengurung diri dikamar
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 2. Pernah dapat teguran dari sekolah 3. Handphone pernah disita 4. Kadang sibuk dengan handphone
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Tergantung anak juga bagaimana menggunakan Handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejauh ini baik-baik saja karena lebih mudah komunikasi 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Meski ada bahaya namun orang tua tetap memberikan handphone 5. Selama ini baik-baik saja

j. Putra Pratama Kelas VI SD

Tabel. 4.10 Hasil Data Putra Pratama

No	Aspek yang diamati	Kesimpulan
1.	Berpusat pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang Tua memberikan fasilitas Handphone pada anak 2. Anak sering menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah 3. Membuat anaknya senang dengan membelikan handphone 4. Sangat mengganggu perkembangan sosial anak
2.	Perilaku anak di rumah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kadang tidak mengerjakan PR 2. Jarang membantu orang tua 3. Selalu bermain game di ponselnya
3.	Perilaku anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kadang tidak berkonsentrasi dalam belajar 2. Pernah dapat teguran dari sekolah
4.	Pendapat orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua memberikan fasilitas karena anak yang meminta, sebab anak yang memaksa 2. Tergantung anak juga bagaimana menggunakan Handphone 3. Memberikan fasilitas handpone namun tetap di kontrol tapi sulit juga 4. Anak selalu tinggal dirumah jarang bersosialisasi dgn teman
5.	Dampak yang terjadi (kata orang Tua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejauh ini baik-baik saja karena lebih mudah komunikasi 2. Tetapi anak kadang sibuk dengan Handphone 3. Perilaku sosial agak berubah karena jarang bermain dengan teman-temannya (namun kemauan orang tua) 4. Meski ada bahaya namun orang tua tetap memberikan handphone 5. Mengganggu perkembangan sosial anak

2. Data Responden

Dalam hal ini peneliti hanya mengambil 10 anak dan orang tua masing-masing sebagai mana yang dijabarkan berikut ini :

a. Biodata orang tua anak

Tebel. 4.11 biodata orang tua anak

1.	Nama : Kasmawati Umur : 35 tahun Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga Status : Ibu Nama anak : Mitahul Jannah	6.	Nama : Dg. Timung Umur : 39 tahun Pekerjaan : Kepala Tukang Status : Ayah Nama anak : Anggita
2.	Nama : Rahmatiah Umur : 42 tahun Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga Status : Ibu Nama anak : Nur Aisyah J.	7.	Nama : Saripta Umur : 42 tahun Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga Status : Ibu Nama anak : Aisyah Putri
3.	Nama : Jora Umur : 41 tahun Pekerjaan : Pelayan Restoran Status : Ibu Nama anak : Muh. Ikhsan Mappa	8.	Nama : Maimunah Umur : 38 tahun Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga Status : Ibu Nama anak : Raidah
4.	Nama : Dg. Kanang Umur : 40 tahun Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga Status : Ibu Nama anak : Muh. Putra	9.	Nama : Amelia Umur : 37 tahun Pekerjaan : Penjaga Toko Status : Ibu Nama anak : Nur Ihsan Hidayah
5.	Nama : Dg. Sikki Umur : 42 tahun Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga Status : Ayah Nama anak : Muh. Fadil	10.	Nama : Aisyah Dg. Kebo Umur : 42 tahun Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga Status : Ibu Nama anak : Putra Pratama

b. Biodata Anak

Tabel. 4.12 Biodata Anak

1.	Nama : Putri Mitahul Jannah Umur : 9 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan Kelas : IV SD Nama Sekolah : SD Inpres Sambung Jawa I Nama Orang Tua: Kasmawati	6.	Nama : Anggita Umur : 13 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan Kelas : VI SD Nama Sekolah : SD Inpres Sambung Jawa II Nama Orang Tua : Dg. Timung
2.	Nama : Nur Aisyah J. Umur : 10 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan Kelas : V SD Nama Sekolah : SD Inpres Sambung Jawa II Nama Orang Tua: Rahmatiah	7.	Nama : Aisyah Putri Umur : 12 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan Kelas : V SD Nama Sekolah : SD Inpres Sambung Jawa III Nama Orang Tua : Saripa
3.	Nama : Muh. Ikhsan Mappa Umur : 11 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Kelas : VI SD Nama Sekolah : SD Inpres Sambung Jawa II Nama Orang Tua : Jora	8.	Nama : Raidah Umur : 13 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan Kelas : VI SD Nama Sekolah : SDN Kakatua Nama Orang Tua : Maimunah
4.	Nama : Muh. Putra Umur : 13 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Kelas : IV SD Nama Sekolah : SDN Kakatua Nama Orang Tua : Dg. Kanang	9.	Nama : Nur Ihsan Hidayah Umur : 13 Tahun Jenis Kelamin : Perempuan Kelas : VI SD Nama Sekolah : SDN Kakatua Nama Orang Tua : Amelia
5.	Nama : Muh. Fadil Umur : 12 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Kelas : V SD Nama Sekolah : SDN Kakatua Nama Orang Tua : Dg. Sikki	10.	Nama : Putra Pratama Umur : 13 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Kelas : VI SD Nama Sekolah : SDN Kakatua Nama Orang Tua: Aisyah Dg. Kebo

Aspek hasil pengamatan angket anak

Tabel 4.13 Aspek Pengamatan Anak

No	Kategori	Frekuensi	%	Keterangan
1.	Anak diberikan fasilitas handphone	10	100%	Orang tua memberikan
2.	Keseringan menggunakan handphone di rumah	8	80%	Hampir setiap hari
3.	Anak jarang mengerjakan PR di rumah	7	70%	Kadang tidak
4.	Permainan game di handphone	7	70%	Sering
5.	Konsentrasi belajar anak di sekolah	6	60%	Cukup
6.	Mengontrol anak menggunakan handphone	6	60%	Kadang mengontrol
7.	Perilaku sosial berubah	8	80%	Berubah
8.	Teguran dari sekolah	9	90%	Sering
9.	Dampak negatif	8	80%	Lebih negatif
	Jumlah	64	620%	Mengalami perubahan perkembangan sosial
	Rata-rata	7,1	71,1%	

Berdasarkan hasil presentase di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan perkembangan dari segi sosial anak yang berdampak negatif lebih besar saat anak menggunakan handphone dalam keseharian mereka dengan usia yang relatif masih muda ini.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian anak terdapat beberapa aspek seperti berikut ini yaitu:

1. Berpusat pada anak
 - a. Anak sangat suka menggunakan handphone.
 - b. Karena orang tua anak menggunakan handphone.
2. Perilaku anak di rumah
 - a. Sulit mendengarkan kata orang tua mereka sendiri.
 - b. Tidak membantu orang tua dirumah karena anak lebih sering di kamar
3. Perilaku anak di sekolah
 - a. Suka membawa handphone kesekolah dengan memamerkan dan bermain game bareng teman kelas mereka sendiri.
 - b. Guru di sekolah selalu menegur anak yang kedapatan bahkan handphone mereka disita dan tak jarang anak keberatan untuk diambil handphone mereka.
 - c. Saat belajar anak suka menggunakan handphone dengan *browsing* untuk menyelesaikan tugas mereka.
4. Dampak yang terjadi
 - a. Anak selalu sibuk dengan handphone mereka sendiri tanpa menghiraukan siapa ada yang di dekat mereka baik teman dll.
 - b. Perilaku anak jauh berubah di karenakan konsentrasi dan emosional mereka lebih pada handphone, dan kurang mengenal pergaulan sosial di masyarakat.
 - c. Mengganggu perkembangan sosial anak kedepannya karena berdampak negatif bagi anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Handphone/Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di RT. 011 RW. 006 Kelurahan Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam hal ini orang tua sebagai fasilitator, anak diberikan Handphone sebagai alat komunikasi untuk bisa melakukan komunikasi langsung terhadap anaknya namun dalam hal ini orang tua tidak menyadari akan dampak yang dihasilkan dalam penggunaan handphone, dari hasil angket dan wawancara peneliti menilai bahwa handphone berdampak negatif pada anak apalagi dengan memberikan handphone sedini mungkin, yang hanya memberikan dampak negatif lebih besar daripada dampak positif.
2. Anak yang menggunakan handphone memang ada baik karena anak dapat mengenal era global yang lebih cepat namun dalam hal ini, dapat mengubah perilaku sosial anak menjadi lebih buruk di karenakan handphone tersebut. Karena anak akan kecanduan terhadap permainan dan fitur-fitur lain yang ada pada handphone ini yang dapat berakibat melalaikan tugas sekolah yang diberikan oleh guru dan juga anak lebih malas dalam melakukan sesuatu serta anak juga malas bergaul dengan teman-teman mereka lebih memilih menghabiskan waktu mereka dengan handphonenya masing-masing, tentunya ini sangat berdampak negatif bagi perkembangan sosial anak kedepannya.

3. Pada hakikatnya handpone/gadget adalah alat komunikasi jarak jauh yang memiliki banyak fitur tambahan lain didalamnya. Handphone/gadget memiliki dampak positif dan negatif yang dimana lebih membahayakan pengguna apabila digunakan secara berlebihan dan juga digunakan secara terus-menerus apalagi terhadap perkembangan social anak kedepannya, sangat berpengaruh dengan perilaku yang menyimpang dan negatif. Dalam hal ini handphone apabila di berikan kepada anak sedini mungkin hanya dapat berpengaruh pada perkembangan social anak karena hanya dapat berdampak negatif bagi anak.

B. Saran

Mengacu pada kesimpulan penelitian diatas, maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua

- a. Hendaknya orang tua tidak memberikan handphone/gadget pada anak di usia yang masih dini.
- b. Apabila diberikan hendaknya mengontrol penggunaan handphone/gadget pada anak agar tidak terjadi dampak negatif yang berlebihan.
- c. Hendaknya tidak membiarkan anak membawa handphone kesekolah.
- d. Hendaknya orang tua selalu mengecek handphone anaknya masing-masing apakah terdapat fitur yang negatif atau tidak.

2. Bagi Anak

- a. Anak hendaknya melekukan kewajibannya sebagaimana anak pada umumnya.
- b. Anak hendaknya mengurangi penggunaan Handphone yang berlebihan.

- c. Sebaiknya tidak menggunakan handphone disekolah palagi dalam proses belajar berlansung
- d. Sebaiknya tidak menggunakan handphone ke hal yang negatif seperti main game, chating yang berlebihan, menonton video porno dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Alisyahbana, Iskandar. (1980). *Ensiklopedia Populer Anak*. Jakarta; PT Ichtiar Baru Van Hoeve).
- Anonymous, Martin, Cooper, Dr. (2010). *pengaruh teknologi (HP) pada perkembangan psikologi anak*.
(<http://www.scribd.com/doc/32605728/Makalah-Pengaruh-Teknologi-Pada-Perkembangan-Psikologi-Anak>). diakses tanggal 13.
- Aryani, Nesi, Fajrin. (2013). Skripsi. *Pengeruh Hendpone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi*. hal 5.
- Chandra, Agus. (2010). Pendapat Aristoteles. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta.
- _____. (2010). Pendapat Johan Amos Comenius. Makalah: *Psikologi Perkembangan*. Jakarta.
- _____. (2010). Pendapat Jean Jeaques Resseauu. Makalah: *Psikologi Perkembangan*. Jakarta.
- _____. (2010). Pendapat Dr. Maria Montessori. Makalah: *Psikologi Perkembangan*. Jakarta.
- _____. (2010). Pendapat Oswald Kroh. Makalah: *Psikologi Perkembangan*. Jakarta.
- Hamid, Farid dan Budianto, Heri. (2011) Ilmu Komunikasi: *Sekarang dan Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Kencana, hal. 19
- Kartika, Unoviana. (2014). *Kompas.com* Senin, 12 Mei 2014/16:40 WIB.
- Maleong. (2007). *Penyusunan Sripsi Kualitatif Dan Kuantitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Miles, Mattew, B. dan Huberman, Michael, A. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohidi. UI-Pres. Jakarta.
- Monika, Florida. (1999). Pendapat Granville Stanley Hall *Ensiklopedia Populer Anak*. Jakarta; PT Ichtiar Baru Van Hoeve.
- _____. (1999). Pendapat David L. Goetch. *Ensiklopedia Populer Anak*. Jakarta; PT Ichtiar Baru Van Hoeve.
- _____. (1999). Pendapat Arnold Pacey. *Ensiklopedia Populer Anak*. Jakarta; PT Ichtiar Baru Van Hoeve.

- _____. (1999). Pendapat Rias Van. *Ensiklopedia Populer Anak*. Jakarta; PT Ihtiar Baru Van Hoeve.
- Muzakky, Akhmad, (2013). *Pengaruh penggunaan Gadget yang berlebihan terhadap perkembangan anak*.
(<http://blog.ub.ac.id/akhmadmazukky/2013/03/14/pengaruh-penggunaan-gadget-yang-berlebihan-terhadap-perkembangan-anak>). diakses 13 Juni 2016.
- Wahyudi, J.B. (1992). *Teknologi Informasi dari Produksi Citra Bergerak*, Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama, h.17.
- Soekanto, Soerjono. (1974). *Sosiologi Suatu Pengantar*. halaman 217
- Sugiyono. (2007). *Penyusunan Sripsi Kualitatif Dan Kuantitatif*. Bandung. Alfabete.
- Yunahar, Ilyas. (2001). *Kuliah Akhlaq*, Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam(LPPI), hal.1.







**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
KELURAHAN MACCINI SOMBALA
KECAMATAN TAMALATE**



Alamat: Jln. Danau Tanjung Bunga Utara No.187 Makassar 90224

Email : kelmaccinisombala@makassar.go.id Home page: <http://www.makassar.go.id>

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua ORT.11 Kelurahan Maccini Sombala, menerangkan bahwa:

Nama : MUHAMMAD ISRAQ

NIM : 4512103188

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bosowa Makassar

Bahwa telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 03 September 2016 sampai 05 Oktober 2016 guna mengumpulkan data dalam rangka pembuatan skripsi yang bersangkutan, dengan judul: **"DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE/GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PADA ERA GLOBALISASI DI KELURAHAN MACCINI SOMBALA ORT.11 ORW.06 KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

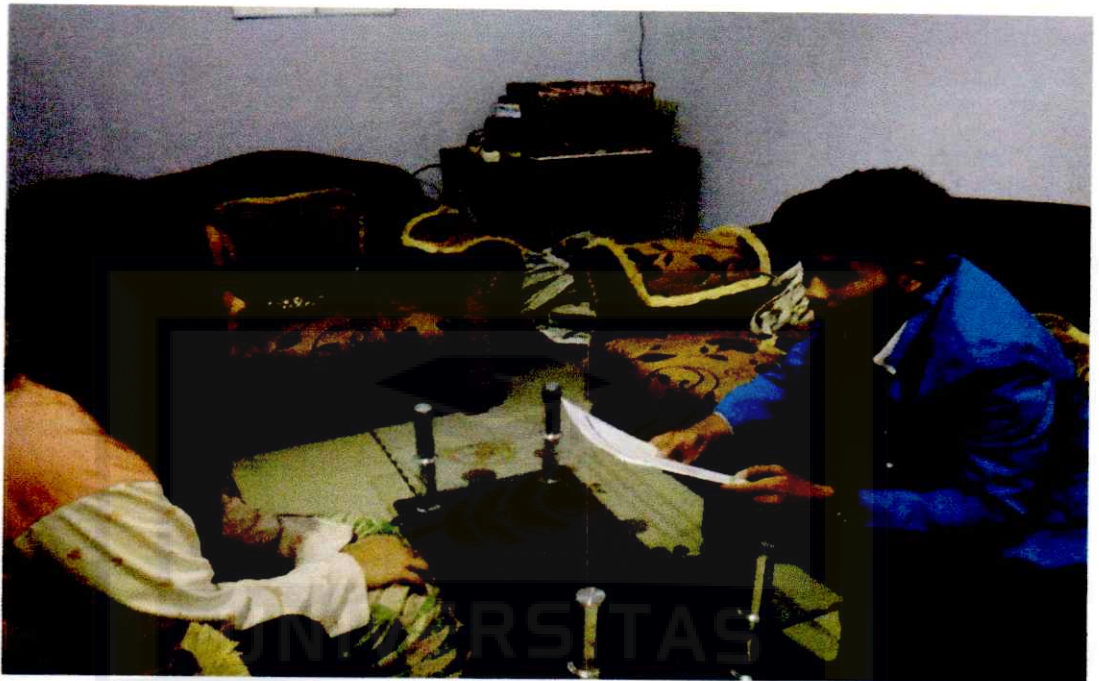
Makassar, 10 Maret 2017

Mengetahui:

Ketua ORT.11



Kasim Dg. Lau



Hasil dokumentasi wawancara orang tua



Hasil dokumentasi wawancara orang tua



Hasil dokumentasi wawancara orang tua



Hasil dokumentasi wawancara orang tua

ANGKET RESPONDEN

NAMA : NUR AISYAH J
 KELAS : V SD
 USIA : 10 TAHUN
 NAMA ORANG TUA: RAHMATIAH
 NAMA SEKOLAH : SD INPKES SAMBUNG JAWA II

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabila anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang; KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	✓				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	✓				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah	✓				
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah	✓				
5.	Saya pernah telat pulang sekolah				✓	
6.	Saya suka bermain game di handphone saya		✓			
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya		✓			
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya		✓			
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya		✓			
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya		✓			
11.	Saya sering chatting bersama teman saya	✓				
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya	✓				
13.	Saya malas bermain diluar rumah		✓			
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru					✓

15.	Saya pernah lambat makan karena main game						✓
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR						✓
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah	✓					
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone	✓					
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya					✓	
20.	Saya rajin belajar di Rumah	✓					
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah	✓					
22.	Saya sering bermain handphone sepualang sekolah	✓					
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua						✓
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone	✓					
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya					✓	
26.	Saya malas mengerjakan tugas dirumah						✓
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone	✓					
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone	✓					
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendirian					✓	
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah						✓
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya	✓					

ANGKET RESPONDEN

NAMA : Putri Mitahul Jannah
 KELAS : IV 50
 USIA : 9
 NAMA ORANG TUA: Kosmawati
 NAMA SEKOLAH : SD Inpres Sambung Jawa

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabila anda menjawab Benar ; **B** , Kadang-kadang: **KD**, Netral; **N**, Tidak Juga; **TJ**, dan Tidak; **T** .

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	✓				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah		✓			
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah			✓		
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah	✓				
5.	Saya pernah telat pulang sekolah			✓		
6.	Saya suka bermain game di handphone saya		✓			
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya		✓			
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya		✓			
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya			✓		
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya			✓		
11.	Saya sering chatting bersama teman saya	✓				
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya	✓				
13.	Saya malas bermain diluar rumah				✓	
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru					✓

15.	Saya pernah lambat makan karena main game					✓
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR					✓
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah					✓
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone		✓			
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya		✓			
20.	Saya rajin belajar di Rumah		✓			
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah		✓			
22.	Saya sering bermain handphone sepualang sekolah		✓			
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua					✓
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone					✓
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya					✓
26.	Saya malas mengerjakan tugas dirumah					✓
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone					✓
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone		✓			
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendiri		✓			
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah					✓
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya		✓			

ANGKET RESPONDEN

NAMA : PUTRA PRATAMA
 KELAS : VI SD
 USIA :
 NAMA ORANG TUA: BAIYA DEKEBO
 NAMA SEKOLAH : SDN KAKATUA

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabila anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang; KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	✓				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	✓				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah		✓			
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah			✓		
5.	Saya pernah telat pulang sekolah	✓				
6.	Saya suka bermain game di handphone saya			✓		
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya		✓			
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya	✓				
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya	✓				
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya			✓		
11.	Saya sering chatting bersama teman saya			✓		
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya					✓
13.	Saya malas bermain diluar rumah			✓		
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru			✓		

15.	Saya pernah lambat makan karena main game					✓
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR					✓
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah				✓	
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone				✓	
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya		✓			
20.	Saya rajin belajar di Rumah		✓			
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah		✓			
22.	Saya sering bermain handphone sepuialang sekolah					✓
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua					✓
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone					✓
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya			✓		
26.	Saya malas mengerjakan tugas dirumah					✓
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone			✓		
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone			✓		
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendirian					✓
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah					✓
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya				✓	

ANGKET RESPONDEN

NAMA : AISYA PUTRI
 KELAS : V
 USIA : 12
 NAMA ORANG TUA: SARIPA
 NAMA SEKOLAH : SD INPRES SAMBUNG JAWA III

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabila anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang; KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	✓				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	✓				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah		✓			
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah	✓				
5.	Saya pernah telat pulang sekolah			✓		
6.	Saya suka bermain game di handphone saya	✓				
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya	✓				
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya	✓				
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya	✓				
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya	✓				
11.	Saya sering chatting bersama teman saya	✓				
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya					✓
13.	Saya malas bermain diluar rumah			✓		
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru					✓

15.	Saya pernah lambat makan karena main game						✓
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR						✓
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah					✓	
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone					✓	
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya					✓	
20.	Saya rajin belajar di Rumah		✓				
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah		✓				
22.	Saya sering bermain handphone sepuialang sekolah		✓				
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua						✓
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone					✓	
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya					✓	
26.	Saya malas mengerjakan tugas dirumah						✓
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone		✓				
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone		✓				
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendirian						✓
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah						✓
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya					✓	

ANGKET RESPONDEN

NAMA : NUR IHSAN HIDAYAH
 KELAS : VSD
 USIA : 13
 NAMA ORANG TUA: AMELIA
 NAMA SEKOLAH : SDN KAKATUA

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabillah anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang: KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	✓				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	✓				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah			✓		
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah			✓		
5.	Saya pernah telat pulang sekolah	✓				
6.	Saya suka bermain game di handphone saya			✓		
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya		✓			
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya	✓				
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya	✓				
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya			✓		
11.	Saya sering chatting bersama teman saya		✓			
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya					✓
13.	Saya malas bermain diluar rumah					✓
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru					✓

15.	Saya pernah lambat makan karena main game						✓
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR						✓
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah					✓	
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone			✓			
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya			✓			
20.	Saya rajin belajar di Rumah			✓			
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah			✓			
22.	Saya sering bermain handphone sepuialang sekolah					✓	
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua					✓	
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone					✓	
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya					✓	
26.	Saya malas mengerjakan tugas dir umah					✓	
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone			✓			
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone			✓			
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendiri					✓	
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah						✓
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya						✓

ANGKET RESPONDEN

NAMA : Muh. Putra
 KELAS : IV SD
 USIA : 13 Tahun
 NAMA ORANG TUA : Dg Kanang
 NAMA SEKOLAH : SDN Kakatua

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabila anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang; KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah		<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Saya pernah telat pulang sekolah		<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	Saya suka bermain game di handphone saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya			<input checked="" type="checkbox"/>		
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya			<input checked="" type="checkbox"/>		
11.	Saya sering chatting bersama teman saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
13.	Saya malas bermain diluar rumah			<input checked="" type="checkbox"/>		
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru			<input checked="" type="checkbox"/>		

15.	Saya pernah lambat makan karena main game					<input checked="" type="checkbox"/>
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR					<input checked="" type="checkbox"/>
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone	<input checked="" type="checkbox"/>				
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
20.	Saya rajin belajar di Rumah	<input checked="" type="checkbox"/>				
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah	<input checked="" type="checkbox"/>				
22.	Saya sering bermain handphone sepualang sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua					<input checked="" type="checkbox"/>
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone				<input checked="" type="checkbox"/>	
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
26.	Saya malas mengerjakan tugas dir umah			<input checked="" type="checkbox"/>		
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone			<input checked="" type="checkbox"/>		
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone	<input checked="" type="checkbox"/>				
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendiri	<input checked="" type="checkbox"/>				
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah	<input checked="" type="checkbox"/>				
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya	<input checked="" type="checkbox"/>				

ANGKET RESPONDEN

NAMA : *Anggita*
 KELAS : *VI*
 USIA : *13*
 NAMA ORANG TUA : *Dg. Timung*
 NAMA SEKOLAH : *SD Inpres Sambung Jawa II*

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabila anda menjawab Benar ; **B** , Kadang-kadang; **KD**, Netral; **N**, Tidak Juga; **TJ**, dan Tidak; **T**.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah		<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Saya pernah telat pulang sekolah				<input checked="" type="checkbox"/>	
6.	Saya suka bermain game di handphone saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya			<input checked="" type="checkbox"/>		
11.	Saya sering chatting bersama teman saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
13.	Saya malas bermain diluar rumah		<input checked="" type="checkbox"/>			
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru				<input checked="" type="checkbox"/>	

15.	Saya pernah lambat makan karena main game					<input checked="" type="checkbox"/>
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR					<input checked="" type="checkbox"/>
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone	<input checked="" type="checkbox"/>				
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
20.	Saya rajin belajar di Rumah	<input checked="" type="checkbox"/>				
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah	<input checked="" type="checkbox"/>				
22.	Saya sering bermain handphone sepualang sekolah					<input checked="" type="checkbox"/>
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua					<input checked="" type="checkbox"/>
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone				<input checked="" type="checkbox"/>	
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya					<input checked="" type="checkbox"/>
26.	Saya malas mengerjakan tugas dir umah					<input checked="" type="checkbox"/>
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone					<input checked="" type="checkbox"/>
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone	<input checked="" type="checkbox"/>				
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendiri	<input checked="" type="checkbox"/>				
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah					<input checked="" type="checkbox"/>
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya					<input checked="" type="checkbox"/>

ANGKET RESPONDEN

NAMA : Mub. Fadil
 KELAS : V SP
 USIA : 12
 NAMA ORANG TUA : Pg. Sikki
 NAMA SEKOLAH : SDN Kakatua

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.
 Apabillah anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang: KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah		<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Saya pernah telat pulang sekolah			<input checked="" type="checkbox"/>		
6.	Saya suka bermain game di handphone saya			<input checked="" type="checkbox"/>		
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya			<input checked="" type="checkbox"/>		
11.	Saya sering chatting bersama teman saya			<input checked="" type="checkbox"/>		
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya				<input checked="" type="checkbox"/>	
13.	Saya malas bermain diluar rumah	<input checked="" type="checkbox"/>				
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru			<input checked="" type="checkbox"/>		
15.	Saya pernah lambat makan karena main game					<input checked="" type="checkbox"/>
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR					<input checked="" type="checkbox"/>
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah		<input checked="" type="checkbox"/>			
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone		<input checked="" type="checkbox"/>			
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya		<input checked="" type="checkbox"/>			
20.	Saya rajin belajar di Rumah		<input checked="" type="checkbox"/>			
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah		<input checked="" type="checkbox"/>			
22.	Saya sering bermain handphone sepualang sekolah			<input checked="" type="checkbox"/>		
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua				<input checked="" type="checkbox"/>	
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone				<input checked="" type="checkbox"/>	
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya				<input checked="" type="checkbox"/>	
26.	Saya malas mengerjakan tugas dir umah				<input checked="" type="checkbox"/>	
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone					<input checked="" type="checkbox"/>
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone		<input checked="" type="checkbox"/>			
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendiri		<input checked="" type="checkbox"/>			
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah					<input checked="" type="checkbox"/>
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya					<input checked="" type="checkbox"/>

ANGKET RESPONDEN

NAMA : Muth. Khairan Meppa
 KELAS : VI
 USIA : 11 tahun
 NAMA ORANG TUA: Jora
 NAMA SEKOLAH : SD Nupes Sambung Jawa II

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apablah anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang; KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

No.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
1.	Saya memiliki handphone/gadget	✓				
2.	Saya suka membawa handphone ke sekolah	✓				
3.	Saya suka bermain handphone di sekolah		✓			
4.	Saya pernah di tegur guru di sekolah	✓				
5.	Saya pernah telat pulang sekolah		✓			
6.	Saya suka bermain game di handphone saya		✓			
7.	Saya suka membuka Google di Handphone saya	✓				
8.	Saya suka membuka Facebook di Handphone saya	✓				
9.	Saya suka mendownload di Handphone saya			✓		
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya			✓		
11.	Saya sering chatting bersama teman saya		✓			
12.	Saya sering mengerjakan tugas dengan melihat di handphone saya	✓				
13.	Saya malas bermain diluar rumah					
14.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru			✓		
15.	Saya pernah lambat makan karena main game					✓
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR					✓
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah	✓				
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone	✓				
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya			✓		
20.	Saya rajin belajar di Rumah			✓		
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah			✓		
22.	Saya sering bermain handphone sepuialang sekolah			✓		
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua					✓
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone					✓
25.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya	✓				
26.	Saya malas mengerjakan tugas dirumah					✓
27.	Saya tidak bisa terlepas dari handphone	✓				
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone	✓				
29.	Saya suka menggunakan hendpone di kamar sendirian	✓				
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah					✓
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya			✓		

ANGKET RESPONDEN

NAMA : RAIDAH
 KELAS : VI
 USIA : 13 TAHUN
 NAMA ORANG TUA: MAIMUNAH
 NAMA SEKOLAH : SDN KAKATUA

Silahkan mengisi pernyataan dibawah ini dengan jujur.

Apabila anda menjawab Benar ; B , Kadang-kadang; KD, Netral; N, Tidak Juga; TJ, dan Tidak; T.

4.	PERNYATAAN	B	KD	N	TJ	T
5.	Saya suka handphone/gadget	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Saya pernah menggunakan handphone ke sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
7.	Saya suka bermain game di sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>				
8.	Saya suka membuka Google di Handphone	<input checked="" type="checkbox"/>				
9.	Saya suka membuka Facebook di Handphone			<input checked="" type="checkbox"/>		
10.	Saya sangat suka bermain game online di handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
11.	Saya sering chatting bersama teman saya di handphone saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
12.	Saya malas bermain tugas dengan melihat handphone di rumah					
13.	Saya malas mengerjakan PR dari Guru					
14.	Saya sering mengerjakan PR di sekolah					<input checked="" type="checkbox"/>
15.	Saya pernah lambat makan karena main game					<input checked="" type="checkbox"/>
16.	Saya pernah lupa mengerjakan PR					<input checked="" type="checkbox"/>
17.	Saya pernah mengerjakan PR di sekolah					<input checked="" type="checkbox"/>
18.	Guru pernah memarahi saya menggunakan Handphone					<input checked="" type="checkbox"/>
19.	Guru pernah mengambil Handphone saya					<input checked="" type="checkbox"/>
20.	Saya rajin belajar di Rumah					<input checked="" type="checkbox"/>
21.	Saya sering membantu orang tua di rumah					<input checked="" type="checkbox"/>
22.	Saya sering bermain handphone sepualang sekolah					<input checked="" type="checkbox"/>
23.	Saya pernah tidak mendengarkan orang tua					<input checked="" type="checkbox"/>
24.	Saya sering dimarahi orang tua saya gara-gara menggunakan handphone					<input checked="" type="checkbox"/>
26.	Saya sering bermain diluar rumah bersama teman-teman saya					<input checked="" type="checkbox"/>
28.	Saya ingin selalu memiliki handphone					<input checked="" type="checkbox"/>
29.	Saya suka menggunakan handphone sendirian					<input checked="" type="checkbox"/>
30.	Kadang saya malas membantu orang tua di rumah					<input checked="" type="checkbox"/>
31.	Saya suka telponan dengan teman dekat saya					<input checked="" type="checkbox"/>

