

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM PERUBAHAN
HUBUNGAN SOSIAL DAN KELUARGA PADA ANAK SEKOLAH
DASAR DI KELURAHAN TELUK TIRAM KECAMATAN
BANJARMASIN BARAT KOTA BANJARMASIN**

SKRIPSI

Oleh

MAHMUDAH

NIM A1A214006



**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
BANJARMASIN
2019**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM PERUBAHAN
HUBUNGAN SOSIAL DAN KELUARGA PADA ANAK SEKOLAH
DASAR DI KELURAHAN TELUK TIRAM KECAMATAN
BANJARMASIN BARAT KOTA BANJARMASIN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Lambung Mangkurat
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Oleh

Mahmudah

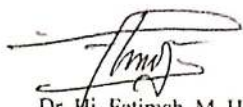
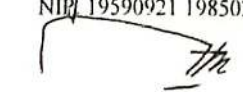
NIM A1A214006

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
BANJARMASIN
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Mahmudah
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 6 Maret 2019

Dewan Penguji


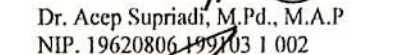



Dr. Hj. Fatimah, M. Hum
NIP. 19590921 198503 2 001

Ketua


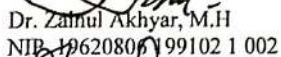
Drs. Heru Puji Winarso, M.Si., M.A.P
NIP. 19600509 198811 1 001

Sekretaris,


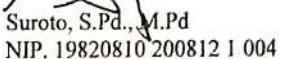
Dr. Acep Supriadi, M.Pd., M.A.P
NIP. 19620806 199103 1 002

Anggota

Dr. Zamul Akhyar, M.H
NIP. 19620806 199102 1 002


Anggota,

Suroto, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820810 200812 1 004

Anggota.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Dr. H. Harpani Matnuh, M.H
NIP. 19590801 198803 1 001

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengctahuan Sosial (IPS)



Dr. M. Zaenal Arifin Anis, M.Hum
NIP. 19570922 198603 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahmudah

NIM : A1A214006

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan ULM

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Hal-hal yang terkait dengan teknik penulisan, telah sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP ULM.

Banjarmasin, 2019

Yang membuat pernyataan,



MAHMUDAH
NIM. A1A214006

ABSTRAK

Mahmudah, 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Dalam Perubahan Hubungan Sosial dan Keluarga Pada Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin*. Skripsi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing (I) Fatimah (II) Heru Puji Winarso.

Kata Kunci : Gadget, hubungan sosial, keluarga

Gadget merupakan alat teknologi canggih yang perkembangannya sangat pesat, gadget adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Saat ini dari berbagai kalangan sudah mengenal gadget bahkan memiliki barang canggih tersebut mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa, mereka sudah terjamah oleh kecanggihan yang dimiliki oleh gadget. Karena gadget saat ini sangat mudah ditemukan dan harganya pun beragam dari harga murah sampai yang sangat mahal pun ada.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (1) dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin (2) tanggapan orang tua terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian selanjutnya dilakukan analisis data dengan *Data Reduction* (Reduksi data), *Data Display* (Penyajian Data), dan *Conclusion Drawing/Verification*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan penelitian dari 24 narasumber manfaat dan dampak gadget dalam perubahan hubungan sosial pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin narasumber mengatakan manfaat penggunaan gadget untuk mendownload game, mendengarkan musik, membuka pelajaran, mengerjakan PR, dan bisa juga untuk *chatting* dengan teman, komunikasi anak dengan keluarga berkurang karena anak asik dengan HPnya masing-masing (2) Tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki Gadget adalah susah untuk disuruh diajak bicara saja sering tidak dihiraukannya, kalau keuntungannya dia jarang keluar rumah sering di rumah saja sambil main gadget, setelah dia punya HP tidak mengganggu HP bapaknya lagi yang tidak sukanya kalau sudah asik main HP orang di sekitarnya tidak dihiraukannya lagi, sering berebut HP dengan adiknya, ruginya sering beli kouta kalau disuruh tidak dihiraukannya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disarankan agar sebaiknya anak menggunakan gadget seperlunya dan penggunaannya sesuai kondisi agar dampak buruk dari gadget tidak terjadi. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anaknya dalam penggunaan gadget untuk meminimalisir sisi negatif dari penggunaan gadget.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan limpahan rahmat, taufik, hidayah, dan lindungan-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Dalam Perubahan Hubungan Sosial dan Keluarga Pada Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin”. Shalawat serta salam tidak lupa pula dihaturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan umat Islam di dunia.

Penulisan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan lulus Strata 1 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Dalam menyusun skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik lewat tenaga, pikiran dan doa, serta motivasi yang tidak henti-hentinya diberikan kepada penulis sampai berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wahyu, M.S selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

2. Bapak Drs. M. Zaenal Arifin Anis, M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Hj. Fatimah, M.Hum selaku pembimbing I yang banyak memberikan bimbingan, saran dan motivasi serta kesediaan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan yang mana karena melalui bimbingan beliau yang begitu besar sehingga penelitian ini dapat selesai.
4. Bapak Drs. Heru Puji Winarso, M.Si., M.A.P selaku pembimbing II yang juga telah mengarahkan dan membimbing dalam penyusunan skripsi ini dan banyak memberikan masukan dan saran, serta motivasi selama bimbingan hingga penelitian ini selesai.
5. Bapak Dr. Acep Supriadi, M.Pd., M.A.P selaku dosen penguji satu terima kasih atas saran dan masukannya dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Mariatul Kiptiah, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji dua terimakasih atas segala saran, kritik dan koreksinya dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
7. Bapak H. Dian Agus Ruchliyadi, S.pd., M.pd selaku dosen penguji tiga terimakasih atas saran dan masukannya dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Civitas

9. Akademika FKIP ULM terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, masukan serta segala bantuan yang diberikan.
10. Bapak Syaripudin, S.E selaku Lurah Teluk Tiram Banjarmasin yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
11. Kepada narasumber yang telah bersedia meluangkan banyak waktu untuk dimintai data-data dan informasi berkaitan dengan penelitian ini.
12. Bapak Udin Effendi dan Ibu Intaniah selaku orang tua penulis, yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan moril dan materil selama menjalani studi dan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada ketiga saudara saya Syarifah, Kurnia, dan Obet Rahmad yang selalu mendo'akan dan memberikan semangat agar menyelesaikan penulisan skripsi ini.
14. Sahabatku Nur Izzah Maulida, Barsinah, Misriani, Klana Indah Putri Nusantara, Hairiah, Nani Farwasih, dan Aslamiyah yang banyak membantu memberikan motivasi dalam melakukan penelitian dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
15. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2014 program studi Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya.

Mudah-mudahan segala bantuan yang diberikan itu baik moril maupun materil yang langsung maupun tidak langsung mendapat ganjaran yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga apa yang telah disusun ini bermanfaat bagi diri penulis khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Banjarmasin, 2019
Penulis,

MAHMUDAH
NIM A1A214006

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Sejarah Perkembangan Tekonologi.....	13
B. Pengertian gadget.....	15
C. Pengertian Anak-anak	16
D. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak-anak.....	19
E. Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak-anak.....	23
F. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak-anak.....	25
G. Interaksi Anak Dalam Keluarga.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Alasan Menggunakan Metode Kualitatif.....	36
B. Tempat Penelitian	37
C. Sumber Data	38
D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41

F. Teknik Analisis Data	45
G. Pengujian Keabsahan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	50
A. Gambaran Umum.....	50
B. Hasil Penelitian	54
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	81
A. Manfaat dan Dampak Penggunaan Gadget dalam Perubahan Hubungan Sosial dan Keluarga pada Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin	81
B. Tanggapan Orangtua terhadap Anak yang memiliki Gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.....	92
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran	100
DAFTAR RUJUKAN	102
LAMPIRAN	104
RIWAYAT HIDUP PENULIS	180

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak-anak Kategori Durasi Intensitas.....	24
1.2 Jadwal Wawancara dengan Informan di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.....	43
1.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin	52
1.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Umur.....	52
1.5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Gambar Peta Wilayah Kelurahan Teluk Tiram.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara.....	105
2. Data Informan	108
3. Pedoman Observasi.....	110
4. Pedoman Dokumentasi	111
5. Matrix wawancara.....	112
6. Hasil Observasi	170
7. Photo Kegiatan.....	172
8. Surat Izin Penelitian dari ULM ke Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.....	178
9. Surat balasan izin Penelitian dari Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi semakin pesat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru mulai banyak bermunculan. Jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Jenis teknologi yang banyak beraneka macam saat ini mudah didapatkan. Karena harga yang ditawarkan beragam ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan saat ini setiap orang menginginkan mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi seperti gadget sekarang ini bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Usia pun tidak menjadi hambatan dalam penggunaan gadget. Hampir semua kalangan sudah terjamah dengan kecanggihan yang diberikan oleh gadget. Pengguna gadget pun sudah masuk dalam semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Pengguna gadget tidak dibatasi oleh usia. Dan para pengguna gadget mulai dari anak-anak hingga dewasa mudah beradaptasi menggunakan gadget dengan cepat.

Pengguna gadget terbilang tidak pernah puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin terus lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru. Karena teknologi setiap hari selalu terbaharui. Jadi mereka ingin mempunyai dan berusaha bisa menguasai teknologi yang muncul lebih baru.

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak lebih cepat memahami setiap fitur-fitur yang ditawarkan. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu :

“Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.

Namun pengguna gadget sekarang ini juga banyak digunakan oleh anak-anak yang .masih belum bisa memilih mana fitur yang baik digunakan ataupun yang tidak baik untuk digunakan. Mereka terlihat sudah biasa menggunakan teknologi canggih itu. Anak-anak biasanya mendapatkan teknologi canggih tersebut karena diberikan langsung oleh kedua orangtuanya. Gadget tersebut sengaja diberikan orang tuanya kepada anaknya. Karena untuk kemudahan berkomunikasi. Namun terkadang penggunaan gadget disalah gunakan oleh anak-anak. Mereka cenderung menggunakan gadget dalam hal yang kurang bermanfaat seperti main game

seharian hingga tidak ingat waktu. Teknologi canggih tersebut lebih cepat dikuasai oleh anak-anak dengan mudah mereka memainkan berbagai aplikasi yang ditawarkan dalam teknologi canggih itu. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan gadget yang dimiliki oleh anak-anaknya. Anak-anak lebih cepat dalam menguasai gadget daripada orangtuanya. Namun, anak-anak yang sering menggunakan gadget sering mendapatkan dampak negatif dari penggunaan gadget. Karena anak-anak lebih mudah beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, biasanya lupa dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak lebih memilih bermain dengan gadget yang mereka miliki dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman di taman bermain atau di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga komunikasi sosial antara anak dengan masyarakat berkurang bahkan semakin luntur.

Pertumbuhan anak-anak yang individualis ini mengakibatkan anak-anak tidak peduli dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Perubahan sosial dengan keluarga pun akan berpengaruh. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan dari anak-anak sampai ke dewasa. Apabila anak-anak selalu terpaku dengan gadget, akibatnya anak-anak akan sulit dalam berkomunikasi dengan masyarakat sekitarnya. Dengan begitu orang tua harus selalu mengawasi setiap kegiatan anak-anaknya yang sedang bermain gadget.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang tercantum dalam pasal 1 ayat (2) yang berbunyi “Perlindungan Anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi Anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Menurut UU No. 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi tercantum dalam Pasal 14 yang berbunyi “Pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau badan usaha dapat membangun kawasan, pusat peragaan, serta sarana dan prasarana ilmu pengetahuan dan teknologi lain untuk memfasilitasi sinergi dan pertumbuhan unsur-unsur kelembagaan dan menumbuhkan budaya ilmu pengetahuan dan teknologi di kalangan masyarakat”.

Anak adalah harapan penerus masa depan bangsa dan generasi penerus cita-cita bangsa dia sebagai sumber daya paling berharga di dunia dan dia adalah harapan terbaik untuk kemajuan bangsa ini. Anak juga memiliki peran yang strategis dan sumber daya potensial yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara di masa depan. Agar setiap anak dapat mampu memiliki tanggungjawab tersebut, maka ia perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara

optimal, baik fisik, mental maupun sosial, serta memperoleh perlindungan dan terpenuhi semua hak-haknya.

Menurut penelitian terdahulu skripsi dari Agung Prabowo yang berjudul pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim perumahan winong kotagede Yogyakarta mengemukakan bahwa “pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim akibat penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial, komunikasi maupun keagamaan”.

Faktor yang menghambat interaksi anak, komunikasi serta kontak sosial antar orang tua dan anak disebabkan oleh pola hidup keluarga yang sibuk dengan pekerjaan. Teknologi seperti gadget yang menjadi faktor utama yang menghambat komunikasi, interaksi anak dan keluarga, interaksi terjadi bila ada komunikasi dan kontak sosial antara pihak yang mendengar dan memberikan reaksi positif terhadap anaknya dengan kesabaran akan keluhan seorang anak meskipun keluhan itu tidak berarti.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan bermain gadget anak-anak menjadi pasif dalam berkomunikasi lebih cenderung bermain gadget, anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam.

Senada dengan penelitian Agung Prabowo Menurut penelitian dari (Lestari Dkk, 2014: 208) yang berjudul pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga mengemukakan bahwa:

Penggunaan gadget pada era teknologi seperti sekarang dapat mempengaruhi aspek kehidupan lainnya. Fenomena penggunaan gadget pada anggota keluarga yang pada akhirnya berpotensi mengubah suatu pola interaksi sosial di dalam keluarga ini dapat diminimaisir dengan pemberian intervensi dari pekerja sosial keluarga sesuai fungsinya. Pekerja sosial keluarga dapat berupaya melakukan *family therapy*.

Family therapy tersebut disesuaikan dengan kebutuhan keluarga guna menyadarkan akan perubahan pola interaksi yang berpotensi mempengaruhi peran dan fungsi keluarga secara keseluruhan. Sehingga keluarga dapat memperbaiki pola penggunaan gadget minimal dalam keadaan berinteraksi dengan keluarga

Menurut penelitian dari Muhamad Ihsan Hakikin yang berjudul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta mengemukakan bahwa

Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah merupakan pondok pesantren yang ciri utama pendidikannya bersifat salafiah atau pondok pesantren yang dalam pengajarannya masih bersifat tradisional. Sebelum masuknya *gadget* dalam lingkungan pesantren, kehidupan di Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah masih sangat sederhana, pola pemikirannya santri juga belum berkembang seperti santri masih belum paham tentang teknologi. Perubahan Pondok Pesantren Al-Luqman yaitu masuknya teknologi dalam pesantren terdapat peraturan yang memperbolehkan santri dalam pemakaian *gadget*, sehingga menjadikan santri dalam beraktifitas kesehariannya yang tidak mengulang membaca kitab tetapi disibukan juga dengan menggunakan *gadget*. Santri dalam pondok pesantren yang pembelajarannya ditekankan dalam pengajian kitab agama seperti kitab kuning, nahwu, sorof, dan lain sebagainya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah masuknya *gadget* dalam pesantren aktifitas-aktifitas santri saat ini lebih banyak bermain *gadget* daripada membaca ulang kitab, sehingga penjiwaan dalam diri santri telah menurun dan pudarnya karismatik santri. Yang mana santri yang memiliki

bekal keilmuan Agama yang nantinya akan di amalkan kepada Masyarakat, telah memudahkan santri lebih disibukan ke *gadgetnya* dari pada fokus belajar dalam pesantren sehingga santri melupakan kewajiban-kewajiban yang ada dalam pesantren (Muhamad Ihsan Hakikin, 2017 :87).

Menurut jurnal dari Putri Hana Pebriana yang berjudul Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini mengemukakan bahwa

Berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya (Putri Hana Pebriana, 2007:10).

Penelitian ini menunjukkan bahwa anak akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

Menurut jurnal dari Ratna Pangastuti yang berjudul fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini mengemukakan bahwa

Fenomena gadget bagi anak usia dini dengan usia rata-rata 4-6 tahun dari segi penggunaannya telah merata dan meluas diwilayah Indonesia. Mereka telah akrab dan sangat familiar dalam mengoperasikan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan gadget terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak yang menggunakan gadget secara overload time dari batasan waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Ratna Pangastuti, 2017: 172).

Peneliti ini menunjukkan bahwa anak lebih bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman-teman sebayanya.

Dari beberapa penelitian di atas sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak terhadap perubahan sosial dengan keluarga karena dengan kecanggihan teknologi sangat mudah ditemukan, anak-anak yang masih kecil sudah memiliki gadget sendiri karena itulah peneliti merasa tertarik dengan permasalahan ini.

Begitu juga yang terjadi dalam masyarakat yang tinggal di kelurahan Teluk Tiram Kota Banjarmasin penggunaan *gadget* sudah terjamah sampai di kalangan anak-anak, mereka mendapatkan *gadget* tersebut dari orang tua mereka sendiri. Anak-anak yang masih duduk di Sekolah Dasar (SD) yang pada dasarnya belum pantas untuk memiliki teknologi canggih seperti itu mereka diperbolehkan begitu saja oleh orang tuanya untuk memiliki barang berteknologi canggih tersebut alasannya hanya supaya anaknya mudah berkomunikasi. Orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya pun merasa tidak keberatan apabila anaknya menggunakan *gadget* dalam setiap aktifitas yang dilakukan oleh anaknya. Terlihat dalam kehidupan sehari-harinya pada saat anaknya sedang berbicara dengan orang tua maupun saat belajar mereka selalu memegang *gadgetnya* seolah anak tersebut tidak pernah terlepas dari *gadget* di tangannya.

B. Fokus Penelitian

Gadget sekarang telah masuk dalam berbagai kalangan dari anak - anak, remaja maupun dewasa memiliki gadget, karena gadget saat ini sangat mudah didapat dan harganya pun beragam dari yang harga murah maupun mahal ada tersedia. Gadget yang dimiliki oleh anak-anak itu diberikan langsung oleh orang tuanya sendiri.

Pesatnya perkembangan teknologi mengakibatkan penggunaan gadget menjangkau pada kalangan anak-anak, begitu cepat mereka dalam mengoperasikan gadget. Mereka begitu mahir memainkan setiap aplikasi-aplikasi yang disediakan dalam teknologi canggih ini.

Menurut Panji Ismail (2013) “dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Yang dulunya gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki gadget berupa smartphone ataupun handphone sebagai bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah atas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya”.

Akibat dari seringnya anak-anak bermain gadget membuat anak menjadi malas untuk berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka cenderung lebih terfokus kepada gadget yang ada di tangannya. Game yang ada dalam aplikasi gadget pun sifatnya mengandung agresivitas atau pornografi bisa menjadi referensi bagi anak untuk menerapkannya di kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian di atas, maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat dan Dampak Penggunaan Gadget dalam Perubahan Hubungan Sosial dan Keluarga pada Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.
2. Tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa manfaat dan dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?
2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini digunakan untuk mencapai tujuan berdasarkan fakta-fakta empirik tertentu dimana fakta-fakta tersebut dapat menemukan dan mengembangkan sebuah ilmu pengetahuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang:

1. Dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

2. Tanggapan orang tua terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat secara teori dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis bermanfaat sebagai:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan dalam mengkaji dan mengembangkan teori tentang dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi:

a. Anak

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengembangan kepribadian anak, khususnya penanaman nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari seperti sikap kejujuran dan disiplin.

b. Orang tua

Penelitian ini bisa memberikan sumbangsih kepada orang tua agar lebih mengawasi anaknya dalam bermain dan berinteraksi dalam menggunakan *gadget*.

c. Prodi PPKn FKIP ULM Banjarmasin.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberi sumbangsih yang berarti serta dapat menjadi bahan acuan dalam referensi kepustakaan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sejarah Perkembangan Teknologi

Sejarah perkembangan teknologi dimulai dari masa prasejarah (sebelum 3000 SM) manusia pada jaman dulu hanya bisa berkomunikasi dengan bahasa isyarat tangan dan dengan suara dengusan sebagai pemula untuk melakukan komunikasi, jaman dulu manusia mendokumentasikan informasi dalam bentuk simbol maupun gambar pada dinding-dinding gua, misalnya simbol dari burung dan binatang buruannya dengan menggunakan batu, tulang, dan kulit binatang.

Sejarah perkembangan teknologi dari masa sejarah (3000 SM s.d 1400 M) pada jaman ini manusia mulai mengenal tulisan, dan ditemukannya abjad fonetik, kertas sebagai media penulisan yang mudah dibawa, sampai cara pencetakan buku. Tetapi pada masa ini informasi belum disebarkan secara massal. Untuk pertama kalinya pada tahun 3000 SM, ditemukan tulisan yang digunakan oleh bangsa Sumeria dengan menggunakan simbol-simbol yang dibentuk dari piktograf.

Sejarah perkembangan teknologi masa Modern (1400 M-Sekarang) pada masa ini teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat perkembangannya, pada tahun 1455 Johann Gutenberg mengembangkan mesin cetak menggunakan plat huruf yang terbuat dari besi dengan bingkai yang terbuat dari kayu dan dapat diganti-ganti. Setelah itu perkembangan teknologi

mulai bertambah maju, sampai tahun 1972 seorang pencipta program E-mail yaitu Ray Tomlinson menciptakan E-mail untuk bisa berkomunikasi dengan jarak yang jauh menggunakan teks. Mulai itu lah teknologi selalu berkembang dari hari kehari terobosan-terobosan terbaru dan canggih pun mulai bermunculan dengan cepatnya.

Menurut Noegroho (2010) “Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer, sistem TV kabel, satelit dan sebagainya, dan telah diadopsi dan masuk ke seluruh penjuru dunia. Perkembangan peralatan komunikasi telah ada sejak jaman prasejarah dengan menggambar di gua-gua sekitar 22.000 tahun sebelum masehi”.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi sudah ditemukan sejak dulu namun belum secanggih saat ini, dan dengan seiring perkembangan zaman teknologi semakin canggih berkat adanya inovasinovasi baru yang mulai di temukan. Hal ini dikarenakan teknologi harus disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat modern. Oleh karena itu masyarakat sudah sangat dekat dengan teknologi.

B. Pengertian gadget

Gadget merupakan alat teknologi canggih yang perkembangannya sangat pesat, gadget adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Contoh perangkat yang termasuk dalam kategori gadget yaitu laptop, MP3 Player, Netbook, E-Reader, Kamera, Xboox, Smartphone, Table, dan masih banyak perangkat lain yang mempunyai fungsi khusus dan berbeda-beda.

Menurut Ma'ruf (2015) "Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan".

Saat ini dari berbagai kalangan sudah mengenal gadget bahkan memiliki barang canggih tersebut mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa, mereka sudah terjamah oleh kecanggihan yang dimiliki oleh gadget. Karena gadget saat ini sangat mudah ditemukan dan harganya pun beragam dari harga murah sampai yang sangat mahal pun ada.

C. Pengertian Anak-anak

Dilihat dari Kamus Umum bahasa Indonesia mengenai pengertian anak secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.

“Menurut R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Oleh karena itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh. Akan tetapi, sebagai makhluk sosial yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru sering kali di tempatkan dalam posisi yang paling di rugikan, tidak memiliki hak untuk bersuara, dan bahkan mereka sering menjadi korban tindak kekerasan dan pelanggaran terhadap hak-haknya.”

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa pengertian tentang anak menurut peraturan perundang-undangan, begitu juga menurut para pakar ahli. Namun di antara beberapa pengertian tidak ada kesamaan mengenai pengertian anak tersebut, karena di latar belakang dari maksud dan tujuan masing-masing undang-undang maupun para ahli. Pengertian anak menurut peraturan perundang-undangan dapat dilihat sebagai berikut:

a) Anak Menurut UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.

Pengertian anak berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

b) Anak menurut Kitab Undang –Undang Hukum perdata.

Di jelaskan dalam Pasal 330 Kitab Undang-undang Hukum Perdata, mengatakan orang belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur 21 tahun dan tidak lebih dahulu telah kawin. Jadi anak adalah setiap orang yang belum berusia 21 tahun dan belum menikah. Seandainya seorang anak telah menikah sebelum umur 21 tahun kemudian bercerai atau ditinggal mati oleh suaminya sebelum genap umur 21 tahun, maka ia tetap dianggap sebagai orang yang telah dewasa bukan anak-anak.

c) Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Anak dalam Pasal 45 KUHPidana adalah anak yang umurnya belum mencapai 16 (enam belas) tahun.

d) Menurut Undang-undang No 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak Yang disebut anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin (Pasal 1 butir 2).

e) Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak.

f) dijelaskan dalam (pasal 1 Ayat (3)) Anak adalah anak yang telah berusia 12 (dua belas) tahun, tetapi belum berusia 18 (delapan belas) tahun yang diduga melakukan tindak pidana.

g) Menurut Pasal 1 butir 5 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia adalah sebagai berikut:

“Anak adalah setiap manusia yang berusia di bawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut demi kepentingannya”.

Batasan umur anak tergolong sangat penting dalam perkara pidana anak, karena dipergunakan untuk mengetahui seseorang yang di duga melakukan kejahatan termasuk kategori anak atau bukan. Mengetahui batasan umur anak-anak, juga terjadi keberagaman di berbagai Negara yang mengatur tentang usia anak yang dapat di hukum. Beberapa negara juga memberikan definisi seseorang dikatakan anak atau dewasa dilihat dari umur dan aktifitas atau kemampuan berfikirnya. Pengertian anak juga terdapat pada pasal 1 *convention on the rights of the child*, anak diartikan sebagai setiap orang dibawah usia 18 tahun, kecuali berdasarkan hukum yang berlaku terhadap anak, kedewasaan telah diperoleh sebelumnya.

Sedangkan membicarakan sampai batas usia berapa seseorang dapat dikatakan tergolong anak, pembatasan pengertian anak menurut beberapa ahli yakni sebagai berikut:

Menurut Bisma Siregar, dalam bukunya menyatakan bahwa: dalam masyarakat yang sudah mempunyai hukum tertulis diterapkan batasan umur yaitu 16 tahun atau 18 tahun ataupun usia tertentu yang menurut perhitungan pada usia itulah si anak bukan lagi termasuk atau tergolong anak tetapi sudah dewasa.

Menurut Sugiri sebagai mana yang dikutip dalam buku karya Maudi Gultom mengatakan bahwa: "selama di tubuhnya masih berjalan proses

pertumbuhan dan perkembangan, anak itu masih menjadi anak dan baru menjadi dewasa bila proses perkembangan dan pertumbuhan itu selesai, jadi batas umur anak-anak adalah sama dengan permulaan menjadi dewasa, yaitu 18 (delapan belas) tahun untuk wanita dan 21 (dua puluh) tahun untuk laki-laki".

Menurut Hilman Hadikusuma dalam buku yang sama merumuskannya dengan "Menarik batas antara sudah dewasa dengan belum dewasa, tidak perlu di permasalahan karena pada kenyataannya walaupun orang belum dewasa namun ia telah dapat melakukan perbuatan hukum, misalnya anak yang belum dewasa telah melakukan jual beli, berdagang, dan sebagainya, walaupun ia belum berenang kawin".

Dari beberapa pengertian dan batasan umur anak sebagaimana disebutkan di atas yang cukup bervariasi tersebut, kiranya menjadi perlu untuk menentukan dan menyepakati batasan umur anak secara jelas dan lugas agar nantinya tidak terjadi permasalahan yang menyangkut batasan umur anak itu sendiri. Dalam lingkup Undang-undang tentang Hak Asasi Manusia serta Undang-undnag tentang Perlindungan Anak sendiri ditetapkan bahwa anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan, dan belum pernah menikah.

D. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak-anak

Gadget merupakan alat yang dapat digunakan oleh siapa saja dan dimanfaatkan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget

tersebut. Penggunaan gadget pada zaman sekarang sudah masuk dalam berbagai kalangan dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Tidak bisa dipungkiri bahwa semakin berkembangnya zaman maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Orang dewasa biasanya menggunakan gadget untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pada kalangan anak-anak mereka menggunakan gadget hanya terbatas yaitu untuk media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Dalam Pemakaiannya pun juga memiliki durasi yang berbeda-beda dari anak-anak sampai orang dewasa.

Penggunaan gadget pada orang dewasa lebih lama dibanding anak-anak itu dapat dilihat dari banyaknya waktu anak-anak yang dihabiskan untuk belajar di sekolah maupun di rumah. Biasanya orang dewasa menggunakan gadget 1-4 jam dalam sekali penggunaan dan digunakan berkali-kali dalam sehari. Berbeda dengan anak-anak yang durasi pemakaian gadgetnya hanya terbatas. Hal ini terjadi agar anak tidak terkena dampak negatif dari gadget apabila pemakaian gadget terlalu lama dan intensitasnya terus menerus hal ini nantinya akan membuat anak kecanduan dalam bermain dengan gadget. Orangtua perlu memberikan batasan untuk anaknya agar tidak terjadi permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak-anak yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi sangat penting adanya pengawasan dari orangtua untuk anaknya pada saat anak sedang menggunakan media teknologi seperti *gadget* orangtua harus mengawasi anaknya dimana saja agar anak tidak terkena dampak negatif yang timbul karena gadget tersebut. Rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak-anak hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk *browsing*, *chatting*, *sosial media*, dll. Penggunaan gadget pada anak-anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

1. Aplikasi penggunaan gadget pada anak-anak

Anak-anak menggunakan gadget biasanya kebanyakan hanya untuk bermain game dalam pemakaiannya sehari-hari. Sedangkan hanya sedikit sekali anak-anak yang menggunakan gadgetnya untuk berkomunikasi dengan orangtua, kerabat maupun teman-teman dilingkungannya ataupun untuk mencari bahan pelajaran.

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan

lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak kebanyakan hanya untuk bermain game dibandingkan untuk hal-hal lainnya, itu sebabnya gadget yang di dalamnya terdapat aplikasi youtube seharusnya dimanfaatkan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada agar dapat digunakan sebagai sarana belajar, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Biasanya dengan menggunakan aplikasi animasi yang menarik, ditambah warna yang cerah, dan ada lagu-lagu yang ceria anak-anak akan lebih bersemangat untuk belajar. Akan tetapi anak juga harus tetap dibatasi dalam pemakaian gadget

karena jika anak terus menerus hingga kecanduan dalam menggunakan gadget itu dapat mengganggu perkembangan psikologis pada anak.

E. Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak-anak

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Dengan terlalu seringnya anak menggunakan gadget dalam sehari itu dapat dipastikan bahwa anak akan cenderung lebih mempedulikan gadgetnya daripada bermain dengan teman-temannya di luar rumah.

Pada dasarnya anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar itu boleh-boleh saja diberi gadget. Tetapi orang tua juga harus memperhatikan durasi pemakaiannya. Contohnya, apabila anak ingin bermain game di gadgetnya itu hanya diberikan waktu setengah jam dan hanya pada saat senggang. Akan lebih baik apabila orang tua memberikan gadget pada anaknya saat libur sekolah saja seperti hari minggu. Lebih dari itu, anak juga tetap harus berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya tidak hanya terus menerus terfokus pada gadgetnya saja.

Intensitas pemakaian gadget dapat dikategorikan dari beberapa golongan seperti pemakaian gadget dengan intensitas tinggi apabila menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali

(lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit dapat menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali /hari setiap penggunaan.

Kemudian, intensitas penggunaan gadget dengan kategori rendah inilah kategori yang paling baik dalam menggunakan gadget yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Tabel 1.1

Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak-anak Kategori Durasi
Intensitas

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	2 kali per hari

Sumber: Diolah Oleh Peneliti 2018

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan gadget yang baik memang harus memiliki batasan – batasan dan kriteria tertentu untuk setiap pemakaian agar terhindar dari kecanduan dalam menggunakan gadget pada anak, Bentuk penggunaan gadget pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan gadget hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian gadget berkisar antara 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali per hari. Namun apabila penggunaan gadget dengan durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan gadget yang tinggi. Sebab itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak-anak menggunakan gadget, karena apabila pemakaian gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini.

F. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak-anak

Gadget merupakan sebuah alat komunikasi yang diberikan orangtua kepada anak-anaknya. Orangtua yang mengenalkan gadget kepada anak, alasannya adalah agar orangtua dengan anaknya lebih mudah dalam berkomunikasi. Orangtua memberikan pilihan kepada anaknya dalam memilih model gadget dengan keinginan anak, agar anak lebih giat dalam proses

belajarnya. Biasanya gadget yang diberikan orangtua kepada anaknya lebih canggih daripada yang mereka miliki. Hal tersebut dilakukan orangtua agar anak lebih maju dalam pemikiran dan lebih canggih dalam penggunaan teknologi atau gadget. Alasan orangtua memberikan gadget memang untuk kebutuhan berkomunikasi. Mulanya gadget hanya diisi dengan fitur audio seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-anaknya. Anak yang baru mempunyai gadget biasanya cenderung menurut terhadap apa yang diajarkan orangtua. Namun lama kelamaan anak-anak akan bosan dengan konten atau fitur yang ada dan anak-anak akan mengunduh konten atau fitur yang mereka inginkan, itu karena anak-anak luput dari pengawasan orangtua. Dan anak-anak itu memanfaatkan gadget untuk kepentingan bermain game yang asik daripada komunikasi. Akibatnya anak-anak menjadi terlena dalam bermain gadget dan tidak mempedulikan lagi dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat ironis karena dunia anak sekarang lebih individualis daripada dunia anak-anak sebelum mereka mengenal gadget.

Dari kecanggihan teknologi gadget itu banyak anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orangtua. Bahkan tidak jarang ada anak yang marah jika diperintah oleh orangtuanya. Itulah bentuk akibat kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati daripada dunia nyatanya. Terkadang anak sangat sulit disuruh untuk makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya. Anak-anak mementingkan bermain gadget daripada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari.

Parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Akibat orangtua yang sudah memberikan gadget yang paling canggih dan paling baru untuk berkomunikasi beralih menjadi kecanduan mainan yang berefek pada banyak hal. contohnya masalah sosial, psikologis, egois, dan beberapa dampak lain. Untuk orangtua yang kurang peduli dengan perkembangan anak-anaknya, mereka nantinya akan terkejut jika melihat anak mereka sudah kecanduan dan susah untuk berkomunikasi.

Seharusnya gadget digunakan pada semestinya yaitu untuk alat berkomunikasi dan sebagai sarana belajar untuk anak supaya mengetahui tentang dunia pembelajaran dengan mudah. Dengan kecanggihan yang ada pada gadget seharusnya anak-anak bisa lebih kreatif. Karena dalam gadget terdapat konten yang lengkap dengan media audio dan media visual. Dengan adanya media audio dan visual maka anak-anak dapat berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Contohnya anak browsing buku bacaan yang diinginkan dan artinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Tetapi pada kenyataannya tidak demikian. Kebanyakan anak-anak malah malas untuk membaca.

Saat ini peran orangtua lah yang lebih dibutuhkan buat anak-anaknya agar dapat memilih hal yang harus dilakukan. Jangan sampai orangtua hanya

memberikan gadget pada anak tapi tidak sambil diawasi, karena dalam gadget terdapat berbagai konten-konten yang seharusnya tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya-jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

1. Dampak negatif gadget pada anak-anak

a) Kecanduan

Dampak negatif gadget pada anak biasanya yang umum terjadi adalah kecanduan dan ketergantungan. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan fisik dan motorik pada anak. Pengaruh yang membuat anak menjadi kecanduan pada gadget ini terjadi karena dengan gadget anak dapat menemukan berbagai hal yang bisa ia temukan, seperti tantangan baru. Hal ini bisa dilihat saat anak kecanduan bermain game lewat gadget. Anak biasanya akan sangat susah untuk melepas gadget yang ada di tangan mereka. Akibatnya, dapat membuat anak sulit untuk disuruh makan dan kurang istirahat yang semuanya itu penting dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak.

b) Bahaya radiasi

Setiap alat elektronik seperti gadget umumnya menimbulkan radiasi pada cahaya yang ada di layar. Pada intinya, masa kanak-kanak adalah masa perkembangan tubuh untuk menjadi sempurna, maka dapat dikatakan bahwa organ tubuh mereka belum sempurna perkembangannya. Dan akibat dari ini dapat menimbulkan efek yang negatif terhadap organ-organ mereka yang sering terkena paparan sinar radiasi yang berdampak negatif. Biasanya, dampak negatif dari paparan radiasi ini tidak langsung terjadi pada anak akan tetapi akan muncul di kemudian hari. Efek negatif radiasi biasanya mengakibatkan gangguan terhadap otak, hati, sistem reproduksi dan mata anak.

c) Kemampuan psikomotorik berkurang

Penggunaan *gadget* dengan durasi yang panjang membuat kemampuan anak kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Pada hakikatnya usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, contohnya bernyanyi, menggambar, bermain bersama teman sebaya dan kegiatan lainnya. Saat melakukan aktivitas fisik seperti ini, beberapa kemampuan lain yang ada dalam diri anak juga akan diasah sekaligus. Seperti saat menggambar, anak juga belajar mengembangkan otak kanannya. Saat bermain bersama teman sebaya, anak akan belajar mengasah keterampilan sosialnya.

d) Gangguan tidur

Anak yang sudah mengalami kecanduan gadget, maka anak akan sangat susah untuk terpisah dari gadgetnya. Dimana pun mereka berada pasti akan selalu ada gadget di tangannya. Bahkan tidak jarang anak masih memainkan gadget saat ingin tidur hingga saat tidur anak pun masih memegang gadget di tangannya. Hal tersebut menggambarkan bahwa gadget menimbulkan pengaruh yang negatif bagi anak. Karena, mengganggu istirahat dan jam tidur anak. Alangkah baiknya, Sebagai orang tua jangan memberikan anak gadget pada malam hari agar tidak mengganggu jam tidur malam anak.

e) Anti sosial

Dampak yang dapat dilihat secara langsung dari gadget adalah anak akan susah untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak yang hanya fokus pada gadget membuat mereka kurang bergaul bahkan simpati dengan teman-temannya. Sebenarnya anak yang sudah terbiasa dari kecil bersosialisasi dengan orang lain akan dengan mudah untuk bergaul dan bersimpati dengan orang lain saat mereka dewasa kelak. Bahkan, jika mereka seharian bersama dengan gadget akan membuat mereka anti sosial maksudnya mereka tidak mau bergaul dan berkenalan dengan lingkungan ataupun dengan teman-teman yang seumuran dengan mereka.

2. Dampak positif gadget pada anak-anak

a) Sebagai alat komunikasi dengan orang tua, saudara dan teman-teman

Gadget pada hakikatnya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan kerabat yang kita kenal agar mudah untuk saling berhubungan dimanapun berada. Anak yang diberikan orangtuannya gadget akan mempermudah orangtua untuk bisa menghubungi anaknya misalnya seperti ingin menjemput anak pulang sekolah ataupun ketika anaknya sedang tidak berada di rumah orangtua akan mudah mengetahui anaknya sedang berada dimana dengan menghubunginya menggunakan gadget. Selain untuk menghubungi orang tua, *gadget* yang mereka miliki juga digunakan untuk menghubungi saudara yang jauh serta untuk menghubungi teman-temannya untuk menanyakan tugas sekolah. Ketika anak ingin bermain ke rumah temannya anak juga bisa menghubungi orangtuanya untuk meminta izin apabila akan pulang terlambat. Hal ini dapat mempermudah orangtuanya karena dapat mengetahui dimana anaknya berada.

b) Meningkatkan kemampuan berbahasa

Orangtua juga bisa mengajarkan anaknya-anaknya yang masih berusia balita dalam meningkatkan kemampuan berbahasanya dengan *gadget*, orangtua akan mengajarkan keterampilan berbahasa kepada anaknya, yakni dengan mengajak anak bermain *game*

pengenalan kata. Misalnya *game* yang sederhana dengan menekan sebuah panel warna maka akan muncul suara dan deret kata. Biasanya *game* untuk balita menggunakan dua bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

c) Sebagai media pembelajaran

Gadget saat ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat untuk berkomunikasi tetapi juga terdapat banyak manfaat lainnya seperti sebagai sarana pembelajaran yang baik untuk meningkatkan pengetahuan pada anak. Orangtua bisa menginstal aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran di dalam gadget anaknya seperti mencari bahan bacaan yang sedang dipelajari di sekolah. Dan apabila ada pelajaran yang anak tidak mengerti anak dapat bertanya dengan gurunya di sekolah.

d) Untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah

Pada anak-anak usia pendidikan dasar yang memiliki *gadget* biasanya mempergunakan *gadget* sebagai alat untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah. Dimana alat teknologi seperti *gadget* ini sudah dilengkapi dengan aplikasi internet di dalamnya. Dengan adanya internet dapat mempermudah anak mencari informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sekolah. *Gadget* yang mereka miliki ini penting dan memuaskan untuk mencari informasi-informasi yang sedang berkembang pada saat sekarang dan bisa digunakan untuk memahami pelajaran yang

belum dimengerti serta dapat membantu dalam menyelesaikan tugas sekolah.

e) Untuk alat hiburan

Banyak manfaat yang dapat dilihat dari *gadget* salah satunya sebagai alat hiburan. Dimana *gadget* ini bisa menghilangkan rasa bosan anak disaat sudah lelah belajar seharian di sekolah. Dengan bermain *game* yang ada dalam gadget mereka maka anak akan merasa terhibur. Dengan kecanggihan *gadget* yang dilengkapi *internet* maka dapat dijadikan sebagai sarana untuk bermain *game online* maupun *game offline* buat anak. Karena dengan bermain *game* dapat menghilangkan rasa kebosanan anak setelah penat akibat sekolah. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terlihat mereka pulang sekolah, mereka menggunakan gadgetnya untuk bermain *game* dengan teman-temannya. Dengan perkembangan zaman dan mulai lunturnya permainan tradisional maka mereka lebih menggunakan gadgetnya untuk bermain *game* ataupun digunakan untuk yang lainnya.

G. Interaksi Anak Dalam Keluarga

Dalam pembentukan kepribadian setiap anak orang tua lah yang berperan besar akan setiap keputusan yang akan dipilih oleh anak-anaknya. Sebelum anak menjadi dewasa orang tua lah yang menjadi faktor dalam menanamkan dasar nilai-nilai kepribadian yang baik untuk anaknya. Jadi kepribadian seorang anak remaja akan ditentukan oleh keadaan dan proses

yang ada dan yang terjadi sebelumnya. Pada saat seorang anak mempelajari hal-hal yang baik saat kecil maka itu akan terbawa sampai dia remaja atau bahkan dewasa.

Sikap dan perilaku anak akan mencerminkan bagaimana cara orangtua mengajarkan anaknya dalam bersikap dan berperilaku. Seorang anak akan mengikuti setiap mereka melihat perilaku-perilaku orangtuanya mau itu baik maupun tidak baik. Pada dasarnya interaksi anak dengan orangtua akan terjalin dengan baik itu tergantung pada orangtua. Sikap orangtua akan menentukan hubungan dalam keluarga. Orangtua dapat menentukan cara dalam berbicara maupun bersikap untuk dapat berkomunikasi yang baik dengan anak. Hubungan antara orangtua dengan anak-anaknya akan dapat terjalin dengan baik apabila komunikasi berjalan dengan baik dalam keluarga.

Interaksi sosial yang dialami oleh anak pertama kali adalah interaksi anak dengan ibunya, selanjutnya anak akan berinteraksi dengan ayah dan anggota keluarga yang lain. Peran seorang ibu sangat besar dalam perkembangan anak, itu karena ibu sangat dekat dengan anak-anaknya sejak anak dalam kandungan hingga lahir. Seorang ibu juga akan berperan besar dalam pemberian stimulasi mental pada anaknya. Selain ibu, ayah dan keluarga lainnya juga berperan banyak atas pertumbuhan dan perkembangan anak. Interaksi yang baik akan membentuk pola perilaku dan kepribadian anak lebih baik.

Interaksi antara anak dengan keluarga akan terjalin dengan baik apabila anak sudah diberikan stimulasi mental yang baik dari orangtua dan keluarga

yang lain, maka anak akan mudah berinteraksi dalam keluarga maupun dengan orang lain. Dengan sering berinteraksi dengan keluarga maupun orang lain anak akan mudah untuk beradaptasi dengan lingkungan di sekitar.

Dalam keluarga komunikasi dan interaksi merupakan suatu proses sosialisasi anak yang diajarkan oleh orangtua. Pada proses sosialisasi terdapat beberapa hal yang penting kita ketahui, itu adalah bentuk perilaku yang akan disosialisasikan, kemudian orang yang akan berpartisipasi dalam melakukan proses sosialisasi, dan aturan dalam melakukan proses sosialisasi. Keluarga merupakan tempat untuk anak belajar bersosialisasi seperti berkomunikasi dan berinteraksi yang baik dengan semua orang lain.

Saat anak mulai tumbuh menginjak remaja, seringkali orangtua akan mulai kurang berinteraksi dengan anaknya. Padahal saat anak mulai menginjak remaja orangtua lah yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapi anak agar dapat memperoleh bantuan, dorongan, dan dukungan dari orangtua untuk mengatasinya.

Dalam keluarga orangtua lah yang berperan penuh dalam membimbing dan mengajarkan nilai-nilai kepribadian yang baik dalam hidup untuk anaknya. Hal tersebut akan dapat dilakukan apabila antara orangtua dan anak terjalin hubungan yang baik. Orangtua harus bisa meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan anaknya. Saat anak menghadapi masalah, baik kecil maupun besar anak selalu membutuhkan orangtua dalam menyelesaikan masalah dan orangtua juga dibutuhkan sebagai tempat bernaung dan berlindung anak dari semua masalah yang dihadapi anak-anaknya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Alasan Menggunakan Metode Kualitatif

Penelitian merupakan proses yang mengandung langkah-langkah yang dilakukan secara sistematis dan terencana untuk mendapatkan suatu jawaban atas persoalan yang muncul dalam suatu bidang kehidupan. Ditinjau dari permasalahan yaitu tentang dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang atau jasa. Hal terpenting dari suatu barang atau jasa berupa kejadian atau fenomena atau kejadian sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori (Wahyu, 2012:3).

Sedangkan menurut Sukmadinata (2016:60) “Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”. Oleh karena itu penelitian kualitatif pun hampir identik dengan penelitian lapangan (*field research*) dikarenakan penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena dan keadaan sosial dari sudut pandang atau perspektif partisipan.

Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, dan pemikirannya.

Alasan menggunakan metode kualitatif pada penelitian ini karena untuk mendapat data mengenai dampak penggunaan gadget perlu memahami keadaan dan situasi sosial pada tempat penelitian. Pertimbangan pilihan metode penelitian di atas adalah bahwa untuk mengetahui dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin memerlukan penggalan informasi yang tidak bersifat kuantitatif untuk menentukan deskripsi yang bersifat komprehensif dari data-data yang dikumpulkan.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti berpandangan bahwa metode dan analisis data deskriptif sangat tepat untuk dijadikan dasar atau landasan pada penelitian ini. Dengan metode kualitatif ini dapat memahami gambaran umum secara faktual mengenai dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin. Dari kelurahan tersebut saya akan meneliti warga masyarakat yang masih duduk di bangku sekolah dasar yang sudah memiliki gadget sendiri. Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan

Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin dipilih sebagai tempat penelitian karena di kelurahan tersebut saya sering melihat warga masyarakatnya yang masih kecil sudah memiliki gadget sendiri yang seharusnya mereka belum pantas memiliki barang canggih dan mahal seperti itu. Oleh sebab itu saya ingin meneliti bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar terhadap perubahan hubungan sosial dengan keluarga yang tinggal di kelurahan tersebut.

C. Sumber Data

Menurut Wahyu (2012:42) “penentuan sumber data pada penelitian kualitatif dilakukan secara *Purposive Sampling*, yaitu ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian atau tujuan tertentu”. Kemudian Lincoln dan Guba (Wahyu, 2012:43) mengatakan bahwa ciri-ciri khusus *purposive sampling* yaitu:

1. *Emergent sampling design*; bersifat sementara; sebagai pedoman awal terjun ke lapangan, setelah sampai di lapangan boleh saja berubah sesuai dengan keadaan.
2. *Serial selection of sample units*; menggelinding seperti bola salju (*snowball*); sesuai dengan petunjuk yang didapatkan dari informan-informan yang telah diwawancarai.
3. *Continuous adjustment or ‘focusing’ of the sample*; siapa yang akan dikejar sebagai informan baru disesuaikan dengan petunjuk informan sebelumnya dan sesuai dengan kebutuhan penelitian, unit sampel yang dipilih makin lama makin terarah sejalan dengan terarahnya fokus penelitian.
4. *Selection of the point of redundancy*; pengembangan informan dilakukan terus sampai informasi mengarah ke titik jenuh atau sama.

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan, sumber data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Pada prosesnya, peneliti

melakukan observasi dengan cara melihat dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Selanjutnya peneliti juga melakukan dokumentasi untuk memperkuat data yang diperoleh. Data digunakan untuk melihat dan mengetahui dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin. Data yang diperoleh peneliti terdiri atas dua (2) jenis, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan atau diperoleh langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan. Data primer dapat disebut juga data utama. Pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan, berperan serta merupakan hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya (Moleong, 2011:157).

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari obyek yang diteliti. Obyek yang diteliti dalam penelitian ini adalah dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin. Data-data yang dikumpulkan adalah data-data yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget dalam perubahan

hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah masyarakat yang tinggal di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin. Jika memungkinkan akan diambil informan lain untuk memperkaya data yang disajikan.

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Dalam hal ini sumber tersebut adalah buku, jurnal, dokumen penelitian, serta sumber-sumber yang relevan lainnya dan berhubungan dengan penelitian ini. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2011:159).

Data sekunder yang peneliti gunakan berupa data yang berkenaan dengan profil Kelurahan Teluk Tiram Banjarmasin yang peneliti dapat dari Kelurahan Teluk Tiram Banjarmasin. Data sekunder selain berupa arsip juga berupa dokumentasi peneliti yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan. Foto yang terkait dengan penelitian ini adalah foto lokasi penelitian, dan foto saat wawancara dengan masyarakat.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti yang cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen adalah “*human instrument*” atau manusia sebagai informan maupun yang mencari data dan instrument utama penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri sebagai ujung tombak pengumpulan data (Wahyu, 2012: 67).

Instrumen penelitian yang utama dalam penelitian ini ialah peneliti sendiri, namun setelah fokus penelitian menjadi jelas mungkin akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat menjangkau data pada sumber data yang lebih luas, dapat mempertajam serta melengkapi data hasil pengamatan dan observasi. Peneliti menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara sebagai acuan menggali informasi pada informan agar wawancara yang dilakukan dapat dilakukan dengan lebih terstruktur.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam sebuah penelitian, hal itu disebabkan tujuan dalam penelitian adalah untuk memperoleh data. Dalam penelitian, pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan menggunakan teknik yang terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung, terhadap subjek (partner penelitian) di mana sehari-hari mereka berada dan bisa melakukan aktivitasnya. Pemanfaatan teknologi informasi menjadi ujung tombak kegiatan observasi yang dilaksanakan, seperti pemanfaatan *tape recorder* dan *handy camera* (Wahyu, 2012: 67).

Teknik observasi dipilih karena peneliti memerlukan gambaran data-data mengenai dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin yang harus dilihat langsung oleh peneliti dan terjun langsung ke tempat penelitian. Hal ini agar memudahkan peneliti memperoleh data atau informasi dengan mudah dan leluasa. Dalam observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin. Observasi dilakukan pada waktu pengamatan pada masyarakat yaitu pada tanggal 10 – 14 Septembe 2018.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu tanya jawab secara tatap muka yang dilakukan oleh si pewawancara dengan orang yang diwawancari untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Kegiatan percakapan dengan

maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai. Teknik wawancara dipilih agar peneliti dapat mengetahui secara langsung dari informan sebagai sumber data. Dalam penelitian ini wawancara atau *interview* digunakan untuk mengungkapkan dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin. Pelaksanaan wawancara dilakukan di lingkungan masyarakat dan bervariasi dalam bentuk dan jenis pertanyaan yang di ajukan, disesuaikan dengan subjek yang diwawancarai, kegiatan tersebut berlangsung pada tanggal 15 – 18 September 2018. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar dan orangtuanya. Alat bantu yang digunakan dalam wawancara ini seperti buku catatan lapangan, alat perekam seperti *Handphone* dan pedoman wawancara.

Tabel 1.2

Jadwal Wawancara dengan Informan di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

No	Nama Narasumber (Informan)	Tempat Wawancara	Kelas	Hari & Tanggal Wawancara
1.	NS	Rumah narasumber	2 SD	Sabtu, 15 September 2018
2.	AM	Rumah narasumber	5 SD	Sabtu, 15 September 2018
3.	MR	Rumah narasumber	5 SD	Sabtu, 15 September 2018

4.	MB	Rumah narasumber	–	Sabtu, 15 September 2018
5.	MT	Rumah narasumber	–	Sabtu, 15 September 2018
6.	MN	Rumah narasumber	–	Sabtu, 15 September 2018
7.	AL	Rumah narasumber	1 SD	Minggu, 16 September 2018
8.	HN	Rumah narasumber	3 SD	Minggu, 16 September 2018
9.	MZ	Rumah narasumber	3 SD	Minggu, 16 September 2018
10.	RY	Rumah narasumber	4 SD	Minggu, 16 September 2018
11.	QH	Rumah narasumber	4 SD	Minggu, 16 September 2018
12.	EY	Rumah narasumber	6 SD	Minggu, 16 September 2018
13.	LN	Rumah narasumber	–	Minggu, 16 September 2018
14.	HT	Rumah narasumber	–	Minggu, 16 September 2018
15.	RS	Rumah narasumber	–	Minggu, 16 September 2018
16.	SF	Rumah narasumber	–	Minggu, 16 September 2018
17.	NJ	Rumah narasumber	–	Minggu, 16 September 2018
18.	JH	Rumah narasumber	–	Minggu, 16 September 2018
19.	MF	Rumah narasumber	1 SD	Minggu, 17 September 2018

20	MK	Rumah narasumber	2 SD	Minggu, 17 September 2018
21.	MY	Rumah narasumber	–	Minggu, 17 September 2018
22.	RD	Rumah narasumber	–	Minggu, 17 September 2018
23.	RF	Rumah narasumber	6 SD	Minggu, 18 September 2018
24.	MD	Rumah narasumber	–	Minggu, 18 September 2018

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Teknik dokumentasi dipilih agar memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data baik dokumen tertulis atau gambar mengenai hal yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin sebagai sumber data dalam penelitian ini sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya data tersebut dianalisis. Analisis ini bermaksud untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data tentang dampak penggunaan

gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin.

Miles dan Huberman (Wahyu, 2012) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu:

1. *Data Reduction* (Reduksi data)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dikaitkan dengan penelitian ini tentu saja proses penyajian data dapat dilakukan setelah data direduksi, sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya data tentang dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

G. Pengujian Keabsahan Data

Untuk memperoleh keabsahan data, maka perlu dilakukan pengujian keabsahan data yang dilakukan dengan cara:

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara dengan informan yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan peneliti mencocokkan kembali apakah data yang telah diberikan selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak. Bila data yang diperoleh selama ini setelah dicek kembali pada sumber data aslinya atau sumber data yang lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga akan diperoleh data yang pasti kebenarannya. Kegiatan perpanjangan pengamatan peneliti lakukan pada tanggal 23-27 September 2018.

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian

data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Memastikan data telah tersusun sistematis maka peneliti melakukan pengecekan atas kepastian dan kekurangan data, juga membandingkan hasil temuan penelitian di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin dengan referensi buku yang dapat memberikan deskriptif data yang akurat. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 28 – 30 September 2018.

3. Triangulasi

Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu, antara lain:

a. Triangulasi sumber

Peneliti pada tanggal 01-03 Oktober 2018 melakukan pengecekan data kepada beberapa sumber untuk menguji kredibilitas data tentang dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin.

b. Triangulasi teknik

Dengan teknik yang berbeda, peneliti melakukan pengecekan data kepada sumber yang sama agar diperoleh data yang kredibel tentang dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin. Kegiatan ini peneliti laksanakan pada tanggal 07-11 Oktober 2018.

c. Triangulasi waktu

Pengecekan data dengan cara melakukan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda juga dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14-16 Oktober 2018 agar data tentang dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat kota Banjarmasin dapat benar-benar kredibel karena waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Gambaran Umum Daerah Penelitian

Wilayah Kelurahan Teluk Tiram merupakan kelurahan yang berada di daerah pinggir perkotaan. Kelurahan Teluk Tiram semula termasuk dalam kampung/desa Telawang, setelah pemekaran kampung/desa Teluk Tiram pada tahun 1997, dengan surat keputusan Gubernur Provinsi Kalimantan Selatan, kampung/desa Teluk Tiram dibagi menjadi 2 kampung/desa yaitu:

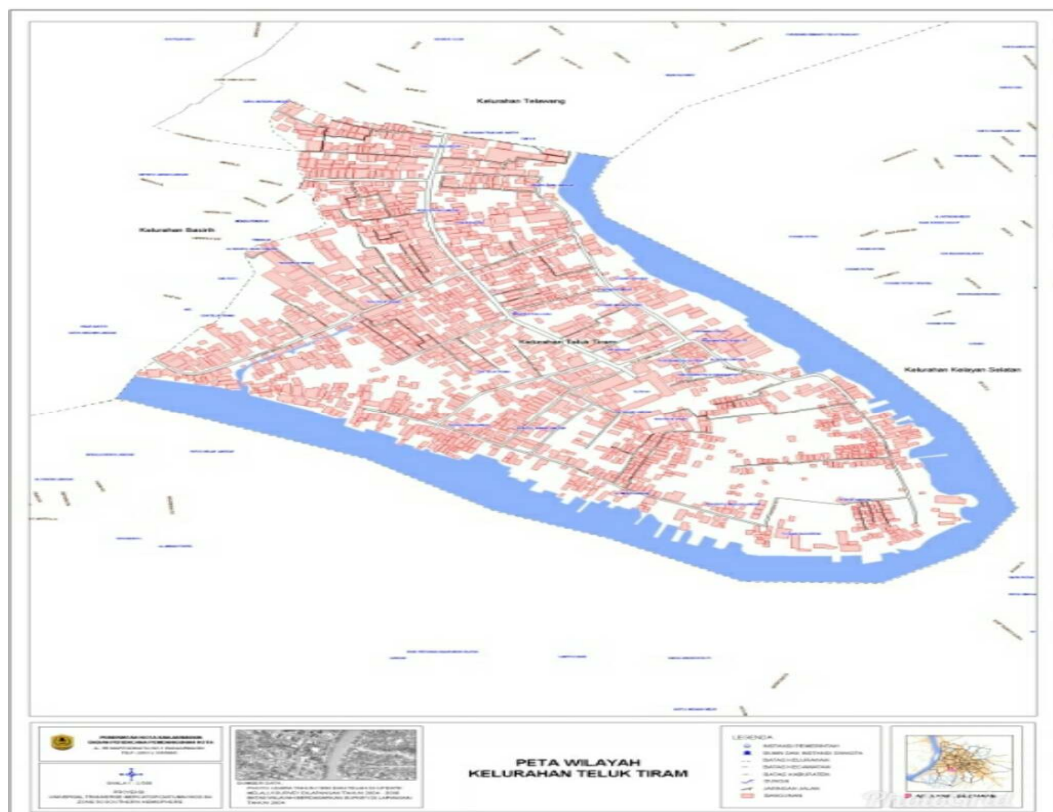
- a. Kampung/Desa Telawang
- b. Kampung/Desa Teluk Tiram

Kelurahan Teluk Tiram merupakan satu dari sembilan kelurahan yang berada dibawah kecamatan Banjarmasin Barat, dengan jarak tempuh ke Ibu Kota Provinsi Kalimantan Selatan berjarak ± 3 Km dengan waktu tempuh 25 menit, dan ke Ibu Kota Banjarmasin berjarak $\pm 2,5$ Km dengan waktu tempuh 15 menit, sedangkan ke Ibu Kota Kecamatan Banjarmasin Barat berjarak ± 2 Km dengan waktu tempuh 10 menit. Kelurahan Teluk Tiram mempunyai luas $\pm 42,55$ Ha, terletak didaerah pasang surut dengan ketinggian dari permukaan laut $\pm 0,20$ M, jadi kelurahan Teluk Tiram termasuk daerah yang dataran rendah.

Secara geografis kelurahan Teluk Tiram Berbatasan dengan kelurahan sebagai berikut:

- a. Sebelah utara dengan kelurahan Telawang (Banjarmasin Barat)
- b. Sebelah selatan dengan kelurahan Basirih (Banjarmasin Barat)
- c. Sebelah timur dengan sungai Martapura
- d. Sebelah barat dengan sungai Martapura.

PETA WILAYAH KELURAHAN TELUK TIRAM



Gambar 4.1 Peta Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat

2. Data Jumlah Penduduk

Menurut sumber data profil Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat jumlah penduduk masyarakat Kelurahan Teluk Tiram berjumlah 11.047 jiwa yang terdiri dari 5.517 jiwa laki-laki dan 5.530 jiwa perempuan yang termasuk dalam 3.163 kepala keluarga (KK) dengan 31 rukun tetangga (RT). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1.3

Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa
1.	Laki-laki	5.517
2.	Perempuan	5.530
Jumlah		11.047

Sumber: Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat

3. Jumlah Penduduk Berdasarkan Umur

Dilihat dari jumlah penduduk berdasarkan umur masyarakat Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat dapat dilihat dari table berikut:

Table 1.4

Jumlah Penduduk Berdasarkan Umur

Tingkat Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
0-4	296	292	588
5-9	445	437	882

10-14	534	515	1.049
15-19	539	483	1022
20-24	472	429	901
25-29	412	407	819
30-34	439	421	860
35-39	496	476	972
40-44	447	447	894
45-49	378	394	772
50-54	305	357	662
55-59	282	311	593
60-64	192	236	428
65-69	148	150	298
70-74	80	93	173
>75	52	82	134
Jumlah	5.517	5.530	11.047

Sumber: Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat

4. Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Table 1.5

Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Tidak/Belum Sekolah	617	582	1.199
2.	Tidak Tamat SD/Sederajat	1.033	1.092	2.125

3.	SD/Sederajat	1.255	1.228	2.483
4.	SLTP/Sederajat	1.209	1.119	2.328
5.	SLTA/Sederajat	1.260	1.125	2.385
6.	Diploma I/II	98	83	181
7.	Diploma III	73	61	134
8.	Diploma IV/Strata 1	105	84	189
9.	Strata 2	14	3	17
10	Strata 3	5	1	6
Jumlah		5.669	5.378	11.047

Sumber: Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat

B. Hasil Penelitian

1. Manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

a. Alasan mempunyai Gadget

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan MF kelas 1 SD (17 September 2018) mengatakan bahwa “*melihat kawan sebelah rumah mainan HP jadi handak jua mainan HP [melihat teman di sebelah rumah main HP jadi saya juga ingin memiliki HP]*”.

Narasumber berikutnya yang kedua dari AL kelas 1 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*karena handak mainan game di HP [karena ingin bermain game di HP]*”.

Kemudian narasumber ketiga yang bernama MK kelas 2 SD (18 September 2018) mengatakan bahwa “*karena melihat kawan be HP kakak rancak main HP jua jadi ulun handak jua bisi HP* [karena melihat teman punya HP kakak juga sering main HP jadi saya pun juga ingin punya HP]”. Narasumber berikutnya yang keempat dari NS kelas 2 SD (15 September 2018) mengataan bahwa “*ulun bisi HP karena handak mainan* [saya punya HP karena ingin bermain]”.

Narasumber berikutnya yang kelima dari HN kelas 3 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*karena melihat kawan mainan HP jadi handak jua* [karena melihat teman main HP jadi ingin main juga]”. Kemudian narasumber yang keenam dari MZ kelas 3 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*melihat kawan banyak main HP jadi handak jua* [melihat teman banyak punya HP jadi ingin punya juga]”.

Narasumber berikutnya yang ketujuh dengan RY kelas 4 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*ulun handak bisi HP karena handak mainan* [saya ingin punya HP karena ingin main game]”.

Kemudian narasumber berikutnya yang kedelapan dari QH kelas 4 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*karena melihat kawan banyak mainan HP jadi handak jua bisi HP* [karena melihat teman banyak main HP jadi ingin juga punya HP]”.

Narasumber berikutnya yang kesembilan dengan MR kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa:

“ulun handak bisi HP karena handak mainan HP, main game online di HP [saya ingin punya HP karena ingin mainan HP, main game online di HP]”. Kemudian yang kesepuluh dari AM kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa *“kawan ulun sudah banyak bisi HP jadi ulun bepadah lawan abah minta tukarakan HP jua [teman saya sudah banyak punya HP jadi saya bilang dengan bapak minta belikan HP juga]”*.

Narasumber berikutnya yang kesebelas dengan EY kelas 6 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa

“kawanan ulun banyak sudah bisi HP jadi ulun handak jua bisi HP [teman saya sudah banyak punya HP jadi saya ingin juga punya HP]”. Selanjutnya narasumber yang kedua belas dari RF kelas 6 SD (17 September 2018) mengatakan bahwa *“gasan bechatan lawan kawan, supaya kawa menakuni PR sekolah lawan kawan [untuk chatingan dengan teman, supaya bisa menanyakan PR sekolah dengan teman]”*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan alasan ingin mempunyai HP karena melihat teman punya HP, kakaknya juga memiliki HP, ingin bermain game di HP, melihat teman di sebelah rumah main HP jadi saya juga ingin memiliki HP, dan untuk chatingan dengan teman, supaya bisa menanyakan PR sekolah dengan teman.

b. Manfaat penggunaan Gadget

Menurut wawancara yang dilakukan kepada RY kelas 4 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa *“gasan mendownload mainan, melihat lagu-lagu, membuka pelajaran di aplikasi [buat mendownload game, melihat lagu-lagu, membuka pelajaran di aplikasi]”*. Selanjutnya dari QH kelas 4 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa *“senang*

karena bisa main HP, dan gampang mengerjakan PR [senang karena bisa main HP, dan mudah mengerjakan PR]”.

Wawancara berikutnya dengan MR kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa “*rami, rancak gasan bekumpulan kawan-an sambil main HP [seru, biasanya untuk berkumpul teman sambil main HP]*”. Wawancara selanjutnya dilakukan dengan AM kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa “*bisa membantu mengerjakan PR, bisa main game [bisa membantu mengerjakan PR, dan untuk bermain game]*”.

Kemudian wawancara dilanjutkan dengan EY kelas 6 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa

“bisa mengerjakan PR yang susah misalnya kada dapat dibuku bisa mencari di internet/google, bisa bechatan lawan kawan jua [dapat mengerjakan PR yang sulit misalnya tidak dapat dibuku bisa mencari di internet/google, dan bisa juga untuk bechatan dengan teman]”. Narasumber terakhir yaitu dengan Rahmad Fiqri kelas 6 SD (17 September 2018) mengatakan bahwa “*gampak mengerjakan PR, bisa mainan [mudah mengerjakan PR, bisa untuk bermain]*”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan manfaat penggunaan gadget untuk mendownload game, melihat lagu-lagu, membuka pelajaran, mengerjakan PR yang sulit misalnya tidak dapat dibuku bisa mencari di internet/google, dan bisa juga untuk chatingan dengan teman.

c. Dampak penggunaan Gadget

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan RY kelas 4 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*jarang bekawanan ke luar rumah rancak main di rumah aja pakai HP [jarang berteman ke luar rumah sering main di rumah saja menggunakan HP]*”. Selanjutnya wawancara dilanjutkan dengan QH (16 September 2018) mengatakan bahwa “*rancak nungkar kuota, rancak bekelahi lawan ading berabut HP [sering beli kuota, sering bertengkar dengan adik berebut HP]*”. Kemudian wawancara selanjutnya dilakukan dengan MR kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa:

“pernah melandau, disariki mama kalau seharian main HP, nungkar kuota duit sorangan dikumpulkan dari duit sanganu sekolah [pernah telat bangun, dimarahi mamah kalau seharian main HP, beli kuota uang sendiri dikumpulkan dari uang jajan sekolah]”. Berikutnya wawancara dilanjutkan dengan Arima Melati kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa “*nungkar kuota tarus, pernah bangun melandau karena main HP sampai kemalaman [beli kuota terus, pernah bangun kesiangan karena main HP sampai kemalaman]*”.

Wawancara berikutnya dilakukan dengan EY kelas 6 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa:

“rancak melandau bangun guring, kadang mengumpulkan duit sorangan gasan nungkar kuota dari sisa duit sanganu sekolah [sering bangun tidur kesiangan, terkadang menabung sendiri untuk membeli kuota dari sisa uang jajan sekolah]”. Kemudian wawancara yang terakhir dilakukan dengan Rahmad Fiqri kelas 6 SD (17 September 2018) mengatakan bahwa “*duit sanganu sekolah bekurang gasan nungkar kuota, pernah melandau bangun karena lambat guring gara-gara main HP [uang jajan sokolah berkurang untuk beli kuota, pernah bangun kesiangan karena lama tidur gara-gara main HP]*”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan dampak penggunaan gadget jarang berteman ke luar rumah sering main di rumah saja menggunakan HP, sering beli kuota, sering bertengkar dengan adik berebut HP, dimarahi ibu kalau seharian main HP, beli kuota uang sendiri dikumpulkan dari uang jajan sekolah, sering bangun tidur kesiangan, terkadang menabung sendiri untuk membeli kuota dari sisa uang jajan sekolah.

d. Pengaruh penggunaan Gadget terhadap Hubungan Sosial dengan Keluarga

Menurut wawancara yang dilakukan dengan RY kelas 4 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*rancak berabut HP lawan ading sampai ading menangis* [sering bertengkar merebutkan HP dengan adik sampai menang]”. Dilanjutkan wawancara dengan QH kelas 4 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa “*pernah disariki mama karena kada hakun belajar asik main HP aja* [pernah dimarahi ibu karena tidak mau belajar asik main HP saja]”

Kemudian wawancara dengan MR kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa “*rancak disariki mama, rancak berabut HP lawan ading* [sering dimarahi mama, sering berebut HP dengan adik]”. Senada dengan AM kelas 5 SD (15 September 2018) mengatakan bahwa “*disariki mama kalau berabutan HP lawan ading, pernah*

disariki karena kelawasan main [dimarahi ibu kalau berebut HP dengan adik , pernah dimarahi karena kelamaan main]”.

Wawancara selanjutnya dengan narasumber EY kelas 6 SD (16 September 2018) mengatakan bahwa:

“disariki abah misalnya berabutan HP lawan ading, mun kelawasan main HP dasariki jua [dimarahi bapak misalnya berebut HP dengan adik, kalau kelamaan main HP dimarahi juga]”. Narasumber berikutnya RF kelas 6 SD (17 September 2018) mengatakan bahwa “pernah disariki mama karena lambat sembahyang gara-gara main HP, disariki mama lawan abah misalnya disuruh kena-kena tarus kelambatan menggawi [pernah dimarahi ibu karena lama mengerjakan sholat gara-gara main HP, dimarahi ibu dengan bapak misalnya disuruh nanti-nanti terus kelamaan mengerjakan]”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan pengaruh penggunaan gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga sering bertengkar merebutkan HP dengan adik, pernah dimarahi ibu karena tidak mau belajar asik main HP saja, pernah dimarahi karena kelamaan main, pernah dimarahi ibu karena lama mengerjakan sholat gara-gara main HP, dimarahi ibu dengan bapak misalnya disuruh nanti-nanti terus kelamaan mengerjakan.

- e. Lebih sering berkumpul dengan keluarga atau memainkan Gadget

Setelah melakukan wawancara dengan anak selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan orangtua anak tersebut menurut narasumber MY orangtua dari MF (17 September 2018) mengatakan bahwa:

“berkumpul keluarga tarus tapi sambil mingkuti tabletnya terkadang dipinglutinya aja terkadang sambil main [sering berkumpul keluarga tapi sambil memegang tabletnya terkadang dipegangnya saja terkadang sambil main juga]”. Wawancara berikutnya dilanjutkan dengan LN orangtua dari AL (16 September 2018) mengatakan bahwa *“rancak main HP aja pang, asik inya sorangan bemainan, lawan adingnya gin kada heran-heran, adingnya kada dikawaninya [sering main HP saja sih, asik dia sendiri bermain, adiknya tidak dihiraukannya, adiknya tidak ditemaninya]”*.

Narasumber berikutnya RD orangtua dari MK (18 September 2018) mengatakan bahwa:

“umpat bekumpul keluarga tapi sambil main HP, tapi kalau dipenderi menyahuti aja tapi mata fokus ke HP aja kada melihati urang yang bepender [ikut berkumpul keluarga tapi kalau diajak ngobrol di tanggapi saja tapi matanya selalu fokus ke HP tidak melihat kearah orang berbicara]”. Narasumber selanjutnya MB orangtua dari NS (15 September 2018) mengatakan bahwa *“umpat berkumpul keluarga tarus jarang main HP [ikut berkumpul keluarga terus jarang main HP]”*.

Kemudian narasumber berikutnya HT orangtua dari HN (16 September 2018) mengatakan bahwa

“umpat bekumpul keluarga, rancak begayaan lawan abahnya, jarang main HP kalau tekumpulan urangnya di rumah [ikut berkumpul keluarga, sering bercanda dengan bapaknya di rumah, jarang main HP kalau semua keluarga ada di rumah]”. Berbeda dengan RS orangtua dari MZ (16 September 2018) mengatakan bahwa *“bekumpulan lawan keluarga aja kada pernah memainkan HP [berkumpul dengan keluarga saja tidak pernah memainkan HP]”*.

Narasumber berikutnya dengan SF orangtua dari RY (16 September 2018) mengatakan bahwa:

“lebih condong berkumpul keluarga, bemainan lawan adingnya dibanding main HP [lebih sering berkumpul dengan keluarga, bermain dengan adik dibanding main HP]”. Wawancara

berikutnya dilanjutkan dengan NJ orangtua dari QH (16 September 2018) mengatakan bahwa “*umpat bekumpulan aja lawan keluarga kalau keluarga tekumpulan di rumah ampihinya mainan HP [ikut berkumpul saja dengan keluarga kalau keluarga semua di rumah berhenti dia main HP]*”.

Menurut narasumber berikutnya dengan MN orangtua dari MR (15 September 2018) mengatakan bahwa:

“kadang umpat jua berkumpul lawan keluarga tapi sambil main HP jua di tangan, kadang kada beampihan main HP aja kada tetahu pang lawan keluarga benderan apa, fokus ke HP aja anaknya [kadang ikut juga berkumpul dengan keluarga tapi sambil main HP juga di tangan, kadang tidak berhenti main HP saja anaknya]”. Kemudian narasumber berikutnya MT orangtua dari AM (15 September 2018) mengatakan bahwa “*umpat bekumpulan keluarga aja jarang main HP kalau tekumpulan urangnya di rumah [ikut berkumpul keluarga saja jarang memainkan HP kalau terkumpul keluarganya semua di rumah]*”.

Narasumber selanjutnya JH orangtua dari EY (16 September 2018) mengatakan bahwa

“umpat bekumpulan keluarga aja inya kada main HP, begayaan lawan adingnya aja rancak kalau bekumpulan [ikut berkumpul keluarga saja dia tidak main HP, bercanda dengan adiknya saja sering kalau berkumpul]”. Berbeda dengan narasumber berikutnya MD orangtua dari RF (17 September 2018) mengatakan bahwa “*umpat berkumpul jua tapi sambil main HP, kalau dipenderi menyahuti aja meskipun sambil main HP [ikut berkumpul keluarga juga tapi sambil main HP, kalau ditanya menjawab saja meskipun sambil main HP]*”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan lebih sering berkumpul dengan keluarga atau memainkan Gadget, berkumpul keluarga tapi sambil memegang tabletnya atau HP, dia asik sendiri bermain HP adiknya tidak dihiraukannya tidak ditemaninya, kalau diajak ngobrol di tanggapi saja

tapi matanya selalu fokus ke HP tidak melihat kearah orang berbicara, ikut berkumpul keluarga terus jarang main HP, sering bercanda dengan bapaknya di rumah jarang main HP kalau semua keluarga ada di rumah, berkumpul dengan keluarga saja tidak pernah memainkan HP, sering berkumpul dengan keluarga bermain dengan adik dibanding main HP, ikut juga berkumpul dengan keluarga tapi sambil main HP kadang tidak berhenti main HP saja anaknya, ikut berkumpul keluarga juga tapi sambil main HP, kalau ditanya menjawab saja meskipun sambil main HP.

f. Mematuhi perintah orangtua atau lebih memilih asik dengan Gadget

Menurut narasumber MY orangtua dari MF (17 September 2018) mengatakan bahwa

“kadang-kadang meherani kadang-kadang kada kalau inya sudah keasikan main HP kada diheraninya kalau urang mengiaiu, muntungnya aja yang menyahuti matanya kada meitih ke urang mengiaiu fokus ke HP aja pang matanya [terkadang dihiraukan terkadang tidak dihiraukannya kalau dia sudah keasikan main HP tidak dihiraukannya kalau orang memanggil, mulutnya saja yang menjawab matanya tidak menoleh ke arah orang memanggil fokus ke HP saja matanya]”. Selanjutnya dari LN orangtua dari AL (16 September 2018) mengatakan bahwa *“kadang-kadang kalau mamanya menyuruh kada diheraninya fokus lawan HPnya aja [terkadang kalau ibunya menyuruh tidak dihiraukannya fokus dengan HPnya saja]”*.

Berdasarkan narasumber selanjutnya RD orangtua dari MK (18 September 2018) mengataan bahwa *“hakun aja inya amun disuruh misalnya lagi main HP [mau saja dia disuruh misalnya lagi main HP]”*.

Senada dengan MB orangtua dari NS (15 September 2018) mengatakan bahwa “*hakun tarus kalau disuruh karena inya kada kecanduan main HP, biasa aja [mau terus kalau disuruh karena dia tidak kecanduan, biasa saja]*”.

Narasumber berikutnya HT orangtua dari HN (16 September 2018) mengatakan bahwa “*kada mau disuruh, fokus lawan HP aja waktu main HP [tidak mau disuruh, fokus dengan HP saja waktu main HP]*”. Berbeda dengan RS orangtua dari MZ (16 September 2018) mengatakan bahwa “*mau aja inya kalau disuruh tapi lambat, kada langsung digawinya amun disuruh [mau saja dia kalau disuruh tapi lama, tidak langsung dikerjakan kalau disuruh]*”.

Narasumber selanjutnya SF orangtua dari RY (16 September 2018) mengatakan bahwa “*kada mau disuruh, inya fokus dengan HPnya aja [tidak mau disuruh dia fokus dengan HPnya saja]*”. Kemudian narasumber berikutnya NJ orangtua dari QH (16 September 2018) mengatakan bahwa “*kalau disuruh mau aja, biar inya lagi main HP disuruh mau aja [kalau disuruh mau saja, meskipun dia lagi main HP disuruh mau saja]*”.

Narasumber berikutnya MN orangtua dari MR (15 September 2018) mengatakan bahwa “*kada meherani inya kalau disuruh, kecuali sudah sarik banar hanyar hakun begarak [tidak dihiraukannya kalau disuruh, kecuali sudah marah sekali baru mau bergerak]*”. Selanjutnya MT orangtua dari AM (15 September 2018) mengatakan bahwa “*mau*

aja inya disuruh-suruh kalau lagi main HP [mau saja dia kalau disuruh kalau lagi main HP].

Kemudian narasumber selanjutnya JH orangtua dari EY (16 September 2018) mengatakan bahwa “*mau aja inya kalau disuruh waktu main HP itu [mau saja dia disuruh waktu main HP itu]*”. Narasumber berikutnya MD orangtua dari RF (17 September) mengatakan bahwa “*hakun aja disuruh tapi lambat, mehadang inya tuntung dulu mainan hanyar digawinya apa yang disuruh [mau saja disuruh tapi lama, menunggu dia selesai main dulu baru dikerjakannya apa yang disuruh]*”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan terkadang dihiraukan terkadang tidak dihiraukannya kalau dia sudah keasikan main HP tidak dihiraukannya kalau orang memanggil mulutnya saja yang menjawab matanya tidak menoleh ke arah orang memanggil fokus ke HP saja matanya, terkadang kalau ibunya menyuruh tidak dihiraukannya fokus dengan HPnya saja, tidak dihiraukannya kalau disuruh kecuali sudah marah sekali baru mau bergerak, dan mau saja dia disuruh waktu main HP.

- g. Dampak yang didapat anak terhadap Hubungan Sosial dengan Keluarga setelah memiliki Gadget

Berdasarkan narasumber MY orangtua dari MF (17 September 2018) mengataan bahwa:

*“pernah disariki jangan main HP lawas-lawas, wahini berkomunikasi dengan keluarga berkurang karena asik dengan HPnya masing-masing, dulu sebelum inya bisi Tablet anaknya ngobrol tarus lawan kakanya wahini jarang setelah bisi Tablet, kecuali Tablet lawan HP kakanya habis batrai hanyar inya bedua ngobrol dimuka TV sambil nonton TV [pernah dimarahi jangan main HP lama-lama, sekarang berkomunikasi dengan keluarga berkurang karena asik dengan HPnya masing-masing, dulu sebelum dia punya Tablet anaknya sering ngobrol dengan kakaknya kalau sekarang mulai jarang setelah punya Tablet, kecuali Tablet sama HP kakaknya habis batrai baru dia berdua ngobrol di depan TV sambil nonton TV]”. Narasumber selanjutnya LN orangtua dari AL (16 September 2018) mengatakan bahwa *“rancak aku sariki di rumah kalau mainan kelawasan kada ampih-ampih [sering saya marahi di rumah kalau mainnya kelamaan tidak berhenti-henti]”*.*

Menurut narasumber selanjutnya RD orangtua dari MK (18 September 2018) mengatakan bahwa:

*“pernah beberapa kali disariki kelambatan guring karena keasikan main HP disuruh ampih menyambat kena dulu tarus [pernah beberapa kali dimarahi kelamaan tidak tidur karena keasikan main HP disuruh berhenti bilang nanti dulu terus]”. Selanjutnya MB orangtua dari NS (15 September 2018) mengatakan bahwa *“pernah berabut Tabletnya lawan kakanya waktu inya main kakanya mengganggu handak minjam kada hakun inya minjami jadi berabut, tapi itu jarang [pernah berebut Tablet dengan kakaknya, waktu dia main kakaknya mengganggu ingin pinjam tidak mau dia meminjamkan jadi berebut, tapi itu jarang]”*.*

Kemudian menurut narasumber HT orangtua dari HN (16 September 2018) mengatakan bahwa:

*“kada kawa dibawai bepender amun lagi main HP fokus ke HPnya aja, biar urangtuanya menderi kada diheraninya misalnya ada HP di tangan [tidak bisa diajak berbicara kalau lagi main HP fokus ke HPnya saja, walaupun urangtuanya berbicara tidak dihiraukannya misalnya ada HP di tangan]”. Narasumber selanjutnya RS orangtua dari MZ (16 September 2018) mengatakan bahwa *“pernah disariki kalau disuruh lawas**

hanyar menggawi gara-gara main HP [pernah dimarahi kalau disuruh lama baru mengerjakan akibat main HP]”.

Narasumber berikutnya SF orangtua dari RY (16 September 2018) mengatakan bahwa:

“inya rancak abut dengan adingnya berabutan HP lawan amun main HP inya asik sorangan kada tahu-tahu lagi lawan urang [dia sering ribut dengan adiknya berebutan HP, apalagi kalau main HP dia asik sendiri tidak menghiraukan orang lagi]”. Menurut narasumber NJ orangtua dari QH (16 September 2018) mengatakan bahwa *“inya rancak ribut dengan adingnya berabutan HP, amun adingnya melihat kakanya bemainan pasti inya handak jua main [dia sering ribut dengan adiknya berebut HP, kalau adiknya melihat kakaknya bermain pasti dia ingin juga main]”.*

Kemudian narasumber selanjutnya MN orangtua dari MR (15 September 2018) mengatakan bahwa:

“berabutan HP lawan ading, misalnya adingnya handak minjam inya kada hakun minjami nangis biasanya adingnya amun inya kada hakun minjami, lawan rancak disariki misalnya sudah kelawasan main disuruh ampih ngalih banar pasti kada mau ampih, kecuali inya munyak sudah main hanyar ampih atau kuotanya kah habis ampih inya main [berebut HP dengan adiknya, misalnya adiknya mau minjam dia tidak mau meminjamkan, nangis biasanya adiknya kalau dia tidak mau meminjamkan, sering juga dimarahi kalau sudah kelamaan main disuruh berhenti susah sekali pasti tidak mau berhenti, kecuali dia sudah bosan main baru mau berhenti atau kuotanya habis baru berhenti main]”. Senada dengan MT orangtua dari AM (15 September 2018) mengatakan bahwa *“inya rancak berabutan HP lawan adingnya beabutan rancak di rumah amun kakanya kada hakun meminjami adiknya HP [dia sering berebut HP dengan adiknya ribut sering di rumah kalau kakaknya tidak mau meminjamkan adiknya HP]”.*

Kemudian berdasarkan narasumber JH orangtua dari EY (16 September 2018) mengatakan bahwa *“pernah disariki karena berabutan*

HP dengan ading [pernah dimarahi karena berebut HP dengan adik]”. Sedangkan menurut narasumber terakhir MD orangtua dari RF (17 September 2018) mengatakan bahwa “*pernah aku sariki karena disuruh lambat menggawi* [pernah saya marahi karena disuruh lama mengerjakan]”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan sekarang berkomunikasi dengan keluarga berkurang karena asik dengan HPnya masing-masing dulu sebelum dia punya Tablet anaknya sering ngobrol dengan kakaknya kalau sekarang mulai jarang setelah punya Tablet, sering saya marahi di rumah kalau mainnya kelamaan tidak berhenti-henti, dimarahi kelamaan tidak tidur karena keasikan main HP disuruh berhenti bilang nanti dulu terus, pernah berebut Tablet dengan kakaknya, tidak bisa diajak berbicara kalau lagi main HP fokus ke HPnya saja walaupun orangtuanya berbicara tidak dihiraukannya, sering ribut dengan adiknya berebutan HP apalagi kalau main HP dia asik sendiri tidak menghiraukan orang lagi, sering dimarahi kalau sudah kelamaan main disuruh berhenti susah sekali pasti tidak mau berhenti, kecuali dia sudah bosan main baru mau berhenti atau kuotanya habis baru berhenti main, pernah saya marahi karena disuruh lama mengerjakan.

2. Tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki Gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

a. Tanggapan mengenai anak yang memiliki Gadget

Berdasarkan narasumber pertama MY orangtua dari MF (17 September 2018) mengatakan bahwa

“selawas inya bisi Tablet nih kada tapi kawa disuruh, dipenderi aja gin bisa kada diheraninya, kalau keuntungannya inya kada tapi keluar rumah lagi rancak begana di rumah aja sambil main Tablet [selama dia mempunyai Tablet susah untuk disuruh, diajak bicara saja sering tidak dihiraukannya, kalau keuntungannya dia jarang keluar rumah sering di rumah saja sambil main Tablet]”. Narasumber berikutnya dari LN orangtua dari AL (16 September 2018) mengatakan bahwa *“banyak ruginya soalnya anaknya ngalih disuruh ampil main HP, biasanya inya betagih kuota jua [banyak ruginya soalnya anaknya sulit disuruh berhanti main HP, biasanya dia meminta kuota juga]”*.

Narasumber selanjutnya RD orangtua dari MK (18 September 2018) mengatakan bahwa

“suka aja pang selawas inya bisi HP nih hakun disuruh begana di rumah kada tapi bejalan lagi, amun bejalanan rancak ngalih banar mencari urangnya jauh-jauh bejalan, kalau kada sukanya nungkarkan kuota tu pang tapi jarang jua pang aku nungkarkan [suka saja selama dia punya HP mau terus disuruh tinggal di rumah jarang jalan ke luar lagi, kalau jalan sering susah sekali dicari orangnya jauh-jauh kalau jalan, kalau tidak sukanya membelikan dia kuota tapi saya cukup jarang membelikan dia kuota]”. Kemudian narasumber dari MB orangtua dari NS (15 September 2018) mengatakan bahwa *“sejauh ini bagus aja, inya kada tapi ke luar lagi selawas be Tablet nih [sejauh ini masih baik, dia tidak sering ke luar lagi selama punya Tablet]”*.

Kemudian narasumber selanjutnya HT orangtua dari HN (16 September 2018) mengatakan bahwa

“suka aja inya bisi HP kada mengganggu HP abanya lagi, keluar rumah jarang tapi yang kada sukanya kalau sudah asik main HP urang di sekitarnya kada diheraninya lagi [suka saja kalau dia punya HP tidak mengganggu HP bapaknya lagi, keluar rumah jarang tapi yang tidak sukanya kalau sudah asik main HP orang di sekitarnya tidak dihiraukannya lagi]”. Narasumber berikutnya Rusinah orangtua dari MZ (16 September 2018) mengatakan bahwa *“menurut ulun ada keuntungannya jua selawas anak ulun bisi HP, wahini inya kada tapi bejalan ke luar rumah rancak main HP aja di rumah. Misalnya mamanya handak bejalan hakun aja mehadangi di rumah asal di julungi HP, biasanya sebelum bisi HP handak umpat tarus mamanya bejalan [menurut saya ada keuntungannya juga selama anak saya punya HP, sekarang dia tidak sering jalan ke luar rumah sering main HP saja di rumah. Misalnya ibunya mau jalan mau saja menunggu di rumah asal dikasih HP, biasanya sebelum punya HP mau ikut terus ibunya jalan]”*.

Narasumber berikutnya SF orangtua dari RY (16 September 2018) mengatakan bahwa

“ada untung lawan ruginya jua pang selawas inya bisi HP nih, kalau untungnya inya wahini rancak begana di rumah kada tapi bejalan ke luar rumah lagi asal diunjuki HP, kalau ruginya pas inya berabutan banarai lawan adingnya [ada untung sama ruginya juga selama dia punya HP ini, kalau untungnya dia sekarang sering tinggal di rumah jarang jalan ke luar rumah lagi asal dikasih HP, kalau ruginya waktu dia berebut HP dengan adiknya]”. Narasumber berikutnya NJ orangtua dari QH (16 September 2018) mengatakan bahwa *“banyak kada sukanya soalnya banyak merugikan dari pada menguntungkan, ruginya nilai sekolah menurun karena jarang belajar, kuota nungkar tarus [banyak tidak sukanya soalnya banyak merugikan dari pada menguntungkan, ruginya nilai sekolah menurun karena jarang belajar, kuota beli terus]”*.

Berikutnya narasumber MN orangtua dari MR (15 September 2018) mengatakan bahwa

“banyak ruginya kuota nungkar tarus, kalau disuruh kada heran-heran [banyak ruginya sering beli kuota, kalau disuruh tidak dihiraukannya]”. Narasumber berikutnya MT orangtua dari AM (15 September 2018) mengatakan bahwa *“banyak kada sukanya soalnya rancak beabutan di rumah berabutan HP, mamanya menagur kada diheraninya, tapi ada aja keuntungannya gasan mengerjakan PR sekolah mun kada dapat di bukunya membuka google mencari jawabannya [banyak tidak sukanya soalnya sering ribut di rumah berebut HP ibunya menegur tidak dihiraukannya, tapi ada saja keuntungannya untuk membantu mengerjakan PR sekolah kalau tidak dapat di buku membuka google mencari jawabannya]”*.

Selanjutnya narasumber Johan orangtua dari Emma Yulianti (16 September 2018) mengatakan bahwa

“menurut ulun banyak negatifnya pang, soalnya setelah inya bisi HP nih kada tapi mau lagi belajar asik main HP aja pelajaran kada diutamakan lawan ading rancak bekelahi, kalau untungnya bisa membantu anak mengerjakan PR yang susah pang yang kededa di buku bisa dicari di HP pakai internet [menurut saya banyak negatifnya, soalnya setelah dia punya HP susah untuk belajar asik main HP saja pelajaran tidak diutamakan dengan adiknya juga sering berkelahi, kalau untungnya bisa membantu anak mengerjakan PR yang susah yang tidak ada jawabannya di buku bisa dicari di HP pakai internet]”. Narasumber yang terakhir MD orangtua dari RF (17 September 2018) mengatakan bahwa *“banyak pengolernya wahini setelah bisi HP kalau disuruh lambat menggawi sembahyang telat tarus jarang wahini tepat waktu kalau sembahyang, tapi ada jua keuntungannya selawas bisi HP nih inya kada tapi lagi bejalan ke luar, banyak begana di rumah aja main HP sambil menjaga adingnya di rumah [banyak malasnya sekarang setelah punya HP kalau disuruh lama baru dikerjakan, sholat sering telat jarang sekarang tepat waktu kalau sholat, tapi ada juga keuntungannya selama punya HP dia tidak sering lagi jalan ke luar, banyak diam di rumah saja main HP sambil menjaga adiknya di rumah]”*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan selama dia mempunyai Tablet susah untuk disuruh diajak bicara saja sering tidak dihiraukannya, kalau keuntungannya dia jarang keluar rumah sering di rumah saja sambil main Tablet, anaknya sulit disuruh berhenti main HP, sejauh ini masih baik dia tidak sering ke luar lagi selama punya Tablet, tidak sukanya membelikan dia kuota, suka saja karena selama anak saya punya HP sekarang dia tidak sering jalan ke luar rumah sering main HP saja di rumah misalnya ibunya mau jalan mau saja menunggu di rumah asal dikasih HP biasanya sebelum punya HP mau ikut terus ibunya jalan, suka saja kalau dia punya HP tidak mengganggu HP bapaknya lagi yang tidak sukanya kalau sudah asik main HP orang di sekitarnya tidak dihiraukannya lagi, sering berebut HP dengan adiknya, ruginya sering beli kuota kalau disuruh tidak dihiraukannya, banyak ruginya nilai sekolah menurun karena jarang belajar, setelah dia punya HP susah untuk belajar asik main HP saja pelajaran tidak diutamakan dengan adiknya juga sering berkelahi, kalau untungnya bisa membantu anak mengerjakan PR yang susah yang tidak ada jawabannya di buku bisa dicari di HP pakai internet, banyak malasnya sekarang setelah punya HP kalau disuruh lama baru dikerjakan sholat sering telat jarang sekarang tepat waktu kalau sholat, tapi ada juga keuntungannya selama punya HP dia tidak sering lagi jalan ke luar banyak diam di rumah saja main HP sambil menjaga adiknya di rumah.

b. Mendukung anak mempunyai Gadget

Berdasarkan narasumber MY orangtua dari MF (17 September 2018) mengatakan bahwa “*mendukung aja selama anaknya menurut aja, kada membuka yang kada baik* [mendukung saja selama anaknya menurut saja tidak membuka yang tidak baik]”. Menurut narasumber LN orangtua dari AL (16 September 2018) mengatakan bahwa “*kurang mendukung* [kurang mendukung]”.

Narasumber selanjutnya RD orangtua dari MK (18 September 2018) mengatakan bahwa:

“untuk sekarang mendukung aja karena anaknya kada membuka yang aneh-aneh kebanyakan permainan aja inya buka rancak lawan flim kartun di Youtube [untuk sekarang mendukung saja karena anaknya tidak membuka yang aneh-aneh kebanyakan permainan saja dia buka sering sama flim kartun di Youtube]”. Narasumber berikutnya MB orangtua dari NS (15 September 2018) mengatakan bahwa “*mendukung aja karena inya memakai biasa aja kada pernah lawas* [mendukung saja karena dia menggunakan biasa saja tidak pernah lama]”.

Kemudian narasumber berikutnya HT orangtua dari HN (16 September 2018) mengatakan bahwa:

“mendukung aja selama mainnya dalam batas wajar, kada lawas-lawas [mendukung saja selama mainnya dalam batas wajar, tidak lama-lama]”. Narasumber berikutnya RS orangtua dari MZ (16 September 2018) mengatakan bahwa “*mendukung aja karena anaknya kada tapi memainkan HP jua, jarang-jarang aja inya main* [mendukung saja karena anaknya tidak sering memainkan HP juga, kadang-kadang saja dia main]”.

Narasumber berikutnya SF orangtua dari RY (16 September 2018) mengatakan bahwa

“mendukung aja karena inya biasa-biasa aja main setumat-setumat aja kada pernah lawas [mendukung saja karena dia biasa-biasa saja main tidak pernah lama]”. Narasumber selanjutnya NJ orangtua dari QH (16 September 2018) mengatakan bahwa *“kurang mendukung, waktu inya belum bisi HP belajar tarus, selawas bisi HP nih malas inya belajar, kada tapi mau belajar lagi inya wahini [kurang mendukung, waktu dia belum punya HP belajar terus, selama punya HP ini malas dia belajar, tidak sering belajar lagi dia sekarang]”*.

Kemudian narasumber berikutnya MN orangtua dari MR (15 September 2018) mengatakan bahwa *“sangat tidak mendukung, kalau abahnya karena unsur keterpaksaan menungkarakan karena anaknya menangis tarus minta tukarakan HP [sangat tidak mendukung, kalau bapaknya karena unsur keterpaksaan membelikan karena anaknya menangis terus minta belikan HP]”*. Narasumber berikutnya MT orangtua dari AM (15 September 2018) mengatakan bahwa *“mendukung aja [mendukung saja]”*.

Narasumber berikutnya JH orangtua dari EY (16 September 2018) mengatakan bahwa *“kurang mendukung inya rancak berabut lawan adingnya, kalau disuruh belajar wahini banyak kolernya [kurang mendukung dia sering berebut dengan adiknya, kalau disuruh belajar sekarang banyak malasnya]”*. Menurut narasumber terakhir MD orangtua dari RF (17 September 2018) mengatakan bahwa *“mendukung aja [mendukung saja]”*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan mendukung saja selama anaknya menurut tidak membuka yang tidak baik, kurang mendukung, mendukung saja karena dia menggunakan biasa saja tidak pernah lama, mendukung karena kebanyakan permainan saja dia buka sering sama flim kartun di Youtube, mendukung saja selama mainnya dalam batas wajar tidak lama-lama, mendukung saja karena anaknya tidak sering memainkan HP kadang-kadang saja dia main, kurang mendukung, waktu dia belum punya HP belajar terus selama punya HP dia malas belajar tidak sering belajar lagi dia sekarang, sangat tidak mendukung kalau bapaknya karena unsur keterpaksaan membelikan karena anaknya menangis terus minta belikan HP, kurang mendukung dia sering berebut dengan adiknya kalau disuruh belajar sekarang banyak malasnya, dan mendukung saja.

- c. Tetap memberikan Gadget apabila anak tidak patuh dengan orangtua akibat Gadget

Menurut hasil wawancara dengan MY orangtua dari MF (17 September 2018) mengatakan bahwa “*diambil HPnya* [diambil HPnya]”. Selanjutnya wawancara dengan LN orangtua dari AL (16 September 2018) mengatakan bahwa “*disuruh ampih be HP disimpani HPnya* [disuruh berhenti punya HP disimpan HPnya]”.

Senada dengan Radiah orangtua dari Muhammad Rizki (18 September 2018) mengatakan bahwa “*disuruh ampih main, diambil HPnya* [disuruh berhenti main, diambil HPnya]”. Narasumber berikutnya MB orangtua dari NS (15 September 2018) mengatakan bahwa “*disariki, diambil Tabletnya* [dimarahi, diambil Tabletnya]”.

Narasumber selanjutnya HT orangtua dari HN (16 September 2018) mengatakan bahwa “*diambil HPnya* [diambil HPnya]”. Narasumber dilanjutkan dengan RS orangtua dari MZ (16 September 2018) mengatakan bahwa “*diambil HPnya, dipadahi bujur-bujur supaya mau measi dipadahi, didoakan jua supaya mau ampih main HP* [diambil HPnya, didibilangin benar-benar supaya mau patuh dibilangin, didoakan juga supaya mau berhenti main HP]”.

Kemudian narasumber berikutnya SF orangtua dari RY (16 September 2018) mengatakan bahwa “*dipadahi begamatan supaya jangan main HP behimat, sedang-sedang aja* [dibilangin pelan-pelan supaya tidak terlalu main HP, sedang-sedang saja]”. Berbeda dengan narasumber NJ orangtua dari QH (16 September 2018) mengatakan bahwa “*aku ambil HPnya, biar inya menangis tatep aku ambil* [saya ambil HPnya, meskipun dia menangis tetap saya ambil]”.

Narasumber berikutnya MN orangtua dari MR (15 September 2018) mengatakan bahwa:

“disimpani HPnya, tapi kalau diambil HPnya kada kawa bisa nangis inya, kecuali HPnya rusak nah paksa kada beHP lagi [disembunyikan HPnya, tapi kalau diambil HPnya tidak bisa dia pasti menangis, kecuali HPnya rusak terpaksa HPnya tidak bisa lagi dipakai]”. Dilanjutkan dengan narasumber MT orangtua dari AM (15 September 2018) mengatakan bahwa *“terpaksa HPnya disita, diambil secara paksa kalau banyak merugikannya baik kada usah be HP [terpaksa HPnya disita, secara paksa kalau banyak merugikannya lebih baik tidak usah punya HP]”*.

Kemudian narasumber selanjutnya JH orangtua dari EY (16 September 2018) mengatakan bahwa *“diambil HPnya, disariki main HP lagi [diambil HPnya, dimarahi main HP lagi]”*. Senada dengan narasumber terakhir MD orangtua dari RF (17 September 2018) mengatakan bahwa *“diambil HPnya, disuruh ampih be HP [diambil HPnya disuruh berhenti punya HP]”*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan diambil HPnya disuruh berhenti main, dibilangin pelan-pelan supaya tidak terlalu main HP sedang-sedang saja, dimarahi diambil Tabletnya, diambil HPnya didibilangin benar-benar supaya mau patuh dibilangin didoakan juga supaya mau berhenti main HP, disembunyikan HPnya tapi kalau diambil HPnya tidak bisa dia pasti menangis kecuali HPnya rusak terpaksa HPnya tidak bisa lagi dipakai, terpaksa HPnya disita, secara paksa kalau banyak merugikannya lebih baik tidak usah punya HP, dimarahi main HP lagi, dan diambil HPnya disuruh berhenti punya HP.

- d. Upaya agar anak terhindar dari dampak negatif Gadget

Berdasarkan narasumber MY orangtua dari MF (17 September 2018) mengatakan bahwa

“dibatasi waktu inya mainan HP, HPnya dilihat tarus apa aja isinya, setiap inya main diawasi [dibatasi waktu dia memainkan HP, HPnya dilihat terus apa saja isinya, setiap dia main selalu diawasi]”. Senada dengan LN orangtua dari AL (16 September 2018) mengatakan bahwa *“dibatasi waktu inya bermain HP, HPnya di cek-cek tarus supaya tahu inya membuka apa aja [dibatasi waktu dia bermain HP, HPnya sering-sering di cek supaya tau dia membuka apa saja]”*.

Kemudian narasumber berikutnya RD Orangtua dari MK (18 September 2018) mengatakan bahwa

“dipadahi jangan tapi main HP, dikurangi mainnya kalau kawa seminggu sekali aja main jangan tiap hari [dibilangin jangan sering main HP, dikurangi mainnya kalau bisa seminggu sekali saja main jangan setiap hari]”. Dilanjutkan dengan narasumber MB orangtua dari NS (15 September 2018) mengatakan bahwa *“diawasi setiap inya main HP, diatur jam mainnya kada boleh lagi tiap hari main paling hari sabtu atau minggu aja boleh itu gin setumat-setumat aja sambil diawasi [diawasi setiap dia main HP, diatur jam mainnya tidak boleh lagi tiap hari main mungkin hari sabtu atau minggu saja boleh itu juga sebentar-sebentar saja sambil diawasi]”*.

Kemudian narasumber selanjutnya HT orangtua dari HN (16 September 2018) mengatakan bahwa

“mengurangi inya main, paling satu kali sehari setengah jam, setiap main diawasi [dikurangi waktu dia main, satu kali sehari setengah jam, setiap main selalu diawasi]”. Narasumber berikutnya RS orangtua dari MZ (16 September 2018) mengatakan bahwa *“diawasi, didoakan, dipadahi, dilihat jua apa aja yang dibunyanya setiap main HP [diawasi, didoakan, dinasehati, dilihat juga apa saja yang dibukanya setiap main HP]”*.

Narasumber selanjutnya SF orangtua dari RY (16 September 2018) mengatakan bahwa

“dijaga dan diawasi jangan sampai keasikan banar atau kelawasan waktu main HP, sedang-sedang aja kalau main [dijaga dan diawasi jangan sampai keasikan sekali atau kelamaan waktu main HP, sedang-sedang saja kalau main]”. Dilanjutkan dengan narasumber NJ orangtua dari QH (16 September 2018) mengatakan bahwa *“lebih dirancaki mencek HPnya, waktu inya memainkan HP dikurangi, kuota kada ditukarkan lagi [lebih sering diperiksa HPnya, dikurangi waktu dia memainkan HP, kuota tidak dibelikan lagi]”*.

Narasumber selanjutnya MN orangtua dari MR (15 September 2018) mengatakan bahwa

“rancak dipadah-padahi jua pang, karena unsur kasian jua ada inya garing semalam masuk rumah sakit handak main HP jadi dijulungi ai [sering dinasihati juga, karena unsur kasian juga dia pernah masuk rumah sakit ingin main HP jadi dikasih HP]”. Dilanjutkan dengan narasumber MT orangtua dari AM (15 September 2018) mengatakan bahwa *“sambil diawasi dicek-cek HPnya apa aja yang dibukanya tadi [sambil diawasi diperiksa-periksa HPnya apa saja yang dibukanya tadi]”*.

Kemudian narasumber berikutnya JH orangtua dari EY (16 September 2018) mengatakan bahwa

“dikurangi waktu mainnya, dilihati apa aja isi HPnya, sambil dipadah-padahi supaya jangan rancak-rancak main HP [dikurangi waktu mainnya, dilihat apa saja isi HPnya, sambil dinasehati supaya tidak sering-sering main HP]”. Narasumber yang terakhir dengan MD orangtua dari RF (17 September 2018) mengatakan bahwa *“diperiksa dan diawasi setiap anak main HP [diperiksa dan diawasi setiap anak memainkan HP]”*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan dibatasi memainkan HP setiap dia main selalu diawasi, HPnya sering-sering diperiksa supaya tau dia membuka apa

saja, dikurangi mainnya kalau bisa seminggu sekali saja main jangan setiap hari satu kali sehari setengah jam setiap main, diatur jam mainnya tidak boleh lagi tiap hari main mungkin hari sabtu atau minggu saja boleh itu juga sebentar-sebentar saja sambil diawasi, dijaga dan diawasi jangan sampai keasikan sekali atau kelamaan waktu main HP, diawasi didoakan dinasehati dilihat juga apa saja yang dibukanya setiap main HP, dilihat apa saja isi HPnya, sambil dinasehati supaya tidak sering-sering main HP, lebih sering diperiksa HPnya, dikurangi waktu dia memainkan HP, kuota tidak dibelikan lagi, sering dinasihati, karena unsur kasian juga dia pernah masuk rumah sakit ingin main HP jadi dikasih HP, diperiksa dan diawasi setiap anak memainkan HP.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Manfaat dan Dampak Penggunaan Gadget dalam Perubahan Hubungan Sosial dan Keluarga pada Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain:

Dampak positif penggunaan gadget:

- 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Kemudian beberapa dampak negatif dari gadget adalah:

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- 2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

Untuk itu perlu adanya *filterisasi* dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

a) Alasan mempunyai Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan alasan ingin mempunyai HP karena melihat teman punya HP, kakaknya juga memiliki HP, ingin bermain game di HP, melihat teman di sebelah rumah main HP jadi saya juga ingin memiliki HP, dan untuk chattingan dengan teman, supaya bisa menanyakan PR sekolah dengan teman.

b) Manfaat Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan manfaat penggunaan gadget untuk mendownload game, melihat lagu-lagu, membuka pelajaran, mengerjakan PR yang sulit misalnya tidak dapat dibuka bisa mencari di internet/google, dan bisa juga untuk chattingan dengan teman.

1) Sebagai alat komunikasi dengan orang tua, saudara dan teman-teman.

Gadget akan mempermudah orangtua untuk bisa menghubungi anaknya misalnya ingin menjemput anak pulang sekolah ataupun ketika anaknya sedang tidak berada di rumah, orangtua akan mudah mengetahui anaknya berada dimana dengan menghubunginya menggunakan gadget.

2) Meningkatkan kemampuan berbahasa.

Dengan gadget orangtua akan mengajarkan keterampilan berbahasa kepada anaknya, dengan memperkenalkan *game* yang sederhana dengan menekan sebuah panel warna maka akan muncul

suara dan deret kata. Biasanya *game* untuk balita menggunakan dua bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

3) Sebagai media pembelajaran.

Orangtua bisa menginstal aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran di dalam gadget anaknya seperti mencari bahan bacaan yang sedang dipelajari di sekolah. Dan apabila ada pelajaran yang anak tidak mengerti anak dapat bertanya dengan gurunya di sekolah.

4) Untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah.

Gadget yang dilengkapi internet dapat mempermudah anak mencari informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sekolah. *Gadget* yang mereka miliki ini penting dan memuaskan untuk mencari informasi-informasi yang sedang berkembang pada saat sekarang.

5) Untuk alat hiburan

Banyak manfaat yang dapat dilihat dari *gadget* salah satunya sebagai alat hiburan. Dimana *gadget* ini bisa menghilangkan rasa bosan anak disaat sudah lelah belajar seharian di sekolah. Dengan bermain *game* yang ada dalam gadget mereka maka anak akan merasa terhibur.

c) Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan dampak penggunaan gadget jarang berteman ke luar rumah sering main di rumah saja menggunakan HP, sering beli kuota, sering bertengkar dengan adik berebut HP, dimarahi ibu kalau seharian

main HP, beli kuota uang sendiri dikumpulkan dari uang jajan sekolah, sering bangun tidur kesiangan, terkadang menabung sendiri untuk membeli kuota dari sisa uang jajan sekolah.

1) Kecanduan

Anak menjadi kecanduan pada gadget terjadi karena dengan gadget anak dapat menemukan berbagai hal, seperti tantangan baru. Akibatnya, dapat membuat anak sulit untuk disuruh makan dan kurang istirahat yang semuanya itu penting dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak.

2) Bahaya radiasi

Bahaya radiasi dapat menimbulkan efek yang negatif terhadap organ-organ mereka yang sering terkena paparan sinar radiasi yang berdampak negatif. Efek negatif radiasi biasanya mengakibatkan gangguan terhadap otak, hati, sistem reproduksi dan mata anak.

3) Kemampuan psikomotorik berkurang

Penggunaan *gadget* dengan durasi yang panjang membuat kemampuan anak kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, contohnya bernyanyi, menggambar, bermain bersama teman sebaya dan kegiatan lainnya.

4) Gangguan tidur

Anak yang sudah mengalami kecanduan gadget, maka anak akan sangat susah untuk terpisah dari gadgetnya. Bahkan tidak jarang anak masih memainkan gadget saat ingin tidur hingga saat tidur anak pun masih memegang gadget di tangannya. Hal tersebut menimbulkan pengaruh yang negatif bagi anak. Karena, mengganggu istirahat dan jam tidur anak.

5) Anti sosial

Dampak yang dapat dilihat secara langsung dari gadget adalah anak akan susah untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak yang hanya fokus pada gadget membuat mereka kurang bergaul bahkan simpati dengan teman-temannya.

d) Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Hubungan Sosial dan Keluarga

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan pengaruh penggunaan gadget dalam hubungan social dan keluarga sering bertengkar merebutkan HP dengan adik, pernah dimarahi ibu karena tidak mau belajar asik main HP saja, pernah dimarahi karena kelamaan main, pernah dimarahi ibu karena lama mengerjakan sholat gara-gara main HP, dimarahi ibu dengan bapak misalnya disuruh nanti-nanti terus kelamaan mengerjakan.

Dalam keluarga komunikasi dan interaksi merupakan suatu proses sosialisasi anak yang diajarkan oleh orangtua. Pada proses sosialisasi terdapat beberapa hal yang penting kita ketahui, itu adalah bentuk perilaku

yang akan disosialisasikan, kemudian orang yang akan berpartisipasi dalam melakukan proses sosialisasi, dan aturan dalam melakukan proses sosialisasi. Keluarga merupakan tempat untuk anak belajar bersosialisasi seperti berkomunikasi dan berinteraksi yang baik dengan semua orang lain.

Dalam keluarga orangtua lah yang berperan penuh dalam membimbing dan mengajarkan nilai-nilai kepribadian yang baik dalam hidup untuk anaknya. Hal tersebut akan dapat dilakukan apabila antara orangtua dan anak terjalin hubungan yang baik. Orangtua harus bisa meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan anaknya. Saat anak menghadapi masalah, baik kecil maupun besar anak selalu membutuhkan orangtua dalam menyelesaikan masalah dan orangtua juga dibutuhkan sebagai tempat bernaung dan berlindung anak dari semua masalah yang dihadapi anak-anaknya.

e) Lebih sering berkumpul dengan keluarga atau memainkan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan lebih sering berkumpul dengan keluarga atau memainkan Gadget, berkumpul keluarga tapi sambil memegang tabletnya atau HP, dia asik sendiri bermain HP adiknya tidak dihiraukannya tidak ditemaninya, kalau diajak ngobrol dianggapi saja tapi matanya selalu fokus ke HP tidak melihat kearah orang berbicara, ikut berkumpul keluarga terus jarang main HP, sering bercanda dengan bapaknya di rumah jarang main HP kalau semua keluarga ada di rumah, berkumpul dengan

keluarga saja tidak pernah memainkan HP, sering berkumpul dengan keluarga bermain dengan adik dibanding main HP, ikut juga berkumpul dengan keluarga tapi sambil main HP kadang tidak berhenti main HP saja anaknya, ikut berkumpul keluarga juga tapi sambil main HP, kalau ditanya menjawab saja meskipun sambil main HP.

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Dengan terlalu seringnya anak menggunakan gadget dalam sehari itu dapat dipastikan bahwa anak akan cenderung lebih mempedulikan gadgetnya daripada bermain dengan teman-temannya di luar rumah.

Pada dasarnya anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar itu boleh-boleh saja diberi gadget. Tetapi orang tua juga harus memperhatikan durasi pemakaiannya. Akan lebih baik apabila orang tua memberikan gadget pada anaknya saat libur sekolah saja seperti hari minggu. Lebih dari itu, anak juga tetap harus berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya tidak hanya terus menerus terfokus pada gadgetnya saja.

Intensitas pemakaian gadget dapat dikategorikan dari beberapa golongan seperti pemakaian gadget dengan intensitas tinggi apabila menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi

30-75 menit dapat menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali /hari setiap penggunaan.

Kemudian, intensitas penggunaan gadget dengan kategori rendah inilah kategori yang paling baik dalam menggunakan gadget yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

f) Anak mematuhi perintah Orangtua atau lebih memilih asik dengan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan terkadang dihiraukan terkadang tidak dihiraukannya kalau dia sudah keasikan main HP tidak dihiraukannya kalau orang memanggil mulutnya saja yang menjawab matanya tidak menoleh ke arah orang memanggil fokus ke HP saja matanya, terkadang kalau ibunya menyuruh tidak dihiraukannya fokus dengan HPnya saja, tidak dihiraukannya kalau disuruh kecuali sudah marah sekali baru mau bergerak, dan mau saja dia disuruh waktu main HP.

g) Dampak yang didapat Anak dalam Hubungan Sosial dan Keluarga setelah memiliki Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan sekarang berkomunikasi dengan keluarga

berkurang karena asik dengan HPnya masing-masing dulu sebelum dia punya Tablet anaknya sering ngobrol dengan kakaknya kalau sekarang mulai jarang setelah punya Tablet, sering saya marahi di rumah kalau mainnya kelamaan tidak berhenti-henti, dimarahi kelamaan tidak tidur karena keasikan main HP disuruh berhenti bilang nanti dulu terus, pernah berebut Tablet dengan kakaknya, tidak bisa diajak berbicara kalau lagi main HP fokus ke HPnya saja walaupun orangtuanya berbicara tidak dihiraukannya, sering ribut dengan adiknya berebutan HP apalagi kalau main HP dia asik sendiri tidak menghiraukan orang lagi, sering dimarahi kalau sudah kelamaan main disuruh berhenti susah sekali pasti tidak mau berhenti, kecuali dia sudah bosan main baru mau berhenti atau kuotanya habis baru berhenti main, pernah saya marahi karena disuruh lama mengerjakan.

1) Komunikasi dengan Orang Tua Semakin Jauh

Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua menyebabkan hubungan antara keduanya akan semakin renggang sehingga dapat memicu terbentuknya keluarga yang tidak harmonis. Orangtua mempunyai pengaruh yang sangat besar perkembangan moral, karena anak memandang orangtua sebagai sosok model yang paling sempurna untuk ditiru. Anak akan meniru apapun yang dilakukan oleh orangtuanya, segala perilaku yang dilakukan oleh orangtua, biasanya akan ditiru oleh anak.

Pola asuh orang tua menurut Singgih D Gunarsa merupakan perlakuan orang tua dalam interaksi yang meliputi orang tua menunjukkan kekuasaan dan cara orang tua memperhatikan keinginan anak. Pada dasarnya pola asuh adalah sikap, cara dan kebiasaan orang tua yang diterapkan untuk mengasuh, memelihara dan membesarkan anak dilingkungan keluarga. Karena itu selain pola asuh, penting juga bagaimana orang tua dan anak berinteraksi.

2) Anak Cenderung Menjadi Pemalas

Pemakaian gadget membentuk kebiasaan yang cenderung hanya mengandalkan menyimak (apalagi sambil duduk atau tidur-tiduran) tanpa ada tindakan fisik secara nyata dapat memicu terjadinya sifat malas dalam diri anak. Awalnya malas bergerak, lama-lama menjadi malas dalam banyak hal, seperti malas makan, malas mandi, malas belajar, malas bermain, malas keluar rumah, malas bermain bersama teman, malas bermain di udara terbuka dan sebagainya. Sehingga setiap anak yang sudah kecanduan akan gadget pasti tidak menyukai permainan yang banyak menggunakan fisik dalam bermain. Padahal melalui bermainlah anak-anak bertumbuh kemampuan berbahasa, berkomunikasi dan terlebih lagi kecerdasan atau kemampuan emosi sosialnya.

Kemudian hal yang paling mendasar yang harus diperhatikan adalah ketika anak sibuk bermain gadget hal ini membuat anak lebih

cenderung tidak patuh kepada orangtuanya. Ketika sang anak disuruh oleh orangtuanya pun untuk membeli sesuatu anak akan berkata nanti atau bahkan tidak mau karena sudah keasikan bermain dengan gadgetnya.

**B. Tanggapan Orangtua terhadap Anak yang memiliki Gadget di
Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota
Banjarmasin**

a) Tanggapan mengenai anak yang memiliki Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan selama dia mempunyai Tablet susah untuk disuruh diajak bicara saja sering tidak dihiraukannya, kalau keuntungannya dia jarang keluar rumah sering di rumah saja sambil main Tablet, anaknya sulit disuruh berhenti main HP, sejauh ini masih baik dia tidak sering ke luar lagi selama punya Tablet, tidak sukanya membelikan dia kuota, suka saja karena selama anak saya punya HP sekarang dia tidak sering jalan ke luar rumah sering main HP saja di rumah misalnya ibunya mau jalan mau saja menunggu di rumah asal dikasih HP biasanya sebelum punya HP mau ikut terus ibunya jalan, suka saja kalau dia punya HP tidak mengganggu HP bapaknya lagi yang tidak sukanya kalau sudah asik main HP orang di sekitarnya tidak dihiraukannya lagi, sering berebut HP dengan adinknya, ruginya sering beli kuota kalau disuruh tidak dihiraukannya,

banyak ruginya nilai sekolah menurun karena jarang belajar, setelah dia punya HP susah untuk belajar asik main HP saja pelajaran tidak diutamakan dengan adiknya juga sering berkelahi, kalau untungnya bisa membantu anak mengerjakan PR yang susah yang tidak ada jawabannya di buku bisa dicari di HP pakai internet, banyak malasnya sekarang setelah punya HP kalau disuruh lama baru dikerjakan sholat sering telat jarang sekarang tepat waktu kalau sholat, tapi ada juga keuntungannya selama punya HP dia tidak sering lagi jalan ke luar banyak diam di rumah saja main HP sambil menjaga adiknya di rumah.

Penggunaan gadget memang sangat memudahkan orangtua dan anak untuk berkomunikasi. Dalam hal kebutuhan, anak-anak juga bisa dengan mudah mencari bahan tugas sekolah menggunakan gadget. Beberapa orangtua menganggap gadget buruk bagi anak, seperti yang dituturkan narasumber Masniah mengatakan banyak ruginya sering beli kuota, kalau disuruh tidak dihiraukannya. Senada dengan Masniah hal yang sama pun dirasakan oleh Mariatul Yunani dia mengatakan selama anak mempunyai Tablet susah untuk disuruh, diajak bicara saja sering tidak dihiraukannya, kalau keuntungannya dia jarang keluar rumah sering di rumah saja sambil main Tablet.

b) Mendukung anak mempunyai Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan mendukung saja selama anaknya menurut tidak

membuka yang tidak baik, kurang mendukung, mendukung saja karena dia menggunakan biasa saja tidak pernah lama, mendukung karena kebanyakan permainan saja dia buka sering sama flim kartun di Youtube, mendukung saja selama mainnya dalam batas wajar tidak lama-lama, mendukung saja karena anaknya tidak sering memainkan HP kadang-kadang saja dia main, kurang mendukung, waktu dia belum punya HP belajar terus selama punya HP dia malas belajar tidak sering belajar lagi dia sekarang, sangat tidak mendukung kalau bapaknya karena unsur keterpaksaan membelikan karena anaknya menangis terus minta belikan HP, kurang mendukung dia sering berebut dengan adiknya kalau disuruh belajar sekarang banyak malasnya, dan mendukung saja.

- c) Tetap memberikan Gadget apabila anak tidak patuh dengan orangtua akibat Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan diambil HPnya disuruh berhenti main, dibilangin pelan-pelan supaya tidak terlalu main HP sedang-sedang saja, dimarahi diambil Tabletnya, diambil HPnya didibilangin benar-benar supaya mau patuh dibilangin didoakan juga supaya mau berhenti main HP, disembunyikan HPnya tapi kalau diambil HPnya tidak bisa dia pasti menangis kecuali HPnya rusak terpaksa HPnya tidak bisa lagi dipakai, terpaksa HPnya disita, secara paksa kalau banyak merugikannya lebih baik tidak usah punya HP, dimarahi main HP lagi, dan diambil HPnya disuruh berhenti punya HP.

d) Upaya agar anak terhindar dari dampak negatif Gadget

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa narasumber mengatakan dibatasi memainkan HP setiap dia main selalu diawasi, HPnya sering-sering diperiksa supaya tau dia membuka apa saja, dikurangi mainnya kalau bisa seminggu sekali saja main jangan setiap hari satu kali sehari setengah jam setiap main, diatur jam mainnya tidak boleh lagi tiap hari main mungkin hari sabtu atau minggu saja boleh itu juga sebentar-sebentar saja sambil diawasi, dijaga dan diawasi jangan sampai keasikan sekali atau kelamaan waktu main HP, diawasi didoakan dinasehati dilihat juga apa saja yang dibukanya setiap main HP, dilihat apa saja isi HPnya, sambil dinasehati supaya tidak sering-sering main HP, lebih sering diperiksa HPnya, dikurangi waktu dia memainkan HP, kuota tidak dibelikan lagi, sering dinasehati, karena unsur kasian juga dia pernah masuk rumah sakit ingin main HP jadi dikasih HP, diperiksa dan diawasi setiap anak memainkan HP.

Menurut Mohammad Nazir (2003:17) Sikap orangtua kepada anak mengenai gadget saat ini antara lain:

1) Pilih sesuai dengan usia anak

Jika usia anak masih dibawah 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan gadget terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu gadget selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Cukup mengenalkan mengenai bentuk dan kegunaannya. Pada usia

anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gadget tersebut.

2) Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget

Apabila anak memaksa untuk menggunakan gadget untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

3) Temani anak dalam bermain

Temani anak dalam bermain menggunakan gadget, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gadget, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan gadgetnya. Orangtua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan gadget dan mengenalkan hubungannya dengan dunia nyata.

4) Batasi waktu bermain gadget anak

Batasi penggunaan gadget pada anak. Anak boleh saja menggunakan gadget tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu.

5) Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les, berlibur dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan anak supaya tidak kecanduan bermain gadget.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan penelitian dari 24 narasumber manfaat dan Dampak Penggunaan Gadget dalam Perubahan Hubungan Sosial dan Keluarga pada Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin narasumber mengatakan manfaat penggunaan gadget untuk mendownload game, mendengarkan musik, membuka pelajaran, mengerjakan PR yang sulit misalnya tidak dapat dibuku bisa mencari di internet/google, dan bisa juga untuk chatting dengan teman.

Narasumber juga mengatakan dampak penggunaan gadget jarang berteman ke luar rumah sering main di rumah saja menggunakan HP, sering bangun kesiangan karena tidur kemalaman gara-gara main HP sebelum tidur, dimarahi mama kalau seharian main HP, beli kuota uang sendiri dikumpulkan dari uang jajan sekolah, sering bangun tidur kesiangan, terkadang menabung sendiri untuk membeli kuota dari sisa uang jajan sekolah.

Komunikasi anak dengan keluarga berkurang karena anak asik dengan HPnya masing-masing dulu sebelum dia punya Tablet anaknya sering ngobrol dengan kakaknya kalau sekarang mulai jarang setelah punya Tablet, dimarahi kelamaan tidak tidur karena keasikan main HP,

disuruh berhenti bilang nanti dulu terus, tidak bisa diajak berbicara kalau lagi main HP fokus ke HPnya saja walaupun orangtuanya berbicara tidak dihiraukannya, sering berebut HP dengan adiknya apalagi kalau main HP dia asik sendiri tidak menghiraukan orang lain, sering dimarahi kalau sudah kelamaan main disuruh berhenti susah sekali pasti tidak mau berhenti, kecuali dia sudah bosan main baru mau berhenti atau kuotanya habis baru berhenti main.

2. Tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki Gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin narasumber mengatakan bahwa setelah anak mempunyai gadget susah untuk disuruh, diajak bicara saja sering tidak dihiraukannya, kalau sudah asik main HP orang di sekitarnya tidak dihiraukannya lagi, susah untuk belajar asik main HP saja pelajaran tidak diutamakan dengan adiknya juga sering berkelahi, sering berebut HP dengan adiknya, sering juga membelikan dia kuota, kalau keuntungannya dia jarang keluar rumah sering di rumah saja sambil main gadget, dia juga tidak mengganggu HP ayahnya lagi, bisa membantu anak mengerjakan PR yang susah yang tidak ada jawabannya di buku bisa dicari di HP menggunakan internet.

Orangtua mendukung saja selama anaknya menurut tidak membuka aplikasi yang tidak baik, kebanyakan permainan saja dia buka sering sama Flim kartun di Youtube, dan selama anak bermain masih dalam batas wajar tidak lama-lama, kalau ayahnya tidak mendukung terpaksa membelikan dia HP karena anaknya menangis terus minta dibelikan HP, anak juga

sering berebut HP dengan adiknya kalau disuruh belajar sekarang banyak malasnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka peneliti memberikan masukan berupa saran-saran yang disampaikan peneliti baik dalam aspek teoritis maupun praktis:

1. Saran Teoritis

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan memperdalam mengenai dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar terhadap perubahan hubungan sosial dengan keluarga, tidak hanya dari anak SD tapi juga SMP dan SMA, sehingga dapat diketahui sejauh mana dampak penggunaan gadget pada anak terhadap perubahan hubungan sosial dengan keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

2. Saran Praktis

- a. Sebaiknya anak menggunakan gadget seperlunya dan penggunaannya sesuai kondisi agar dampak buruk dari gadget tidak terjadi.
- b. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anaknya dalam penggunaan gadget untuk meminimalisir sisi negatif dari penggunaan gadget dan orangtua dapat membuat kesepakatan dengan anak-anak kapan mereka akan menggunakan gadgetnya. Misalnya seminggu dua kali, atau sekali

- pada hari libur saja. Termasuk durasinya, atur batasan durasi/lamanya waktu mereka mengakses gadget. Usahakan membangun kedisiplinan dari pengaturan waktu akses ini dengan membuat kesepakatan dengan anak. Usahakan anak-anak tidak mengakses gadget terlalu lama setiap harinya upayakan untuk meminimalisir melakukan komunikasi menggunakan alat-alat seperti whatsapp, line dengan anak. Upayakan untuk mengoptimalkan komunikasi manual dengan anak, ajak anak berdiskusi, berdialog, tanya jawab untuk membangun kultur komunikasi yang baik di keluarga. Karena keterampilan komunikasi verbal sangat dibutuhkan anak-anak. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak yang masih duduk di sekolah dasar, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.
- c. Prodi PPKn FKIP ULM, semoga penelitian ini dapat dijadikan referensi dan informasi tentang Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar terhadap Perubahan Sosial dengan Keluarga.

DAFTAR RUJUKAN

- Antonius Sm Simamora. (2018). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Jurnal. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Bicarawanita.xyz/2017/02/gadget-pada-anak.html
- Desty Pujianti. (2008). *Skripsi berjudul Hubungan Interaksi Anak Dalam Keluarga Dengan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Bertaraf Internasional (Studi Kasus Di Sman 1 Bogor*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Fuadefendi3.blogspot.co.id/2018/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaangadget-bagi-anak>.
- <https://andibooks.wordpress.com/definisi-anak/> diakses pada tanggal 6 Juli 2018 pukul 15:58 wita.
- <https://www.bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>.
- <https://ayuagussari13.wordpress.com/2013/07/04/pengertian-internet-menurut-para-ahli>.
- <http://www.artikeltik.com/sejarah-internet.html>
- <http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi>
- Lioni, Tara, Holilulloh Holilulloh, and Yunisca Nurmalisa. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak terhadap Interaksi Sosial*. Jurnal Kultur Demokrasi 2.2 (2014).
- Muhammad Hafiz Al-Ayouby. (2017). *Skripsi berjudul Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud Dan Tk. Handayani Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

- Muhammad Ihsan Hakikin. (2017). *Skripsi berjudul pengaruh penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Novia Prasetyaningsih, Hefni dan Irwan. (2016). *Jurnal berjudul Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya*. Padang: STKIP PGRI Sumatera Barat.
- Panji Ismail. *Teknologi* (2013).
- Peran Dan Fungsi Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak.
- Putri Hana Pebriana. (2007). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal OBSESI. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Ratna Pangastuti. (2017). *Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini*. Jurnal Islamic Early Childhood Education.
- Soplanit, Febriani. *Radiasi Gadget* (2015).
- UU No. 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.
- Undang-undang No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak*, (Jakarta: Visimedia, 2007)
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu, dkk. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Wahyu. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Widiawati dan Sugiman. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>

LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian: Dampak Penggunaan Gadget Dalam Perubahan Hubungan Sosial Dan Keluarga Pada Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Fokus Penelitian	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Pertanyaan Penelitian	Sasaran
1. Manfaat dan dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.	1. Apa manfaat dan dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget dalam perubahan hubungan sosial dan keluarga pada anak sekolah dasar di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda memiliki gadget? 2. Apakah anda diperbolehkan orangtua memiliki gadget? 3. Apa alasannya sehingga anda ingin mempunyai gadget? 4. Untuk apa saja anda menggunakan gadget? 5. Kapan biasanya anda menggunakan gadget? 6. Menurut anda manfaat apa yang anda peroleh dari penggunaan gadget? 7. Apa dampak yang anda rasakan selama penggunaan gadget? 8. Pengaruh apa yang anda rasakan akibat dari penggunaan gadget dalam hubungan sosial dan keluarga anda? 9. Siapa yang memberikan gadget pada anak anda? 	Anak

<p>2. Tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di</p>	<p>2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki</p>	<p>2. Untuk mengetahui tanggapan orang tua terhadap hubungan sosial</p>	<p>10. Pada umur berapa anak anda mulai diberikan gadget? 11. Apa alasan anda sehingga anak diperbolehkan memiliki gadget? 12. Berapa lama biasanya anak anda memainkan gadget dalam sehari? 13. Apakah saat anak bermain gadget ada orangtua yang mengawasi? 14. Apa yang diakses anak dalam gadget? 15. Apakah gadget selalu dibawa anak kemana-mana? 16. Apakah anak membawa gadget saat ke sekolah? 17. Apakah anak saat di rumah lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding memainkan gadget? 18. Pada saat anak bermain gadget dan ada orangtua menyuruh anak apakah anak akan mematuhi perintah orangtua atau lebih memilih asik dengan gadgetnya? 19. Apa manfaat yang didapat anak setelah memiliki gadget? 20. Apa dampak yang didapat anak dalam hubungan sosial dan keluarga setelah memiliki gadget? 21. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak yang sudah memiliki gadget?</p>	<p>Orang Tua</p>
---	---	---	---	------------------

<p>Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.</p>	<p>gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>dengan keluarga pada anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.</p>	<p>22. Apakah anda mendukung apabila anak anda memiliki gadget? 23. Apakah anda akan tetap memberikan gadget pada anak anda apabila anak anda tidak patuh dengan orang tua akibat sudah kecanduan dengan gadgetnya? 24. Bagaimana upaya anda agar anak anda terhindar dari bahaya negatif gadget?</p>	
--	--	--	---	--

Lampiran 2**DATA INFORMAN**

Anak-anak sekolah dasar yang mempunyai Gadget sendiri:

Nama : Alexa (AL)

Kelas : 1 SD

Nama : Muhammad Fathan (MF)

Kelas : 1 SD

Nama : Naysila (NS)

Kelas : 2 SD

Nama : Muhammad Rizky (MK)

Kelas : 2 SD

Nama : Herni (HN)

Kelas : 3 SD

Nama : Muhammad riza (MZ)

Kelas : 3 SD

Nama : Raisya Yunita (RY)

Kelas : 4 SD

Nama : Qasthalani Hanafi (QH)

Kelas : 4 SD

Nama : Arima Melati (AM)

Kelas : 5 SD

Nama : Muhammad Rafly (MR)

Kelas : 5 SD

Nama : Emma Yulianti (EY)

Kelas : 6 SD

Nama : Rahmad Fiqri (RF)

Kelas : 6 SD

Orangtua anak yang memiliki gadget:

Nama : Laila Novitasari (LN)

Nama : Mariatul Yunani (MY)

Nama : Misbah (MB)

Nama : Radiah (RD)

Nama : Hartati (HT)

Nama : Rusinah (RS)

Nama : Syarifah (SF)

Nama : Norjanah (NJ)

Nama : Muhammad Tafriji (MT)

Nama : Masniah (MN)

Nama : Masdiana (MD)

Nama : Johan (JH)

Lampiran 3

PEDOMAN OBSERVASI

Tujuan Observasi	Rasionalnya	Aplikasinya Dalam Observasi
<p>1. Mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak.</p> <p>2. mengetahui bagaimana tanggapan orang tua terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak yang memiliki gadget.</p>	<p>1. Meningkatkan pengembangan kepribadian anak, khususnya penanaman nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari seperti sikap kejujuran dan disiplin.</p> <p>2. memberikan sumbangsih kepada orang tua agar lebih mengawasi anaknya dalam bermain dan berinteraksi dalam menggunakan <i>gadget</i>.</p>	<p>Kehidupan sehari-hari anak sesudah memiliki gadget.</p>

Lampiran 4**PEDOMAN DOKUMENTASI**

No	Jenis Dokumen	Dokumen Tentang	Sumber
1.	Laporan Data Kependudukan	Data penduduk berdasarkan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	RT/RW di Kelurahan Teluk Tiram
2.	Monografi Desa	Data mengenai desa yang dijadikan tempat penelitian	Kelurahan Setempat

Lampiran 5

MATRIX WAWANCARA

A. Matrix Wawancara terhadap anak yang memiliki Gadget

Nama : 1. Alexa

2. Muhammad Fathan

Kelas : 1 (satu) SD

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 16 September 2018/ 17 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin	1. Apakah anda memilikin gadget?	1. - Punya HP Asus. - Punya Tablet Asus.	1. Punya HP Asus dan Tablet Asus.
	2. Apakah anda diperbolehkan orangtua memiliki gadget?	2. -Boleh. -Diperbolehkan.	2. Diperbolehkan.
	3. Apakah alasannya sehingga anda ingin mempunyai gadget?	3. - Karena ingin bermain HP. - Melihat teman samping rumah main hp jadi mau	3. Karena melihat teman dan ingin bermain game di HP.

<p>Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>4. Untuk apa saja anda menggunakan gadget?</p> <p>5. Kapan biasanya anda menggunakan gadget?</p>	<p>juga main game yang ada di hp.</p> <p>4. - Untuk bermain, mendownload mainan. -Buat main game</p> <p>5. - Setelah pulang sekolah sebentar, sore-sore sebentar, malam sebentar-sebentar saja, malam paling lama sampai jam 9. - Siang, tapi bentar saja, kalau malam paling lama sampai jam 9 sebelum tidur.</p>	<p>4. Untuk bermain game dan mendownload mainan.</p> <p>5. Biasanya mereka menggunakan HP sebentar saja, kalau malam paling lama sampai jam 9.</p>
------------------------------------	---	--	--

Nama : 1. Naysila

2. Muhammad Rizky

Kelas : 2 (dua) SD

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 15 September 2018/ 17 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin	1. Apakah anda memilikin gadget? 2. Apakah anda diperbolehkan orangtua memiliki gadget? 3. Apakah alasannya sehingga anda ingin mempunyai gadget?	1. - Punya Tablet Samsung. - Punya, HP Xiaomi. 2. - Boleh asal jangan sering-sering main. - Dbolehkan 3. - Saya punya Tablet karena ingin bermain. - Karena melihat teman punya HP kakak sering main HP juga jadi saya juga pengen punya HP.	1. Punya Tablet Samsung dan HP Xiaomi. 2. Diperbolehkan asal jangan sering main HP. 3. Karena ingin bermain dan akibat melihat orang di sekitarnya memiliki HP.

<p>Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>4. Untuk apa saja anda menggunakan gadget?</p> <p>5. Kapan biasanya anda menggunakan gadget?</p>	<p>4. - Untuk bermain.</p> <p>- Mendownload game, membuka youtube melihat flim kartun, tapi paling sering buat main game.</p> <p>5. - Setelah pulang sekolah biasanya cuman setengah jam main, kadang-kadang malam sebentar saja paling lama setengah jam mainnya.</p> <p>- Setelah pulang sekolah, sore-sore main, malam bentar-bentar saja paling lama sampai jam 9.</p>	<p>4. Untuk bermain game dan membuka youtube.</p> <p>5. Setelah pulang sekolah, sore sebentar dan malam sampai jam 9.</p>
------------------------------------	---	--	---

Nama : 1. Herni

2. Muhammad Riza

Kelas : 3 (tiga) SD

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 16 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin	1. Apakah anda memiliki gadget?	1. - Punya, HP Samsung. - Punya HP Advan.	1. Punya HP Samsung dan Advan.
	2. Apakah anda diperbolehkan orangtua memiliki gadget?	2. - Diperbolehkan. - Boleh.	2. Diperbolehkan.
	3. Apakah alasannya sehingga anda ingin mempunyai gadget?	3. - Karena melihat teman main HP jadi pengen juga. - Melihat teman bermain HP jadi ingin juga bermain HP.	3. Karena melihat teman punya HP jadi ingin juga punya HP.

<p>Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>4. Untuk apa saja anda menggunakan gadget?</p> <p>5. Kapan biasanya anda menggunakan gadget?</p>	<p>4. Gasan main game, nonton film kartun di youtube, pernah juga membuka pelajaran misalnya ada PR sekolah yang susah dikerjakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain, membantu mengerjakan PR yang sulit. <p>5. - Siang, malam Cuma sebentar sebelum tidur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pagi sebelum ke sekolah, siang setelah pulang sekolah, sore, tapi setiap main sebentar-sebentar saja, malam jarang main HP biasanya bercanda dengan kakak HPnya di simpan saja. 	<p>4. Untuk bermain game dan membuka pelajaran membantu menyelesaikan PR sekolah.</p> <p>5. Siang, sore, dan malam tapi setiap main sebentar-sebentar saja.</p>
--------------------------------	---	---	---

Nama : 1. Raisya Yunita

2. Qasthalani Hanafi

Kelas : 4 (empat) SD

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 16 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Apakah anda memiliki gadget? 2. Apakah anda diperbolehkan orangtua memiliki gadget? 3. Apa alasannya sehingga anda ingin mempunyai gadget? 4. Untuk apa saja anda	1. - Punya HP Advan. - Punya HP Oppo. 2. - Boleh - Sebenarnya tidak boleh, tapi saya minta dibelikan HP. 3. - Habis pulang sekolah, sore, malam tapi sebentar-sebentar saja setiap main. - Siang sampai sore. 4. - Bisa menjawab PR yang sulit yang tidak ada di buku	1. Punya HP Advan dan Oppo. 2. Boleh, tapi diberikan dengan terpaksa karena saya minta dibelikan HP. 3. Karena melihat teman punya HP dan bermain game jadi ingin juga punya HP. 4. Untuk bermain game, mencari pelajaran dan mendengar musik.

	<p>menggunakan gadget?</p> <p>5. Kapan biasanya anda menggunakan gadget?</p> <p>6. Menurut anda manfaat apa yang anda peroleh dari penggunaan gadget?</p> <p>7. Apa dampak yang anda rasakan selama penggunaan gadget?</p> <p>8. Pengaruh apa yang anda rasakan</p>	<p>jawabannya saya cari pakai HP lewat internet.</p> <p>- Senang karena bisa bermain HP dan mudah mengerjakan PR.</p> <p>5. - Tidak sering berteman di luar rumah, sering main HP saja di rumah.</p> <p>- Sering beli kuota, sering berkelahi dengan adik berebut HP.</p> <p>6. - Sering rebutan HP dengan adik sampai adik menangis.</p> <p>- Pernah dimarahi ibu karena tidak mau belajar asik main HP saja.</p> <p>7. - Tetap main HP tapi waktunya saja yang dikurangi.</p> <p>- Berhenti bermain HP.</p>	<p>5. Siang, sore, dan malam tapi setiap main sebentar saja.</p> <p>6. Bisa membantu menyelesaikan PR sekolah dan untuk bermain game.</p> <p>7. Jarang keluar rumah, sering beli kuota dan sering berkelahi dengan adik karena berebut HP.</p> <p>8. Sering berebut HP dengan adik dan</p>
--	---	---	--

	<p>akibat dari penggunaan gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga anda?</p> <p>9. Tindakan apa yang akan anda lakukan jika hubungan sosial atau interaksi anda dengan keluarga berkurang akibat terlalu sering menggunakan gadget?</p>		<p>dimarahi ibu karena malas belajar gara-gara asik main HP.</p> <p>9. Waktu bermain HP dikurangi dan berhenti bermain HP.</p>
--	--	--	--

Nama : 1. Arima Melati
2. Muhammad Rafly

Kelas : 5 (lima) SD

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 15 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Apakah anda memiliki gadget?	1. - Punya HP Asus. - Punya HP Oppo.	1. Punya HP Asus dan Oppo.
	2. Apakah anda diperbolehkan orangtua memiliki gadget?	2. - Boleh asal jangan membawa ke luar. - Dbolehkan	2. Boleh.
	3. Apa alasannya sehingga anda ingin mempunyai gadget?	3. - Teman-teman saya sudah banyak punya HP jadi saya bilang dengan bapak minta belikan HP juga. - Pngen main HP, main game di HP.	3. Karena melihat teman punya HP dan ingin main game.
	4. Untuk apa saja anda	4. - Untuk bermain, membuka youtube, tiktok, membantu	4. Untuk bermain, membuka Youtube,

	<p>menggunakan gadget?</p> <p>5. Kapan biasanya anda menggunakan gadget?</p> <p>6. Menurut anda manfaat apa yang anda peroleh dari penggunaan gadget?</p> <p>7. Apa dampak yang anda rasakan selama penggunaan gadget?</p>	<p>mengerjakan PR yang tidak ada jawabannya di buku dicari di Google.</p> <p>- Buat main dan mengerjakan PR.</p> <p>5. - Siang setelah pulang sekolah dan malam sebentar saja.</p> <p>- Habis pulang sekolah sampai malam jam 9.</p> <p>6. - Bisa membantu mengerjakan PR, bisa untuk bermain game.</p> <p>- Asik, sering berkumpul dengan teman main HP.</p> <p>7. - Sering beli kuota, pernah bangun kesiangan karena main HP sampai larut malam.</p> <p>- Pernah bangun kesiangan, dimarahi ibu kalau seharian main HP, beli</p>	<p>tiktok dan membantu mengerjakan PR.</p> <p>5. Siang sampai malam jam 9.</p> <p>6. Membantu mengerjakan PR, untuk main game, bisa berkumpul dengan teman untuk bermain HP.</p> <p>7. Sering beli kuota, bangun kesiangan, dan dimarahi ibu karena main HP seharian.</p>
--	--	---	---

	<p>8. Pengaruh apa yang anda rasakan akibat dari penggunaan gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga anda?</p> <p>9. Tindakan apa yang akan anda lakukan jika hubungan sosial atau interaksi anda dengan keluarga berkurang akibat terlalu sering menggunakan gadget?</p>	<p>kuota uang sendiri ditabung dari uang jajan sekolah.</p> <p>8. - Dimarahi ibu kalau berebut HP dengan adik, pernah dimarahi karena kelamaan bermain.</p> <p>- Sering dimarahi ibu, sering rebutan HP dengan adik.</p> <p>9. - Berhenti bermain HP.</p> <p>- Dikurangi main HP seminggu sekali saja main.</p>	<p>8. Sering berebut HP dengan adik dan sering dimarahi ibu.</p> <p>9. Dikurangi waktu bermain HP seminggu sekali dan berhenti bermain HP.</p>
--	--	---	--

Nama : 1. Emma Yulianti

2. Rahmad Fiqri

Kelas : 6 (enam) SD

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 16 September 2018/ 17 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	<p>1. Apakah anda memiliki gadget?</p> <p>2. Apakah anda diperbolehkan orangtua memiliki gadget?</p> <p>3. Apa alasannya sehingga anda ingin mempunyai gadget?</p>	<p>1. - Punya HP Samsung. - Punya HP Xiaomi.</p> <p>2. - Dbolehkan. - Boleh, ini dibelikan buat hadiah Uang Tahun.</p> <p>3. - Teman saya sudah banyak yang punya HP jadi saya juga mau punya hp seperti mereka. - Untuk chating dengan teman agar bisa bertanya mengenai PR sekolah dengan teman.</p>	<p>1. Punya HP Samsung dan Xiaomi.</p> <p>2. Boleh.</p> <p>3. Karena melihat teman dan supaya bisa chatingan dengan teman.</p>

	<p>4. Untuk apa saja anda menggunakan gadget?</p> <p>5. Kapan biasanya anda menggunakan gadget?</p> <p>6. Menurut anda manfaat apa yang anda peroleh dari penggunaan gadget?</p>	<p>4. - Buat telponan, bechatan di WhatsApp dengan teman, buat foto selfi, buat main game pernah juga tapi kadang-kadang, pernah juga mencari pelajaran membuka internet.</p> <p>- Untuk mencari pelajaran misalnya tidak dapat dibuku dicari di HP jawabannya, untuk chatting, dan untuk bermain game.</p> <p>5. - Sore, malam paling lama sampai jam 10.</p> <p>- Sore sebentar, malam paling lama sampai jam 9.</p> <p>6. - Bisa mengerjakan PR yang susah misalnya tidak ada di buku bisa mencari di internet/google, bisa chatingan dengan teman.</p>	<p>4. Telpon, chatting, foto, bermain game dan membantu menyelesaikan PR sekolah.</p> <p>5. Sore sampai malam jam 9 atau 10.</p> <p>6. Bisa membantu mengerjakan PR sekolah.</p>
--	--	--	--

	<p>7. Apa dampak yang anda rasakan selama penggunaan gadget?</p> <p>8. Pengaruh apa yang anda rasakan akibat dari penggunaan gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga anda?</p>	<p>- Mudah mengerjakan PR, bisa untuk bermain.</p> <p>7. - Sering bangun kesiangan, kadang nabung uang sendiri buat beli kuota dari sisa uang jajan di sekolah.</p> <p>- Uang jajan sekolah berkurang untuk beli kuota, pernah bangun kesiangan karena tidur kemalaman akibat main HP.</p> <p>8. - Dimarahi ayah misalnya rebutan HP dengan adik, dimarahi ibu misalnya saya kelamaan main HP.</p> <p>- Pernah dimarahi ibu karena lama disuruh sholat akibat main HP, dimarahi ibu dan bapak misalnya disuruh nanti-nanti terus kelamaan mengerjakan.</p>	<p>7. Sering bangun kesiangan dan uang jajan berkurang untuk beli kuota.</p> <p>8. Dimarahi orangtua karena berebut HP dengan adik, kelamaan main dan kalau disuruh sholat lama baru mengerjakan.</p>
--	--	--	---

	<p>9. Tindakan apa yang akan anda lakukan jika hubungan sosial atau interaksi anda dengan keluarga berkurang akibat terlalu sering menggunakan gadget?</p>	<p>9. - Berhenti main HP. - Dikurangi waktunya untuk bermain HP.</p>	<p>9. Dikurangi main HP dan berhenti main HP.</p>
--	--	--	---

B. Matrix Wawancara terhadap orangtua anak yang memiliki Gadget

Nama : 1. Laila Novitasari

2. Maritul Yunina

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 16 September 2018/ 17 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan

Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Siapa yang memberikan gadget pada anak anda?	1. - Bapaknya yang membelikan. - Ibunya.	1. Bapak dan ibunya yang membelikan.
	2. Pada umur berapa anak anda mulai diberikan gadget?	2. - Umur 3 tahun sudah dibelikan HP waktu TK. - 5 tahun waktu TK	2. Umur 3 tahun dan 5 tahun.
	3. Apa alasan anda sehingga anak diperbolehkan memiliki gadget.	3. - Anaknya nangis minta belikan HP. - Supaya dia tidak sering jalan-jalan keluar rumah.	3. Anaknya minta dibelikan HP dan supaya dia tidak sering keluar rumah.
	4. Berapa lama biasanya anak anda memainkan gadget dalam sehari?	4. - Siang, sore dan malam tapi sebentar-sebentar saja dia setiap main.	4. Siang, sore, dan malam tapi setiap main sebentar saja

	<p>5. Apakah saat anak bermain gadget ada orangtua yang mengawasi?</p> <p>6. Apa yang diakses anak dalam gadget?</p> <p>7. Apakah gadget selalu dibawa anak kemana-mana?</p> <p>8. Apakah anak membawa gadget saat ke sekolah?</p>	<p>- Siang sebentar-sebentar saja, kalau malam biasanya sejam-jam saja main.</p> <p>5. - Kadang-kadang diawasi, terkadang dibiarkan saja dia main sendiri.</p> <p>- Diawasi juga sekali-sekali.</p> <p>6. - Saya tau aja apa saja yang ada dalam HP anak saya ini, paling mainan yang banyak.</p> <p>- Biasanya dia mendownload game, membuka musik, main game itu saja sering dibukanya.</p> <p>7. - Di rumah saja dia bermain HP tidak boleh membawa keluar.</p> <p>- Kebanyakan main di rumah saja, kalau keluar sering ke rumah temannya di sebelah rumah membawa HP.</p> <p>8. - Tidak pernah membawa ke sekolah dilarang gurunya.</p>	<p>.</p> <p>5. Kadang-kadang diawasi.</p> <p>6. Biasanya main game mendownload mainan, mendengar musik.</p> <p>7. Lebih banyak menggunakan di rumah kalau keluar cuman ke rumah teman di sebelah rumah.</p> <p>8. Tidak pernah membawa ke sekolah</p>
--	--	---	---

	<p>9. Apakah anak saat di rumah lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding memainkan gadget?</p> <p>10. Pada saat anak bermain gadget dan ada orangtua menyuruh anak apakah anak akan mematuhi perintah orangtua atau lebih memilih asik dengan gadgetnya?</p>	<p>- Tidak pernah, tidak dibolehi guru.</p> <p>9. - Sering bermain HP saja asik sendiri dia bermain dengan adiknya saja tidak dihiraukannya tidak ditemaninya.</p> <p>- Ikut berkumpul keluarga terus, tapi sambil memegang HP terkadang dipegang saja terkadang sambil main.</p> <p>10.- Kadang-kadang kalau ibunya menyuruh tidak dihiraukannya fokus dengan HPnya saja.</p> <p>- kadang dihiraukan kadang tidak kalau dia sudah keasikan main HP tidak dihiraukannya lagi orang memanggil, mulutnya saja yang menjawab matanya tidak melihat ke arah orang</p>	<p>karena dilarang oleh guru.</p> <p>9. Lebih sering bermain sendiri meskipun saat berkumpul dengan keluarga dia tetap memainkan HP sampai adiknya saja tidak ditemaninya dan tidak dihiraukannya.</p> <p>10. Anaknya fokus dengan HPnya saja, orang di sekitar tidak dipedulikannya sampai orangtua menyuruh kadang-kadang tidak dihiraukannya.</p>
--	--	---	--

	<p>11. Apa manfaat yang didapat anak setelah memiliki gadget?</p> <p>12. Apa dampak yang didapat anak terhadap hubungan sosial dengan keluarga setelah memiliki gadget?</p>	<p>memanggil fokus ke HP saja matanya.</p> <p>11.- Keuntungannya untuk membantu mengerjakan PR. - Mau disuruh diam dirumah.</p> <p>12.- sering saya marahi di rumah kalau bermain kelamaan tidak berhenti-henti. - Pernah dimarahi jangan main HP lama-lama, sekarang berkomunikasi dengan kakaknya berkurang karena asik dengan HPnya masing-masing, sebelum punya Tablet anaknya ngobrol terut dengan kakaknya sekarang jarang setelah punya Tablet, kecuali Tablet sama HP kakaknya habis batrai baru dia</p>	<p>11. Dapat membantu mengerjakan PR dan mau disuruh diam di rumah.</p> <p>12. Sering dimarahi karena kelamaan main HP dan interaksi dengan kakaknya mulai berkurang setelah dia mempunyai gadget sendiri.</p>
--	---	--	--

<p>2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>13. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak yang sudah memiliki gadget?</p> <p>14. Apakah anda mendukung apabila anak anda memiliki gadget?</p> <p>15. Apakah anda akan tetap memberikan gadget apabila anak anda tidak patuh</p>	<p>berdua ngobrol di depan TV sambil nonton TV.</p> <p>13. - Banyak ruginya soalnya anak saya sulit disuruh berhenti main HP, biasanya dia minta belikan kuota juga.</p> <p>- Selama dia punya Tablet ini susah kalau disuruh, diajak ngobrol saja mungkin tidak dihiraukannya kalau keuntungannya dia sekarang jarang ke luar sering diam di rumah saja sambil main Tablet.</p> <p>14. - Kurang mendukung.</p> <p>- Mendukung saja selama anaknya menurut, tidak membuka yang tidak baik.</p> <p>15. - Disuruh berhenti punya HP, disimpan HPnya.</p> <p>- Diambil HPnya.</p>	<p>13. Sekarang dia sering beli kuota sulit diajak bicara terkadang pada saat dia memainkan gadgetnya dan ada orangtua mengajak dia bicara tidak dihiraukannya fokus dengan gadgetnya saja, kalau keuntungannya sekarang dia jarang keluar rumah.</p> <p>14. Mendukung saja selama anaknya tidak membuka yang tidak baik.</p> <p>15. Berhenti main HP dan diambil HPnya.</p>
---	---	--	--

	<p>dengan orangtua akibat sudah kecanduan dengan gadgetnya?</p> <p>16. Bagaimana upaya anda agar anak anda terhindar dari bahaya negatif gadget?</p>	<p>16. - Dibatasi waktu dia bermain HP, HPnya diperiksa terus supaya tau dia membuka apa saja.</p> <p>- Dibatasi waktu dia memainkan HP, HPnya dilihat terus apa saja isinya, setiap dia main diawasi.</p>	<p>16. Waktu dia untuk bermain HP dikurangi, setiap dia bermain HP diawasi dan diperiksa terus apa saja isi dalam gadget anak.</p>
--	--	--	--

Nama : 1. Misbah

2. Radiah

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 15 September 2018/ 18 September 2018

Judul Penelitian : Dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar terhadap perubahan hubungan sosial dengan keluarga di kelurahan teluk tiram kecamatan Banjarmasin barat kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Siapa yang memberikan gadget pada anak anda? 2. Pada umur berapa anak anda mulai diberikan gadget? 3. Apa alasan anda sehingga anak diperbolehkan memiliki gadget?	1. - Ibunya. - Ibu. 2. - 7 tahun waktu kelas 1 SD. - 7 tahun waktu kelas 1. 3. - Kasihan temannya punya HP dia saja yang tidak punya, dia juga pernah minta dibelikan. - Dia minta ingin dibelikan, melihat kakaknya punya HP mau juga dia punya	1. Ibunya. 2. 7 tahun waktu kelas 1 SD. 3. Karena dia melihat temannya punya HP dan kakaknya juga punya HP jadi dia minta belikan juga.

	<p>4. Berapa lama biasanya anak anda memainkan gadget dalam sehari?</p>	<p>4. - Setelah pulang sekolah, kalau malam sebentar saja paling lama sampai jam 7.</p> <p>- Habis pulang sekolah, sore, malam tapi sebentar-sebentar saja setiap main.</p>	<p>4. Siang, sore dan malam sampai jam 7 malam tapi setiap main sebentar – sebentar saja.</p>
	<p>5. Apakah saat anak bermain gadget ada orangtua yang mengawasi?</p>	<p>5. - Kadang-kadang diawasi juga dia bermain apa saja.</p> <p>- Diawasi kadang-kadang tapi tau saja anaknya mainan saja jarang membuka yang lain-lain.</p>	<p>5. Kadang - kadang diawasi.</p>
	<p>6. Apa yang diakses anak dalam gadget?</p>	<p>6. - Paling dia membuka permainan saja, mendengar lagu itu saja.</p> <p>- Sering membuka mainan, melihat flim kartun seperti upin ipin di youtube</p>	<p>6. Sering main game, mendengar lagu, nonton kartun di youtube.</p>
	<p>7. Apakah gadget selalu dibawa anak kemana-mana?</p>	<p>7. - Di rumah saja, jarang membawa ke luar rumah.</p>	<p>7. Sering di rumah saja, kalau keluar cuman ke</p>

		<p>- Di rumah saja sering mainnya, misalnya keluar cuman ke rumah kawannya membawa HP tapi sebentar-sebentar saja.</p>	rumah temannya sebentar.
	8. Apakah anak membawa gadget saat ke sekolah?	<p>8. - Tidak pernah membawa ke sekolah.</p> <p>- Tidak pernah membawa ke sekolah.</p>	8. Tidak pernah membawa ke sekolah.
	9. Apakah anak saat di rumah lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding memainkan gadget?	<p>9. - Ikut berkumpul keluarga terus jarang memainkan Tablet.</p> <p>- Ikut berkumpul keluarga tapi sambil main HP, kalau diajak ngobrol dihiraukannya saja tapi matanya fokus ke hp saja, tidak melihat ke orang yang ngajak ngobrol.</p>	9. Ikut berkumpul dengan keluarga tapi sambil memainkan HP dan kalau diajak bicara sering tidak dihiraukannya karena fokus dengan gadgetnya saja.
	10. Pada saat anak bermain gadget dan ada orangtua	10. - Mau terus kalau disuruh karena dia tidak kecanduan	10. Mau saja dia kalau disuruh walaupun lagi main HP.

	<p>menyuruh anak apakah anak akan mematuhi perintah orangtua atau lebih memilih asik dengan gadgetnya?</p> <p>11. Apa manfaat yang didapat anak setelah memiliki gadget?</p>	<p>biasa saja dalam bermain Tablet.</p> <p>- Mau saja dia disuruh misalnya lagi main HP.</p> <p>11.- Dia senang karena di Tabletnya banyak permainan masak-masak, salon-salon, pokoknya semua permainan perempuan banyak di Tabletnya.</p> <p>- Manfaatnya dia tidak berebut HP lagi dengan kakaknya dulu waktu sebelum punya HP sendiri mau pinjam punya kakaknya terus sering berebut kalau kakaknya tidak mau meminjamkan. Setelah</p>	<p>11. Dia senang karena bisa bermain di HP dan sekarang dia tidak berebut HP lagi dengan kakaknya setelah punya HP sendiri.</p>
--	--	---	--

<p>2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk</p>	<p>12. Apa dampak yang didapat anak terhadap hubungan sosial dengan keluarga setelah memiliki gadget?</p> <p>13. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak yang sudah memiliki gadget?</p>	<p>punya HP sendiri tidak pernah lagi dia berebut karena sudah punya sendiri.</p> <p>12.- Pernah berebut Tablet dengan kakaknya waktu dia bermain kakaknya mengganggu ingin minjam tidak dipinjamkannya jadi berebut, tapi itu jarang terjadi.</p> <p>- Pernah beberapa kali dimarahi akibat kelamaan tidak tidur karena keasikan main HP disuruh berhenti bilang nanti dulu terus.</p> <p>13.- Sejauh ini masih bagus, dia tidak sering ke luar rumah lagi selama punya Tablet ini.</p> <p>- Suka saja selama dia punya HP ini mau terus</p>	<p>12. Pernah berebut HP dengan kakaknya dan dimarahi ibu karena disuruh tidur tidak langsung dikerjakan akibat asik bermain gadget.</p> <p>13. Sejauh ini masih bagus, anak lebih sering diam di rumah cuman sekarang anak sekali-sekali minta dibelikan kuota.</p>
---	---	---	--

<p>Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>14. Apakah anda mendukung apabila anak anda memiliki gadget?</p> <p>15. Apakah anda akan tetap memberikan gadget apabila anak anda tidak</p>	<p>disuruh diam di rumah tidak jalan ke luar lagi, kalau jalan sering susah dicari anaknya jauh-jauh kalau jalan, kalau tidak sukanya beli kuota tapi jarang juga saya membelikan dia kuota.</p> <p>14. - Mendukung saja karena dia memainkan biasa saja tidak pernah lama. - Untuk sekarang mendukung saja karena anaknya tidak membuka yang aneh-aneh kebanyakan permainan saja dia buka sering dengan nonton flim kartun di youtube.</p> <p>15. - Dimarahi, diambil Tabletnya. - Disuruh berhanti main, diambil HPnya.</p>	<p>14. Mendukung karena dia lebih sering hanya bermain game saja dengan gadgetnya.</p> <p>15. Disuruh berhenti main HP dan diambil HPnya.</p>
--	---	---	---

	<p>patuh dengan orangtua akibat sudah kecanduan dengan gadgetnya?</p> <p>16. Bagaimana upaya anda agar anak anda terhindar dari bahaya negatif gadget?</p>	<p>16. - Diawasi setiap dia memainkan Tablet, diatur jam mainnya tidak boleh lagi tiap hari main, setidaknya sabtu atau minggu saja boleh itu juga sebentar-sebentar saja sambil diawasi.</p> <p>- Dibilangin jangan sering main HP, dikurangi mainnya kalau bisa seminggu satu kali saja main jangan tiap hari.</p>	<p>16. Diawasi setiap dia memainkan gadget dan dikurangi jam mainnya tidak boleh tiap hari lagi.</p>
--	--	--	--

Nama : 1. Hartati

2. Rusinah

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 16 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Siapa yang memberikan gadget pada anak anda? 2. Pada umur berapa anak anda mulai diberikan gadget? 3. Apa alasan anda sehingga anak diperbolehkan memiliki gadget?	1. - Bapak. - Ibu. 2. - 7 tahun kelas 2. - 9 tahun kelas 3. 3. - Karena dia sering memainkan HP bapaknya jadi dibelikan bapaknya, supaya tidak memainkan HP bapaknya lagi. - Ribut melihat orang punya HP pengen juga.	1. Bapak dan ibunya. 2. 7 tahun dan 9 tahun. 3. Supaya tidak memainkan HP bapaknya lagi dan karena sering ribut minta belikan HP.
	4. Berapa lama biasanya anak anda	4. - Siang sebentar, malam paling lama sampai jam 9.	4. Siang, Sore, dan malam sampai jam 9

	<p>memainkan gadget dalam sehari?</p> <p>5. Apakah saat anak bermain gadget ada orangtua yang mengawasi?</p> <p>6. Apa yang diakses anak dalam gadget?</p>	<p>- Sebentar-sebentar saja biasanya dia main paling lama setengah jam dia main, biasanya dia main setelah pulang sekolah, sore kalau malam jarang dia memainkan HP.</p> <p>5. - Diawasi terus.</p> <p>- Diawasi terus, biasanya dia bermain game saja tidak bisa membuka yang lain.</p> <p>6. - Kebanyakan mainan saja yang ada dalam HPnya, terkadang membuka youtube juga menonton kartun Barbie, spongebob, upin, ipin, mencari pelajaran pernah juga kalau ada PR di sekolah yang sulit dicari lewat internet.</p>	<p>tapi setiap main sebentar-sebentar saja.</p> <p>5. Diawasi terus.</p> <p>6. Anak lebih sering bermain dan menonton flim kartun di Youtube.</p>
--	--	---	---

	<p>7. Apakah gadget selalu dibawa anak kemana-mana?</p> <p>8. Apakah anak membawa gadget saat ke sekolah?</p> <p>9. Apakah anak saat di rumah lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding memainkan gadget?</p>	<p>- Mainan saja yang banyak tidak bisa juga dia mendownload aplikasi-aplikasi yang lain juga.</p> <p>7. - Pernah dibawa keluar tapi sebentar-sebentar saja.</p> <p>- Biasanya dia bermain di rumah saja, pernah membawa keluar tapi jarang.</p> <p>8. - Tidak pernah membawa ke sekolah.</p> <p>- Tidak pernah dibawa ke sekolah.</p> <p>9. - Selalu berkumpul keluarga, sering bercanda dengan bapaknya jarang main HP kalau kumpul di rumah.</p> <p>- Berkumpul dengan keluarga saja tidak pernah memainkan HP.</p>	<p>7. Sering di rumah saja main pernah di bawa keluar tapi jarang.</p> <p>8. Tidak pernah membawa ke sekolah.</p> <p>9. Ikut berkumpul dengan keluarga saja.</p>
--	--	--	--

<p>2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget</p>	<p>10. Pada saat anak bermain gadget dan ada orangtua menyuruh anak apakah anak akan mematuhi perintah orangtua atau lebih memilih asik dengan gadgetnya?</p> <p>11. Apa manfaat yang didapat anak setelah memiliki gadget?</p> <p>12. Apa dampak yang didapat anak terhadap hubungan sosial dengan</p>	<p>10. - Tidak mau disuruh, fokus dengan HP saja waktu lagi main HP.</p> <p>- Mau saja dia kalau disuruh tapi lama, tidak langsung dikerjakannya kalau disuruh.</p> <p>11.- Jarang ke luar rumah, kalau dia lagi nangis dikasih HP dia langsung berhenti menangis, kalau di suruh diam di rumah mau saja asal dikasih HP.</p> <p>- Anak dapat mengerjakan PR yang sulit dengan mencari di internet.</p> <p>12. - Tidak bisa diajak ngobrol kalau lagi main HP fokus ke HPnya saja, walaupun orangtua yang bicara tetap</p>	<p>10. Tidak mau disuruh dan mau saja disuruh tapi lama baru dikerjakan.</p> <p>11. Anak jarang keluar rumah dan dapat membantu anak mengerjakan PR.</p> <p>12. Tidak bisa diajak bicara saat anak bermain dia fokus ke HPnya saja dan pernah dimarahi karena saat</p>
--	---	--	--

<p>di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>keluarga setelah memiliki gadget?</p> <p>13. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak yang sudah memiliki gadget?</p>	<p>tidak dihiraukannya misalnya ada HP di tangan.</p> <p>- Pernah dimarahi kalau disuruh lama baru dikerjakan.</p> <p>13. - Suka saja dia punya HP tidak mengganggu HP bapaknya lagi, ke luar rumah juga jarang tapi yang tidak sukanya kalau sudah asik main HP orang di sekitarnya tidak dihiraukannya lagi.</p> <p>- Menurut saya ada keuntungannya juga selama anak saya punya HP, sekarang dia tidak sering ke luar rumah sering main HP saja di rumah, misalnya ibunya ingin jalan dia mau menunggu di rumah asal dikasih HP saja, biasanya</p>	<p>disuruh lama baru dikerjakan karena asik dengan HPnya saja.</p> <p>13. Lebih membantu Setelah punya HP sendiri dia tidak mengganggu HP bapaknya lagi, mau diam di rumah saja dan kalau ibunya jalan keluar anaknya mau ditinggal di rumah biasanya sebelum punya HP dia tidak bisa ditinggal kalau ibunya mau jalan.</p>
---	--	---	---

	<p>14. Apakah anda mendukung apabila anak anda memiliki gadget?</p>	<p>sebelum punya HP ingin ikut terus ibunya jalan.</p> <p>14. - Mendukung saja selama mainnya dalam batas wajar, tidak lama-lama.</p> <p>- Mendukung saja, karena anaknya tidak sering memainkan HP juga, kadang-kadang saja dia memainkannya.</p>	<p>14. Mendukung saja.</p>
	<p>15. Apakah anda akan tetap memberikan gadget apabila anak anda tidak patuh dengan orangtua akibat sudah kecanduan dengan gadgetnya?</p>	<p>15. - Diambil HPnya.</p> <p>- Diambil HPnya, dinasihati pelan-pelan supaya mau mematuhi semua nasehat, didoakan juga supaya mau berhenti bermain HP.</p>	<p>15. Diambil HPnya, dinasihati dan didoakan supaya dia mau berhenti bermain HP.</p>
	<p>16. Bagaimana upaya anda agar anak anda terhindar dari bahaya negatif gadget?</p>	<p>16. - Mengurangi dia main, misalnya sehari satu kali saja setengah jam setiap main dan sambil diawasi.</p>	<p>16. Dikurangi main HPnya tidak boleh lagi setiap hari, diawasi, didoakan, dan selalu diperiksa HPnya.</p>

		- Diawasi, didoakan, dinasehati, diperiksa juga apa saja yang dibukanya.	
--	--	--	--

Nama : 1. Syarifah

2. Norjanah

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 16 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Siapa yang memberikan gadget pada anak anda? 2. Pada umur berapa anak anda mulai diberikan gadget? 3. Apa alasan anda sehingga anak diperbolehkan memiliki gadget?	1. - Ibu. - Ibu. 2. - 8 tahun waktu kelas 3 SD. - 10 tahun kelas 4 SD. 3. - Dulu dibeli karena dia juara 1 di sekolah, jadi itu buat hadiah dia supaya bisa lebih giat lagi belajar supaya bisa juara 1 lagi nanti di sekolah. - Dia sudah lama ingin minta belikan HP, setiap	1. Ibu. 2. 8 tahun dan 10 tahun. 3. Dibelikan untuk hadiah karena dia ranking 1 di sekolah dan karena anaknya tiap hari bilang minta dibelikan HP terus.

	<p>4. Berapa lama biasanya anak anda memainkan gadget dalam sehari?</p> <p>5. Apakah saat anak bermain gadget ada orangtua yang mengawasi?</p>	<p>hari bilang minta dibelikan.</p> <p>4. - Habis pulang sekolah, sore, malam tapi setiap main sebentar-sebentar saja paling lama setengah jam.</p> <p>- Dari pulang sekolah sampai sore, mainnya sebentar-sebentar saja tapi sering, kalau malam tidak dibolehkan memainkan sudah perjanjian kalau dibelikan HP malam tidak boleh main, malam khusus untuk untuk belajar dan mengerjakan PR.</p> <p>5. - Jarang diawasi, karena dia sering membuka mainan saja kecuali mengerjakan PR baru mencari di HP sambil diawasi saat mengerjakan.</p> <p>- Jarang diawasi sering dia main sendiri saja.</p>	<p>4. Siang, sore, dan malam setiap main sebentar saja, tapi malam lebih banyak belajar dibanding main HP.</p> <p>5. Jarang diawasi.</p>
--	--	--	--

	<p>6. Apa yang diakses anak dalam gadget?</p>	<p>6. - Biasanya mendownload mainan, mendengar musik, membuka pelajaran di aplikasi yang ada pelajarannya.</p> <p>- Biasanya dia mendownload mainan saja, terkadang membuka pelajaran juga sekali-sekali.</p>	<p>6. Mendownload mainan, mendengar musik, dan membuka pelajaran.</p>
	<p>7. Apakah gadget selalu dibawa anak kemana-mana?</p>	<p>7. - Di rumah saja, tidak boleh dibawa ke luar takut hilang.</p> <p>- Di rumah saja tidak boleh membawa ke luar.</p>	<p>7. Di rumah saja tidak boleh dibawa keluar.</p>
	<p>8. Apakah anak membawa gadget saat ke sekolah?</p>	<p>8. - Tidak pernah, dimarahi kalau membawa takut hilang.</p> <p>- Tidak boleh, sudah dilarang dari sekolah tidak boleh membawa HP.</p>	<p>8. Tidak pernah membawa ke sekolah karena dilarang membawa HP ke sekolah.</p>

	<p>9. Apakah anak saat di rumah lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding memainkan gadget?</p> <p>10. Pada saat anak bermain gadget dan ada orangtua menyuruh anak apakah anak akan mematuhi perintah orangtua atau lebih memilih asik dengan gadgetnya?</p> <p>11. Apa manfaat yang didapat anak setelah memiliki gadget?</p>	<p>9. - Lebih sering berkumpul keluarga, bermain dengan adiknya dibanding main HP.</p> <p>- Ikut berkumpul juga dengan keluarga, kalau keluarga berkumpul di rumah berhenti dia bermain HP.</p> <p>10.- Tidak mau disuruh, dia fokus dengan HPnya saja.</p> <p>- Kalau disuruh mau saja, meskipun dia lagi bermain HP.</p> <p>11.- Dia senang bisa mainan, dia juga bisa mengerjakan PR yang sulit melihat di HP mencari jawaban di internet.</p>	<p>9. Ikut berkumpul dengan keluarga saja jarang main HP.</p> <p>10. Tidak mau disuruh, dan mau saja disuruh meskipun sedang bermain HP.</p> <p>11. Anak senang karena bisa bermain game di HP dan dapat membantu anak mengerjakan PR.</p>
--	--	---	--

<p>2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin</p>	<p>12. Apa dampak yang didapat anak terhadap hubungan sosial dengan keluarga setelah memiliki gadget?</p> <p>13. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak yang sudah memiliki gadget?</p>	<p>- Mudah mengerjakan PR, ke luar rumah juga jarang setelah dia punya HP.</p> <p>12.- Dia sering ribut dengan adiknya berebut HP, kalau main HP dia asik sendiri tidak tau-tau lagi dengan orang-orang di sekitar.</p> <p>- Dia sering ribut dengan adiknya berebut HP kalau adiknya melihat kakaknya bermain pasti dia ingin juga main.</p> <p>13.- Ada untung dan ruginya selama dia punya HP, untungnya dia sekarang sering diam di rumah jarang jalan ke luar rumah lagi asal dikasih HP, kalau ruginya waktu dia berebut dengan adiknya.</p> <p>- Banyak tidak sukanya soalnya banyak</p>	<p>12. Sering ribut dengan adiknya karena berebut HP.</p> <p>13. Banyak tidak sukanya karena nilai sekolah anak sekarang menurun akibat jarang belajar, kuota beli terus, kalau keuntungannya bisa membantu mengerjakan PR dengan mencari di internet dan anak juga</p>
---	---	---	---

<p>Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>14. Apakah anda mendukung apabila anak anda memiliki gadget?</p> <p>15. Apakah anda akan tetap memberikan gadget apabila anak anda tidak patuh</p>	<p>merugikan dari pada menguntungkan, ruginya nilai sekolah menurun karena jarang belajar, kuota beli terus, kalau keuntungannya bisa membantu mengerjakan PR dengan mencari di internet.</p> <p>14. - Mendukung saja karena dia biasa-biasa saja main sebentar-sebentar saja tidak pernah lama.</p> <p>- Kurang mendukung, waktu dia belum punya HP belajar terus, selama punya HP ini malas belajar tidak sering belajar lagi dia sekarang.</p> <p>15. - Dinasihati pelan-pelan supaya main tidak lama, sedang-sedang saja.</p>	<p>mau disuruh diam di rumah saja.</p> <p>14. Mendukung, dan kurang mendukung karena setelah punya HP dia mulai malas belajar.</p> <p>15. Diambil HPnya dan dinasehati supaya mau tidak main HP lagi.</p>
------------------------------------	---	---	---

	<p>dengan orangtua akibat sudah kecanduan dengan gadgetnya?</p> <p>16. Bagaimana upaya anda agar anak anda terhindar dari bahaya negatif gadget?</p>	<p>- Saya ambil HPnya, meskipun dia menangis tetap saya ambil.</p> <p>16. - Dijaga dan diawasi jangan sampai keasikan sekali atau kelamaan waktu main HP, sedang-sedang saja kalau main.</p> <p>- Lebih sering memeriksa HPnya, waktu dia memainkan HP dikurangi dan kuota tidak dibelikan lagi.</p>	<p>16. Dijaga dan diawasi setiap dia memainkan HP, HPnya harus lebih sering diperiksa dan kuota tidak dibelikan lagi.</p>
--	--	--	---

Nama : 1. Muhammad Tafriji

2. Masniah

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 15 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Siapa yang memberikan gadget pada anak anda? 2. Pada umur berapa anak anda mulai diberikan gadget? 3. Apa alasan anda sehingga anak diperbolehkan memiliki gadget?	1. - Saya sendiri bapaknya yang membelikan dia HP. - Bapaknya 2. - Umur 10 tahun waktu dia kelas 4 SD. - Umur 9 tahun waktu kelas 3 SD dia dibelikan HP. 3. - Untuk belajar mencari soal-soal pelajaran dengan dia pernah bilang temannya banyak mencari di google mengerjakan PR di sekolah. - Anaknyan menangis terus ingin minta belikan HP,	1. Bapaknya. 2. Umur 9 tahun dan 10 tahun. 3. Karena untuk membantu dia dalam belajar dan karena anaknya menangis terus minta dibelikan HP.

	<p>4. Berapa lama biasanya anak anda memainkan gadget dalam sehari?</p> <p>5. Apakah saat anak bermain gadget ada orangtua yang mengawasi?</p>	<p>gara-gara melihat teman punya HP jadi mau juga.</p> <p>4. - Kadang-kadang saja setelah pulang sekolah, malam kadang sebentar saja main.</p> <p>- Habis pulang sekolah, seharian itu tidak lepas dari HP sampai malam, kalau malam paling lama sampai jam 9 dia main habis itu tidur, kecuali besok libur sekolah pernah dia lewat dari jam 9 malam dia masih main, besoknya kesiangan bangun.</p> <p>5. - Waktu saya ada di rumah diawasi tapi kalau lagi bekerja tidak saya awasi.</p> <p>- Kadang-kadang diawasi, tidak pernah juga diperiksa HPnya</p>	<p>4. Sebentar - sebentar saja biasanya dia main HP, dan habis pulang sekolah sampai jam 9 malam main saja HPnya selalu di tangan.</p> <p>5. Kadang-kadang diawasi.</p>
--	--	--	---

	<p>6. Apa yang diakses anak dalam gadget?</p> <p>7. Apakah gadget selalu dibawa anak kemana-mana?</p> <p>8. Apakah anak membawa gadget saat ke sekolah?</p>	<p>biasanya dilihat sekilas-sekilas saja.</p> <p>6. - Saya tau apa saja isi HP anak saya ini standar saja seperti permainan, tiktok dia punya juga, itu saja tidak ada aplikasi yang lain-lain lagi.</p> <p>- Dia sering main game saja, biasanya aplikasi permainan saja yang banyak di HP anaknya.</p> <p>7. - Di rumah, kalau ketahuan membawa ke luar dimarahi.</p> <p>- Iya dibawanya terus HPnya ditangan terus, sering dia membawa ke depan rumah, ke rumah kawannya, kalau bejalan dibawanya juga.</p> <p>8. - Tidak pernah membawa ke sekolah karena dilarang gurunya.</p>	<p>6. Kebanyakan mainan saja</p> <p>7. Di rumah saja, dan dibawa terus HPnya kemana saja dia pergi.</p> <p>8. Tidak boleh membawa ke sekolah karena dilarang.</p>
--	---	---	---

	<p>9. Apakah anak saat di rumah lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding memainkan gadget?</p> <p>10. Pada saat anak bermain gadget dan ada orangtua menyuruh anak apakah anak akan mematuhi perintah</p>	<p>- Kalau ke sekolah tidak pernah dibawanya, dimarahi guru kalau ada yang membawa HP ke sekolah.</p> <p>9. - Ikut berkumpul keluarga saja jarang main HP kalau terkumpul keluarganya di rumah.</p> <p>- Kadang ikut juga berkumpul dengan keluarga tapi sambil main HP juga di tangan, kadang tidak berhenti main HP saja tidak dihiraukannya keluarga ngobrol apa fokus ke HP saja anaknya.</p> <p>10.- Mau saja dia disuruh-suruh, tapi kalau terlalu fokus bermain HP bisa tidak dihiraukannya juga.</p> <p>- Tidak menghiraukan dia kalau disuruh, kecuali</p>	<p>9. Selalu ikut berkumpul keluarga jarang main HP, dan ikut berkumpul dengan keluarga saja tapi sambil memainkan HP.</p> <p>10. Mau saja disuruh tapi kalau sudah fokus dengan HPnya terkadang tidak dihiraukannya orangtua menyuruh.</p>
--	---	---	---

	<p>orangtua atau lebih memilih asik dengan gadgetnya?</p> <p>11. Apa manfaat yang didapat anak setelah memiliki gadget?</p> <p>12. Apa dampak yang didapat anak terhadap hubungan sosial dengan keluarga setelah memiliki gadget?</p>	<p>sudah marah sekali baru mau bergerak.</p> <p>11.- Sekarang misalnya sulit mengerjakan PR bisa lewat google mencarinya kalau di buku tidak ada jawabannya.</p> <p>- Manfaatnya bisa membantu anak dalam mengerjakan PR misalnya tidak ada jawabannya di buku bisa dicari di internet.</p> <p>12.- Dia sering berebut HP dengan adiknya sering ribut di rumah kalau kakaknya tidak mau meminjamkan adiknya HP.</p> <p>- Berebut HP dengan adik, misalnya adiknya ingin pinjam dia tidak mau meminjamkan biasanya</p>	<p>11. Bisa membantu anak mengerjakan PR.</p> <p>12. Sering berebut HP dengan adik, sering dimarahi orangtua karena kelamaan bermain HP ditegur tidak dihiraukannya.</p>
--	---	---	--

<p>2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>13. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak yang sudah memiliki gadget?</p>	<p>nangis adiknya kalau dia tidak mau meminjamkan, dia juga sering dimarahi kalau sudah kelamaan main, disuruh berhenti sulit sekali pasti tidak mau berhenti, kecuali dia sudah bosan main baru berhenti atau kuota sudah habis berhenti dia main.</p> <p>13.- Banyak tidak sukanya soalnya sering ribut di rumah berebut HP, ibunya menegur terkadang tidak dihiraukannya, tapi ada juga keuntungannya bisa membantu mengerjakan PR sekolah kalau tidak dapat di buku mencari di google jawabannya.</p>	<p>13. Banyak tidak sukanya soalnya dia sering ribut dengan adiknya, sering beli kuota, kalau disuruh tidak dihiraukannya, kalau keuntungannya dapat membantu anak mengerjakan PR.</p>
---	---	---	--

	<p>14. Apakah anda mendukung apabila anak anda memiliki gadget?</p> <p>15. Apakah anda akan tetap memberikan gadget apabila anak anda tidak patuh dengan orangtua akibat sudah kecanduan dengan gadgetnya?</p>	<p>- Banyak ruginya beli kuota terus, kalau disuruh tidak dihiraukannya.</p> <p>14. - Mendukung saja.</p> <p>- Sangat tidak mendukung, kalau bapaknya karena unsur keterpaksaan membelikan dia HP karena anaknya menangis terus minta belikan HP.</p> <p>15.- Terpaksa HPnya disita, diambil secara paksa kalau banyak merugikannya lebih baik tidak usah punya HP.</p> <p>- Disimpan HPnya, tapi kalau diambil HPnya tidak bisa dia pasti nangis, kecuali HPnya rusak terpaksa tidak main HP lagi.</p>	<p>14. Mendukung saja, dan sangat tidak mendukung dulu terpaksa dibelikan HP karena anaknya sering menangis minta dibelikan HP.</p> <p>15. Disita HPnya dan disimpan.</p>
--	--	---	---

	<p>16. Bagaimana upaya anda agar anak anda terhindar dari bahaya negatif gadget?</p>	<p>16. - Sambil diawasi, diperiksa HPnya diliat apa saja yang dibuka dia tadi.</p> <p>- Sering dinasehati juga, karena unsur kasian juga dia ada sakit dulu masuk rumah sakit mau main HP jadi dikasih.</p>	<p>16. Diawasi setiap dia main HP, diperiksa HPnya, dan sering dinasehati.</p>
--	--	---	--

Nama : 1. Masdiana

2. Johan

Tempat Wawancara : Rumah Narasumber

Tanggal : 17 September 2018

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Perubahan Hubungan Sosial Dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1. Apa manfaat dan dampak gadget terhadap hubungan sosial dengan keluarga pada anak di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?	1. Siapa yang memberikan gadget pada anak anda? 2. Pada umur berapa anak anda mulai diberikan gadget? 3. Apa alasan anda sehingga anak diperbolehkan memiliki gadget?	1. - Bapakny. - Saya sendiri bapakny yang membelikan. 2. - 10 tahun waktu kelas 5 SD. - Umur 10 tahun waktu kelas 4 SD 3. - Karena waktu anaknya Ulang Tahun minta dibelikan HP. - Kasian melihat dia, temannya sudah banyak yang punya HP dia saja yang tidak punya.	1. Bapakny. 2. Umur 10 tahun. 3. Untuk hadiah ulang tahun dan karena kasihan melihat dia tidak punya HP sedangkan teman-temannya sudah banyak yang punya HP.

	<p>4. Berapa lama biasanya anak anda memainkan gadget dalam sehari?</p> <p>5. Apakah saat anak bermain gadget ada orangtua yang mengawasi?</p> <p>6. Apa yang diakses anak dalam gadget?</p>	<p>4. - Dia main dari sore sampai malam tidak lepas dari HP di tangannya, kalau siang dia istirahat setelah pulang sekolah.</p> <p>- Sebentar-sebentar saja biasanya sore, malam waktu mau tidur dia main HP.</p> <p>5. - Dibiarkan saja karena sudah tau dia membuka mainan.</p> <p>- Tidak pernah diawasi, dibiarkan saja dia main HP sendirian.</p> <p>6. - Biasanya dia mendownload mainan saja, main WhatsApp, mencari pelajaran kalau ada PR di sekolah.</p> <p>- Setahu saya di HPnya ada WhatApp, Instagram, permainan tidak ada</p>	<p>4. Dari sore sampai malam tidak lepas dia dari HP.</p> <p>5. Tidak pernah diawasi dibiarkan saja dia bermain sendiri.</p> <p>6. Mendownload mainan, WhatsApp, Instagram, dan mencari pelajaran.</p>
--	--	--	--

	<p>7. Apakah gadget selalu dibawa anak kemana-mana?</p> <p>8. Apakah anak membawa gadget saat ke sekolah?</p> <p>9. Apakah anak saat di rumah lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding</p>	<p>aplikasi yang aneh-aneh yang biasa-biasa saja.</p> <p>7. - Biasanya selain di rumah dia ke rumah temannya membawa HP.</p> <p>- Di rumah saja jarang membawa ke luar.</p> <p>8. - Pernah, tapi gurunya tidak tau, kalau tau dimarahi disita HPnya disuruh orangtuanya ke sekolah, karena sudah diberi peringatan oleh gurunya kalau di sekolah tidak boleh membawa HP.</p> <p>- Tidak pernah membawa ke sekolah.</p> <p>9. - Ikut berkumpul juga sambil main HP, kalau diajak ngomong dihiraukannya saja meskipun sambil memainkan HP.</p> <p>- Ikut berkumpul keluarga juga dia tidak main HP,</p>	<p>7. Lebih sering bermain di rumah kalau ke luar cuman ke rumah temannya membawa HP.</p> <p>8. Pernah tapi gurunya tidak tau kalau dia membawa HP karena kalau ketahuan HPnya disita dan dipanggil orangtua ke sekolah, dan tidak pernah membawa HP.</p> <p>9. Ikut berkumpul dengan keluarga tapi sambil memainkan HP dan hanya berkumpul dengan keluarga bercanda dengan adik tidak memainkan HP.</p>
--	--	---	--

	<p>memainkan gadget?</p> <p>10. Pada saat anak bermain gadget dan ada orangtua menyuruh anak apakah anak akan mematuhi perintah orangtua atau lebih memilih asik dengan gadgetnya?</p> <p>11. Apa manfaat yang didapat anak setelah memiliki gadget?</p>	<p>bercanda dengan adiknya saja sering kalau terkumpul.</p> <p>10.- Mau saja disuruh tapi lama, menunggu selesai dulu dia main baru dikerjakannya apa yang disuruh.</p> <p>- Mau saja dia kalau disuruh waktu main HP.</p> <p>11.- Mudah mengerjakan PR yang sulit yang tidak ada jawabannya di buku dicari di HP lewat internet.</p> <p>- Bisa membantu mengerjakan PR yang sulit dengan melihat di internet.</p>	<p>10. Mau saja disuruh tapi lama dikerjakannya.</p> <p>11. Bisa membantu mengerjakan PR.</p>
--	--	--	---

<p>2. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap anak yang memiliki gadget di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin?</p>	<p>12. Apa dampak yang didapat anak terhadap hubungan sosial dengan keluarga setelah memiliki gadget?</p> <p>13. Bagaimana tanggapan anda mengenai anak yang sudah memiliki gadget?</p>	<p>12. - Pernah saya marahi karena saya suruh lama mengerjakan.</p> <p>- Pernah dimarahi karena berebut HP dengan adik.</p> <p>13.- Banyak pemalasnya sekaranag setelah punya HP, kalau disuruh lama mengerjakan, sholat telat terus jarang sekarang tepat waktu kalau sholat tapi ada juga keuntungannya selama punya HP ini dia tidak sering lagi jalan keluar banyak diam di rumah saja main HP sambil menjaga adiknya di rumah.</p> <p>- Menurut saya banyak negatifnya, soalnya setelah dia punya HP belajarnya berkurang</p>	<p>12. Pernah dimarahi karena kalau disuruh lama mengerjakan.</p> <p>13. Sekarang banyak malasnya kalau disuruh kalau keuntungannya dapat membantu anak mengerjakan PR sekolah.</p>
---	---	--	---

	<p>14. Apakah anda mendukung apabila anak anda memiliki gadget?</p> <p>15. Apakah anda akan tetap memberikan gadget apabila anak anda tidak patuh dengan</p>	<p>asik main HP saja pelajaran tidak diutamakan, dengan adiknya sering bertengkar berebut HP, kalau keuntungannya bisa membantu anak mengerjakan PR yang sulit yang tidak ada di buku bisa dicari di internet pakai HP.</p> <p>14. - Mendukung saja.</p> <p>- Kurang mendukung, dia sering berebut HP dengan adiknya, kalau disuruh belajar sekarang banyak malasny.</p> <p>15. - Diambil HPnya, disuruh berhenti punya HP.</p> <p>- Diambil HPnya, dimarahi main HP lagi.</p>	<p>14. Kurang mendukung karena dia sering ribut dengan adiknya berebut HP dan membuat malas belajar.</p> <p>15. Diambil HPnya.</p>
--	--	--	--

	<p>orangtua akibat sudah kecanduan dengan gadgetnya?</p> <p>16. Bagaimana upaya anda agar anak anda terhindar dari bahaya negatif gadget?</p>	<p>16. - Diperhatikan dan diawasi setiap anak bermain HP.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dikurangi waktu mainnya, dilihat apa saja isinya HPnya, sambil dinasehati supaya tidak sering-sering main HP. 	<p>16. Diperhatikan dan diawasi setiap anak bermain HP dan dikurangi jam mainnya.</p>
--	---	---	---

Lampiran 6

HASIL OBSERVASI

1. Observasi pada Hari Senin 10 September 2018

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari senin tanggal 10 September 2018 di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin dapat diketahui bahwa ada anak-anak yang masih SD sudah menggunakan gadget sebelum waktunya yang akan dijadikan objek penelitian. Anak-anak ini dipilih dengan pertimbangan jarak rumah dengan peneliti tidak terlalu jauh sehingga mempermudah proses observasi.

2. Observasi pada Hari Selasa 11 September 2018

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari selasa tanggal 11 September 2018 di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin dapat diketahui bahwa ketika mengamati keseharian salah satu narasumber dapat dilihat yang dilakukannya sehari-hari hanya memainkan gadget di depan rumah.

3. Observasi pada Hari Rabu 12 September 2018

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari rabu tanggal 12 September 2018 di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin dapat diketahui bahwa kondisi anak-anak yang memiliki gadget hampir tidak memikirkan pelajaran dengan

narasumber yang telah diobservasi sebelumnya dimana anak ini sehari-hari hanya memainkan gadget.

4. Observasi pada Hari Kamis 13 September 2018

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari kamis tanggal 13 September 2018 di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin dapat diketahui bahwa narasumber ini setelah pulang sekolah dia langsung memainkan gadgetnya sebelum mengganti seragam sekolah.

5. Observasi pada Hari Jumat 14 September 2018

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari jumat tanggal 14 September 2018 di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin dapat diketahui bahwa ada anak-anak dan orangtuanya yang akan dijadikan objek penelitian dengan alasan jarak rumah yang tidak begitu jauh dengan peneliti kemudian diantara narasumber ini ada yang salah satunya kerabat peneliti sehingga mempermudah prosesnya. Pada hari ini juga peneliti melakukan observasi terhadap salah satu narasumber. Dari observasi ini peneliti dapat melihat bahwa perilaku sehari-hari anak-anak tidak pernah ketinggalan gadget.

Lampiran 7

FOTO PENELITIAN



Gambar 1: Wawancara dengan Alexa dan orangtuanya Laila Novitasari



Gambar 2: Wawancara dengan Muhammad Fathan dan orangtuanya Mariatul Yunani



Gambar 3: Wawancara dengan Naysila dan orangtuanya Misbah



Gambar ke 4: Wawancara dengan Radiah orangtua dari Muhammad Risky



Gambar 5: Wawancara dengan Herni dan orangtuanya Hartati



Gambar 6: Wawancara dengan Muhammad Riza dan Rusinah



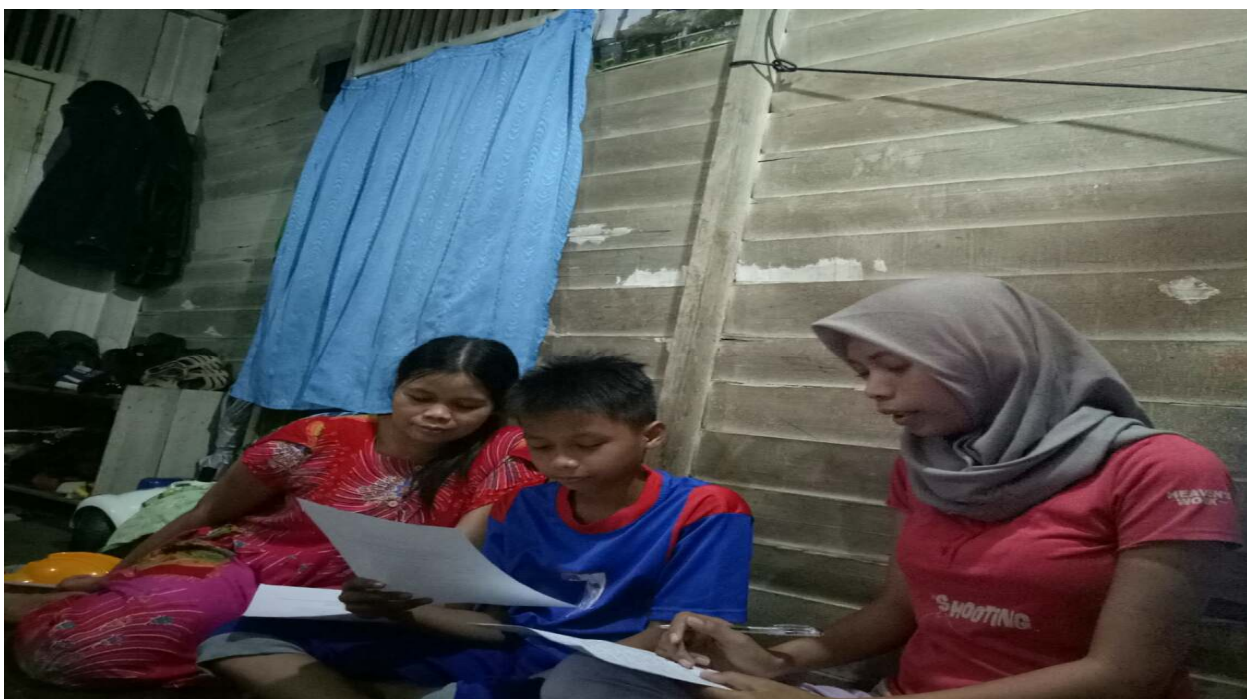
Gambar 7: Wawancara dengan Raisya dan orangtuanya Syarifah



Gambar 8: Wawancara dengan Qasthalani Hanafi dan orangtuanya Norjanah



Gambar 9: Wawancara dengan Arima Melati dan orangtuanya Muhammad Tafriji



Gambar 10: Wawancara dengan Muhammad Rafly dan orangtuanya Masniah



Gambar 11: Wawancara dengan Emma Yulianti dan orangtuanya Johan



Gambar 12: Wawancara dengan Rahmad Fiqri dan orangtuanya Masdiana

Lampiran 8

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BANJARMASIN

Alamat : Jalan. Brigjend. H. Hasan Basry Telp. (0511)3304914 Banjarmasin

Nomor : 1323/UN8.1.2/PL.01/2018 28 Mei 2018
 Lampiran :-
 Hal : Izin Penelitian/Minta Data

Yth. Lurah Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan tugas perkuliahan yang harus diselesaikan oleh mahasiswa FKIP ULM berikut ini:

Nama : MAHMUDAH
 NIM : A1A214006
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Perkenankanlah kami mohon kesediaan Saudara(i) agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk mengadakan penelitian di tempat saudara.

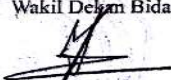
Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi/data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Hubungan Sosial dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin"

Demikian harapan kami; atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terimakasih.



A.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik


 DR. H. ZULKIFLI, M.Pd
 NIP 19591213.198503.1.003



**PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN
KECAMATAN BANJARMASIN BARAT
KELURAHAN TELUK TIRAM**

Jl.Teluk Tiram Darat Gg.Balai Desa No.216 RT.13 Banjarmasin 70113

Nomor : 260/TT-RH/XII/2018
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Penelitian / Minta Data

Banjarmasin, 04 Desember 2018

Kepada Yth : Dekan FKIP UNLAM Banjarmasin
DR.H.ZULKIFLI,M.Pd (Wakil Dekan Bidang Akademik)
Di
Tempat

Dengan hormat,
Menyinkapi Surat Nomor : 1323/UN8.1.2/PL.01/2018 perihal Izin Penelitian / Minta Data dengan tujuan untuk memperoleh informasi / data dalam rangka penyusunan skripsi dengan wilayah informasi kelurahan Teluk Tiram .
Maka dengan ini kami mengucapkan terima kasih atas terpilihnya Kelurahan Teluk Tiram sebagai bahan informasi berkenan dengan **Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Hubungan Sosial dengan Keluarga di Kelurahan Teluk Tiram Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.**
Adapun Mahasiswi yang dimaksud adalah :

Nama : **MAHMUDAH**
NIM : A1A214006
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Demikian surat balasan dari kami, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Mahmudah lahir di Desa Taluk Tiram kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin Lahir pada tanggal 30 Mei 1995, Putri kedua dari empat bersaudara, pasangan Bapak Udin Effendy dan Ibu Intaniah.

Pendidikan Dasar (SD) ditempuh di Taluk Tiram, Kecamatan Banjarmasinj Barat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, tamat tahun 2008. Dilanjutkan sekolah di SMPN 4 Banjarmasin tamat pada tahun 2011. Kemudian Pendidikan selanjutnya (SMA) ditempuh di SMAN 4 Banjarmasin tamat pada tahun 2014.

Pendidikan berikutnya ditempuh di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin sejak tahun 2014 hingga sekarang.