

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 013 MUARA JALAI**

**(Penelitian Studi Kasus terhadap Interaksi Sosial Siswa
kelas IV Di SDN 013 Muara Jalai)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Oleh:
Nurhayati
NIM. 1886206055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG KOTA
2022**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 013 Muara Jalai**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bangkinang, 01 Desember 2022
Yang membuat pernyataan,



NURHAYATI
NIM. 1886206055

ABSTAK

Nurhayati (2022) : Analisis Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar 013 Muara Jalai

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak negatif dan positif penggunaan *handphone* bagi siswa sekolah dasar 013 Muara Jalai serta bagaimana cara mengatasi dampak negatif tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif studi kasus. Subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas IV 013 Muara Jalai. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *handphone* dapat memberikan dampak positif dan juga negatif. Penulis mendapatkan hasil observasi dan wawancara kelas IV di Sekolah Dasar 013 Muara Jalai, maka ditemukan permasalahan yang menyertai, yaitu: dampak negatif penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa, sikap anak kepada temannya lebih mencontoh tontonan yang ada pada aplikasi *handphone*, sebagian anak ada yang berjoget, seperti joget yang ada di aplikasi tik tok, pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai.

Kata Kunci : Dampak penggunaan *handphone*, interaksi sosial

ABSTACT

Nurhayati (2022): Analysis the Impact of Us of Mobile Phones on Social Intraction of Elementary School 013 Muara Jalai

The research in this thesis whosmotivated by the impact of mobile phone use on elementary school student's social interactions. The aim this research is to find out the negative and positive impacts of using mobile phones for elementary school students 013 Muara Jalai and how to overcome these impacts. This study uses case study research. Data collection techniques are observation, interviews, documentation and field notes. The results of the study show that the use of mobile phones can provide results of observations and interviews for class IV at elementary school 013 Muara Jalai, so the accompanying problems are found, namely: the negative impact of using mobile phones on students' social interactions, the attitude of children to their friends imitating what is shown on mobile applicationsn, some there are children who dance, like those in the tiktok application, work from home is neglected.

Keywords: Impact of cell phone use, social inteactions

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Penejelasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. kajian Teori	8
1. <i>Handphone</i>	8
a. Pengertian <i>Handphone</i>	8
b. Manfaat Penggunaan <i>Handphone</i>	9
c. Dampak Penggunaan <i>Handphone</i>	10
d. Indikator Penggunaan <i>Handphone</i>	13
2. Interaksi Sosial	14
a. Pengertian Interaksi Sosial.....	14
b. Ciri-ciri Interaksi Sosial	16
c. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	17
d. Jenis dan Contoh Interaksi Sosial	19
e. Faktor Terbentuknya Interaksi Sosial	20
f. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	21
g. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	26
h. Indikator Interaksi Sosial	30
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Teoritis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
C. Data dan Sumber Data	36
D. Teknik Sampling	39
E. Alat Pengumpulan Data	40

F. Keabsahan Temuan Penelitian	42
G. Analisis Data	44
H. Prosedur Penelitian.....	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi.....	49
1. Gambaran umum Lokasi Penelitian	49
2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	51
B. Deskripsi Temuan Penelitian	52
1. Hasil Wawancara Anak	53
2. Hasil Wawancara Orang Tua.....	61
3. Hasil Wawancara Guru Kelas.....	67
C. Pembahasan.....	69

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	74
B. Implikasi.....	76
C. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka teoritis	33
Gambar 3.1 Tahap-tahap Menganalisis Data	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Kepala Sekolah.....	80
Lampiran 2 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	84
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa Kelas IV	85
Lampiran 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa	156
Lampiran 5 Lembar Wawancara Siswa	157
Lampiran 6 Kisi-kisi Pedoman untuk Wawancara Orang Tua	185
Lampiran 7 Lembar Wawancara Orang Tua.....	186
Lampiran 8 Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Wali Kelas.....	212
Lampiran 9 Lembar Wawancara Wali Kelas	213
Lampiran 10 Dokumentasi.....	232



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi tidak terbatas hanya teknologi dari bidang kesehatan dari bidang teknologi informasi namun juga di bidang pendidikan dengan pemanfaatan sains teknologi masyarakat. Hal ini di sebabkan karena teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Teknologi sangat mudah di temukan saat ini baik dari segi pemanfaatan maupun segi penggunaan, cukup menggunakan biaya yang ringan, terjangkau sampai teknologi yang menguras kantong seperti teknologi *robotic*, salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat memanfaatkan *computer*, memanfaatkan jaringan *internet* dan *handphone*.

Handphone merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *handphone* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *handphone* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial (Pebriana, 2017).

Zaman sekarang segala sesuatu dapat di selesikan dengan cara praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari hadirnya teknologi, teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia komunikasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi.

Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi lebih cepat seakan tanpa jarak.

Pendidikan terhadap teknologi juga sangat penting bagi anak agar tidak menjadi orang tertinggal perkembangan zaman yang mengharuskan untuk tidak gagap teknologi. Dengan demikian pendidikan teknologi itu sangat penting tetapi ada ketentuan-ketentuan yang harus diketahui, bahwasanya di masa sekarang dimanapun manusia berada selalu di hadapkan oleh perubahan zaman dengan teknologi yang semakin canggih, hingga menuntut kejelian dalam membedakan mana yang baik dan mana yang akan mempunyai mudorat yang lebih banyak, karena hal tersebut dapat mempengaruhi masa depan anak. Oleh karena itu sebelum kita mengenalkan *handphone* kepada anak terlebih dahulu kita harus mengetahui apa itu *handphone*. *Handphone* merupakan alat telekomunikasi elektronik yang bisa di bawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai terdapat gejala-gejala seperti: 1) sikap anak kepada temannya disekolah lebih mencontoh tontonan yang ada pada *handphone* ketika dirumah. 2) ada anak yang bercerita dengan temannya ketika di sekolah bahwa anak tersebut bermain *game*, dan mengajak temannya bermain *game* setelah pulang sekolah. 3) sebagian anak ada yang berjoget seperti joget yang ada di aplikasi tik tok. 4) pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai. Ketika anak bertemu dengan teman-teman sebaya di sekolah anak akan sulit berkomunikasi dengan teman-temannya di sekolah, karena konsentrasinya hanya terfokus kepada *handphone* yang menyajikan fantasi lebih menarik daripada bergaul.

Secara tidak langsung *handphone* sudah memberikan dampak negatif terhadap anak, dimana anak yang dulunya aktif bermain bersama teman-teman sebayanya sekarang telah disibukkan dengan teman barunya yaitu *handphone*. Sehingga anak akan mengalami perubahan didalam dirinya menjadi tertutup dan kurang berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu perlu ada pantauan atau pengawasan dari orang dewasa maupun orang tua saat anak menggunakan *handphone* agar anak terhindar dari pengaruh negatif yang ada pada *handphone*. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Siti (2022) yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *handphone* terhadap Perkemangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar” dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa 1) keseringan mengabaikan perintah orang tua,

2) terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas, 3) terganggunya sistem syaraf otak pada anak 4) terganggunya kesehatan dari segi fisik seperti kurangnya waktu yang digunakan untuk beristirahat, 5) konsentrasi belajar semakin berkurang.

Berdasarkan pemaparan teori beserta hasil penelitian di atas bahwa penggunaan *handphone* terhadap anak dapat menjadikan anak malas beraktivitas, kecanduan, menjadi kebiasaan, tidak bisa fokus dalam belajar, dan bisa menjadi antisosial dengan lingkungan sekitar.

Seringnya siswa sekolah dasar berinteraksi dengan *handphone* dan dunia maya mempengaruhi daya pikir anak siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai terhadap sesuatu diluar hal positif, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan nya karena kurangnya interaksi sosial bahkan juga kurang peka dan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan nya. Oleh karena itu sangat menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai ***“Analisis Dampak Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 013 Muara Jalai”***

B. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang ada serta keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 013 Muara Jalai yang berjumlah 14 orang.

2. Dampak positif dan negatif penggunaan *handphone* bagi siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai.
3. Interaksi sosial antar individu siswa kelas IV di SDN Muara Jalai ketika berada di sekolah.
4. Interaksi sosial antar individu dengan kelompok siswa kelas IV di SDN Muara Jalai ketika berada di sekolah.
5. Interaksi sosial antar kelompok dengan kelompok siswa kelas IV di SDN Muara Jalai ketika berada di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di dalam penelitian ini, maka dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai?
2. Bagaimanacaramengatasi dampak negatif penggunaan *handphone* bagi siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai?
3. Bagaimana peran orang tua siswa kelas IV di SDN 013 dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *handphone*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada dalam penelitian maka tujuan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *handphone* bagi siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai.
2. Untuk mendeskripsikan cara mengatasi dampak negatif penggunaan *handphone* bagi siswa di di SDN 013 Muara Jalai.
3. Untuk mendeskripsikan interaksi sosial siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diadakannya penelitian ini, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan gambaran kegunaan bagi pihak terkait. Adapun hasil kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan pengalaman baru bahwa sangat penting bagi guru untuk memperhatikan perkembangan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, bahkan dalam menyikapi kegagalan dari tingkah laku anak dan penyebabnya, apalagi terhadap *handphone*.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan informasi bagi sekolah bahwa terdapat dampak yang sangat besar di samping anak-anak dikenalkan *handphone* harus dibawah pengawasan orang tua atau orang dewasa. Apalagi dari kebiasaan anak dirumah menggunakan *handphone*.

3. Bagi peneliti, dalam penelitian ini menjadi pengalaman pertama dalam melakukan penelitian pada saat bekerjasama baik orang tua yang memiliki perbedaan cara pandang yang berbeda tentang *handphone*, serta menambah wawasan bagi peneliti untuk mengetahui sejauh mana dampak *handphone* ini terhadap interaksi sosial siswa.

F. Penjelasan Istilah

Peneliti menjelaskan beberapa istilah yang dicantumkan dalam melakukan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. *Handphone* adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia untuk berinteraksi dari jauh maupun dekat. *Handphone* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Novitasari, dkk, 2016).
2. Interaksi Sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta antar kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama. Selain itu, proses sosial merupakan interaksi timbal balik atau disebut sebagai hubungan yang saling mempengaruhi antara manusia yang satu dengan lainnya dan hubungan ini berlangsung seumur hidup di masyarakat (Salamadian, 2018).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Handphone*

a. Pengertian *Handphone*

Handphone adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk sms dan telepon saja tetapi prngguna dengan bebas menambah aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau sesuai keinginan pengguna (Baridwan, 2012).

Handphone adalah perangkat yang tidak hanya sekedar digunakan untuk melakukan sms, menerima dan menjawab panggilan saja, hadirnya pusat aplikasi pada setiap ponsel pintar, maka ponsel cerdas kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau *game* (Widada, 2012).

Handphone merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna (Azizi, 2018)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *handphone* merupakan media elektronik yang digunakan menjadi alat komunikasi jaman sekarang ini. Selain untuk alat komunikasi bisa juga di pakai untuk sarana informasi, sumber, media hiburan, sumber usaha, jejaring sosial,

serta promosi barang. Semua orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *handphone* sesuai tingkat kebutuhannya.

b. Manfaat Penggunaan *Handphone*

Penggunaan *handphone* sebagai sumber belajar *online* di masa pandemi *covid 19* menjadikan alat komunikasi ini yang pada awalnya banyak digunakan oleh orang dewasa kini banyak di gunakan untuk siswa SD, (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). *handphone* menjadi kebutuhan utama sebagai alat komunikasi selama pembelajaran *online* seperti berkirim pesan singkat, panggilan telepon, berkirim *e-mail*, mengakses internet, bermain *game*, dan *mendownload* sumber belajar (Rozalia, 2017).

Handphone memiliki banyak manfaat didalamnya, seperti memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan yang sudah tersaji baik dalam bentuk *online* maupun *offline*, (Ibrahim 2019). Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, fungsi *handphone* semakin meluas dan menjadi alat informasi dan komunikasi yang menghubungkan banyak orang (Antoro, 2017). Apalagi di masa pandemi *Corona Virus Diseases* atau *covid-19* yang pertama kali muncul pada desember 2019 di Kota Wuhan, China yang telah menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia, telah merubah tatanan kehidupan secara global baik tingkat individu maupun kelompok (Widiyono, 2020).

Menurut (Consumer Lab Ericsson, 2009) manfaat *handphone* yang ada di masyarakat:

- 1) Sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga.
- 2) Sebagai simbol kelas masyarakat.
- 3) Sebagai penunjang bisnis.
- 4) Sebagai pengubah batas sosial masyarakat.
- 5) Sebagai alat penghilang stres.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai manfaat *handphone* maka dapat disimpulkan bahwa *handphone* memiliki banyak manfaat apabila dipakai dengan bijak sesuai fungsinya, namun pada saat anak menggunakan *handphone* harus dalam pengawasan orangtua atau orang dewasa.

c. Dampak Penggunaan *Handphone*

Menurut (Dalilah, 2019) dampak positif penggunaan *handphone* adalah:

- 1) Adanya kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia. Dalam hal ini dengan adanya *handphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *handphone* kita.

- 2) Menambah pengetahuan. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *handphone* kita contoh aplikasi : detik, kompas.com, dll.
- 3) Menambah teman. Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambahteman melalui jejaring sosial yang ada melalui *handphone* yang kita miliki.
- 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.
- 5) Anak yang bergaul dengan dunia *handphone* cenderung lebih kreatif. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak.

Menurut (Dalilah, 2019) dampak negatif penggunaan *handphone* adalah:

1. Ketergantungan

Media *handphone* baik itu *handphone* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *handphone* yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu.

2. Penggunaan tidak sesuai kondisi

Menggunakan *handphone* pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk sms-an dengan teman atau pacar atau membuka situs jejaring sosial (facebook, twitter, pluk, yahoo, dll) pada saat belajar.

3. Pemborosan

Biaya *handphone* yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng-update *handphone* yang mereka miliki ataupun penggunaan *handphone* komunikasi yang makin meluas juga diikuti penambahan biaya. Terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya untuk membeli pulsa, biaya servis, dan pembelian aksesoris. Global warning pengalihan kinerja manusia ke mesin tentu makin menyebabkan polusi udara sehingga memperparah pemanasan global.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *handphone* tidak hanya berdampak negatif akan tetapi juga berdampak positif. Seperti dapat mempermudah anak dalam mencari tugas sekolah, sebagai sarana hiburan, anak bias berteman dengan orang banyak, menambah rasa percaya diri mereka, serta bias mengakses informasi dan membuat anak lebih kreatif.

d. Indikator Penggunaan *Handphone*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *handphone* dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat peneliti sebelumnya. Adapun menurut Dewanti, dkk, (2016) indikator penggunaan *handphone* adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *handphone*
2. Mampu mengoperasikan *handphone*
3. memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *handphone*
4. frekuensi penggunaan *handphone*.

Dyah Kartika (2018) menyatakan bahwa ada beberapa indikator anak kecanduan *handphone* antara lain:

- 1) Adanya perasaan kurang nyaman, gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat *handphone*-nya diambil.
- 2) Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar *handphone*.
- 3) Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi.

- 4) Berjam-jam main *handphone* secara intens dan tidak memperhatikan orang lain
- 5) Berlebihan dalam menggunakan *handphone* dan akhirnya lupa waktu.
- 6) Pekerjaan rumah dari sekolah dan sekolah terbengkalai, hingga bolos sekolah.
- 7) Sering bermain *handphone* secara sembunyi-sembunyi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator penggunaan *handphone* menurut pendapat Dewanti (2016), namun tidak semua perspektif digunakan dan diciptakan dalam instrument penelitian. Indikator penggunaan *handphone* dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *handphone*.
- 2) Mampu mengoperasikan *handphone*.
- 3) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *handphone*.
- 4) Pemanfaatan *handphone* secara positif.
- 5) Pemanfaatan *handphone* secara negatif.

2. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling berinteraksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007).

Interaksi sosial merupakan salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hermawan, 2010).

Interaksi Sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama. Selain itu, proses sosial merupakan interaksi timbal balik atau disebut sebagai hubungan yang saling mempengaruhi antara manusia yang satu dengan lainnya dan hubungan ini berlangsung seumur hidup di masyarakat (Salamadian, 2018). Soerjono Soekanto dalam ruangguru.com, 2018) menjelaskan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antara orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Pengertian ini juga senada dengan pendapat Kimball Young (dalam ruangguru.com, 2018) interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, maka dari itu jika interaksi sosial tidak terjalin kemungkinan untuk terjadi kehidupan bersama yang selaras memiliki nilai yang kecil. Interaksi yang dimaksud adalah sebagai pengaruh timbal balik antara individu

dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok dalam memecahkan suatu masalah dan mencakup usaha untuk mencapai tujuannya (Ahmadi, 2004). Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik (Walgito, 2003).

Berdasarkan beberapa pengertian ahli atas dapat disimpulkan bahwa pengertian interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok yang di dalamn proses terjadinya interaksi sosial itu sangat mempengaruhi bagaimana sikap seseorang dalam menghadapi hal-hal yang terjadi dalam kehidupannya.

b. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri-ciri, diantaranya adalah menurut (Santosa, 2004) mengatakan bahwa ciri-ciri interaksi sosial adalah adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial. Secara rinci adalah sebagai berikut:

1) Ada hubungan

Setiap interaksi sudah barang tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok.

2) Ada individu

Setiap interaksi sosial menurut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.

3) Ada tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

4) Ada hubungan dengan struktur dan fungsi sosial

Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok. Disamping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi di dalam kelompoknya.

Berdasarkan ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam berinteraksi sosial pasti sudah terjalin hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lainnya, dan di dalam interaksi itu pasti mempunyai tujuan yang akan dicapai baik tujuan individu maupun tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya struktur dan fungsi sosial.

c. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk pribadi sosial mempunyai kehendak untuk melakukan hubungan dengan dirinya sendiri, sedangkan manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupannya tentu saja

mempunyai keinginan untuk melakukan hubungan dengan orang lain yang pada akhirnya akan memunculkan terjalinnya komunikasi dan interaksi sosial. (Soerjono Soekanto, 2012) menjelaskan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

- 1) Adanya kontak sosial, yaitu terjadinya proses menerima stimulus dan respon di antara kedua belah pihak, atau adanya reaksi dari pihak yang menerima terhadap aksi yang diberikan seseorang.
- 2) Adanya komunikasi, yaitu proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap, dan perilaku orang lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan, sehingga terhadap informasi, sikap, dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dialami. Sedangkan (Dayakisni & Hudaniah 2009) menyatakan bahwa interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, sebagai berikut:

a) Kontak sosial

Kontak sosial dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. (Abdulsyani, 1994) menjelaskan kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial

dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kontak primer dan kontak sekunder.

b) Komunikasi

Komunikasi verbal maupun non verbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan atau gagasan dan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain. (Sugiono, 2005) menjelaskan bahwaciri-ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu: keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut antar hubungan individu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, sedangkan komunikasi sosial adalah mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketergantungan, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

d. Jenis dan Contoh Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan bantuan dari orang lain selama hidupnya. Menurut Xiao (2018) interaksi sosial yaitu hubungan dinamis yang saling berkaitan antar manusia. Meliputi hubungan antar seseorang dengan kelompok. Jenis-jenis interaksi sosial dapat terbagi menjadi 3 jenis sebagai berikut:

1) Interaksi sosial antar sesama individu.

Interaksi sosial ini bisa terjadi pada saat dua individu bertemu dan berkomunikasi. Misalnya bersalaman dengan teman dan saling mengobrol saat pulang sekolah.

2) Interaksi antara individu dengan kelompok.

Interaksi sosial ini terjadi pada situasi yang sudah di tentukan. Misalnya: guru memberi pelajaran ke siswa dikelas, kepala sekolah sedang rapat dengan para guru.

3) Interaksi antara kelompok dan kelompok.

Kelompok merupakan satu-kesatuan yang saling berinteraksi dengan kelompok lainnya, begitu juga dengan interaksi juga terjadi pada suatu kelompok tersebut. Interaksi yang terjadi pada kelompok dapat dilihat dari tim sepak bola yang saling bekerja sama untuk memenangkan pertandingan.

e. Faktor-faktor Terbentuknya Interaksi Sosial

Menurut (Setiadi, 2013) faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu: faktor imitasi, faktor sugesti, faktor indentifikasi dan faktor simpati. Dalam menjelaskan faktor tersebut di uraikan sebagai berikut:

1. Faktor imitasi

Faktor imitasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat membawa seseorang untuk mematuhi kaidah-

kaidah yang berlaku. Imitasi adalah pembentukan nilai melalui dengan meniru cara-cara orang lain (Anwar dan Adang, 2013).

2. Faktor Sugesti

Faktor sugesti yaitu faktor yang pengaruhnya dari psikis, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari orang lain. Sugesti pada umumnya diterima tanpa adanya kritikan dari orang lain dan dapat diberikan dari individu kepada kelompok. Kelompok kepada kelompok, kelompok kepada individu.

3. Faktor Identifikasi

Faktor Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah. Disini dapat kita ketahui, bahwa hubungan sosial yang berlangsung pada identifikasi adalah lebih mendalam daripada hubungan yang berlangsung atas proses sugesti dan proses imitasi.

4. Faktor Simpati

Faktor simpati adalah perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi.

f. Bentuk – bentuk Interaksi Sosial

Menurut Gillin *and* Gillin (Setiadi, dkk, 2013) ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu

proses asosiatif dan proses disosiatif. Dalam menjelaskan bentuk interaksi tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Interaksi Sosial Asosiatif (positif)

Bentuk interaksi sosial asosiatif adalah interaksi sosial yang bersifat positif, yang mengarah kepada kebaikan akan kerjasama dan menciptakan sesuatu antara seseorang dengan yang lain untuk mencapai tujuan yang positif. Interaksi ini terbagi:

a) Kerjasama

Kerjasama ialah suatu bentuk interaksi sosial dimana orang-orang atau kelompok-kelompok bekerjasama membantu untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama timbul karena orientasi orang perorangan terhadap kelompoknya dan kelompok lain (Setiadi, dkk, 2013).

b) Akomodasi

Akomodasi dapat diartikan sebagai suatu keadaan, dimana terjadi keseimbangan dalam interaksi antara orang perorangan dan kelompok manusia, sehubungan dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat (Anwar dan Adang, 2013). Akomodasi terbagi menjadi 6 bagian, yaitu:

1) Ajudikasi

Ajudikasi merupakan proses cara penyelesaian konflik sosial yang juga dikenal dengan akomodasi. Perselisihan ini terjadi karena interaksi sosial antara individu atau suatu

kelompok lainnya dengan berbagai macam cara. Contohnya: dalam kasus perceraian, korupsi, penipuan dan lain-lain.

2) Arbitrase

Upaya untuk menyelesaikan konflik dengan pihak ketiga sebagai keputusan yang mengikat tidak bisa di gangu gugat oleh kedua belah pihak yang berselisih. Contoh: seorang guru BK memberikan hukuman kepada murid yang bertengkar karena kalah pertandingan sepak bola.

3) Kompromi

Suatu upaya dalam menyelesaikan sengketa untuk mendapatkan kesepakatan di antara dua pihak yang berbeda pendapat atau berselisih paham, tujuannya untuk menyelesaikan perselisihan.

4) Konsiliasi

Suatu upaya dalam menyelesaikan sengketa atau perselisihan dari pihak-pihak dengan melibatkan pihak netral yang dinamakan konsiliator (penyelesaian atau persetujuan) yang mempertemukan keinginan dari pihak-pihak yang berselisih.

5) Mediasi

Mediasi merupakan upaya untuk menyelesaikan konflik dengan melibatkan pihak ketiga yang netral, hampir

serupa seperti arbitrase namun hanya sebagai penengah (mediator).

6) Stalemate

Stalemate merupakan ketika dua pihak saling memiliki konflik yang bertentangan namun konflik tersebut berhenti karena menghadapi suatu peristiwa sehingga keduanya saling berhenti untuk menyerang.

c) Toleransi

Toleransi adalah sikap saling menghargai dan menghormati dalam bermasyarakat baik individu maupun kelompok. Dalam hal ini seperti saling tolong menolong antar sesama tanpa memandang suku, agama, ras maupun antar golongan. Hal ini dapat kita lihat pada masyarakat Indonesia yang telah menjadi warisan budaya bangsa termanifestasi kedalam unsur budaya yang ada, seperti: simbol, praktek sosial, adat istiadat, dan lain-lain.

d) Akulturasi

Akultrasi adalah penerimaan segala unsur-unsur baru dimasa kini menjadi suatu kebudayaan baru tanpa menghilangkan ciri/khas yang berkaitan dengan unsur lama. Seperti: bangunan masjid Kudus yang mencerminkan adanya inetaksi budaya Jawa, Islam dan Hindu.

e) Asimilasi

Asimilasi merupakan suatu proses dimana pihak-pihak yang berinteraksi mengidentifikasi dirinya dengan kepentingan-kepentingan serta tujuan-tujuan kelompok dan merupakan pencampuran dua atau lebih budaya yang berbeda sebagai akibat dari proses sosial, kemudian menghasilkan budaya tersendiri yang berbeda dengan budaya asalnya.

2) Interaksi Sosial Disosiatif (negatif)

Bentuk interaksi disosiatif adalah persaingan, pertentangan, dan kontravensi. Persaingan diartikan sebagai proses sosial, dimana individu atau kelompok-kelompok manusia bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang ada pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan (Sujarwanto, 2012).

a) Persaingan (kompetisi)

Kompetis merupakan interaksi sosial untuk saling bersaing secara individu maupun kelompok, biasanya akan mencari keuntungan di bidang-bidang tertentu tanpa menggunakan ancaman dan kekerasan. Contohnya: siswa kelas V dan kelas IV SDN Muara Jalai lomba tarik tambang ketika acara lomba 17 agustus.

b) Pertentangan

Pertentangan merupakan bentuk interaksi sosial yang berupa perjuangan yang langsung dan sadar antara orang dengan orang atau kelompok dengan kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Kontravensi merupakan bentuk interaksi yang berbeda antara persaingan dan pertentangan.

c) Kontravensi

Kontravensi ditandai oleh adanya ketidakpastian terhadap diri seseorang, perasaan tidak suka yang disembunyikan, dan kebencian terhadap kepribadian orang, tetapi gejala-gejala tersebut tidak sampai menjadi pertentangan atau pertikaian (Setiadi, dkk, 2013).

g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Hurllock 1998 (Pebriana, 2017) faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu:

2) Keluarga

- a) Hubungan antar orang tua antar saudara antar anak dengan orang tua.

Hubungan anak dengan orang tua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, di mana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang ditunjang oleh komunikasi yang

tepat peran orang tua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

b) Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu).

Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak. Misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orang tua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.

c) Jumlah keluarga

Pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, di mana segala bentuk aktivitas dapat ditemani ataupun dibantu. Hal ini berbeda dengan anak dengan keluarga yang besar.

d) Perlakuan keluarga terhadap anak.

Adanya perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, di mana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang baik dan terarah.

e) Harapan orang tua terhadap anak.

Setiap orang tua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas dan terarah dalam masa depannya. Harapan orang tua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya bahwa perkembangan anak prasekolah yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.

2) Faktor di luar keluarga

- a) Interaksi dengan teman sebaya, setiap anak jika mempunyaiperkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.
- b) Hubungan dengan orang dewasa di luar rumah, jika seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat menyesuaikan lingkungan orang dewasa di mana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.
- c) Kemampuan untuk dapat diterima di kelompok, anak-anak yang populer dan melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok yang lebih dipengaruhi kelompok, kurang dipengaruhi keluarga dibandingkan hubungan anak-anak yang pergaulannya dengan kelompok tidak begitu akrab. Anak-anak yang hanya melihat adanya kesempatan kecil untuk

dapat diterima di kelompok mempunyai motivasi kecil pula untuk menyesuaikan diri dengan standar kelompok.

- d) Keamanan karena status dalam kelompok, anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas dalam mengekspresikan ketidakcocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya. Sebaliknya, mereka yang merasa tidak aman akan menyesuaikan diri sebaik mungkin dan mengikuti anggota lainnya.
- e) Tipe kelompok, pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial yaitu derajat hubungan kasih sayang diantara para anggota kelompok. Pada kelompok primer (antara lain keluarga atau kelompok teman sebaya) ikatan hubungan dalam kelompok lebih kuat dibandingkan dengan pada kelompok sekunder (antara lain kelompok yang bermain yang diorganisasikan atau perkumpulan sosial) atau pada kelompok tertier antara lain orang-orang yang berhubungan dengan anak misalnya di dalam bus).
- f) Perbedaan keanggotaan dalam kelompok, dalam sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok dan berpengaruh yang terkecil berasal dari anggota yang paling tidak populer.
- g) Kepribadian, anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok dibandingkan

dengan mereka yang memiliki kepercayaan pada diri sendiri yang besar dan yang lebih menerima diri sendiri.

- h) Motif menggabungkan diri, semakin kuat motif anak-anak untuk menggabungkan diri (*affiliationmotive*) yaitu, keinginan untuk diterima, semakin rentan mereka terhadap pengaruh anggota lainnya, terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.

f. Indikator Interaksi Sosial

Interaksi sosial terjadi apabila terdapat dua syarat yaitu kontak sosial dan komunikasi. Aspek atau indikator interaksi sosial menurut Sugiono (2010) meliputi ciri yaitu: keterbukaan, empati, dukungan, dan keterbukaan. Indikator interaksi sosial dalam penelitian ini berdasarkan hasil dari penelitian Wahyu (2013) adalah: percakapan, saling pengertian, bekerjasama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, adanya kesamaan dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator interaksi sosial menurut pendapat Wahyu, namun tidak semua perspektif digunakan dan diciptakan dalam instrument penelitian. Indikator interaksi sosial dalam penelitian ini adalah: 1) percakapan 2) bekerja sama 3) empati 4) motivasi 5) rasa positif.

B. Penelitian yang Relevan

Dari kajian penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian mengenai interaksi sosial anak sekolah dasar sebagai bahan kajian teoritik dalam relevansi penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Domitila (2021) yang berjudul “Analisis Penggunaan *Handphone* Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, dan siswa jadi pemalu. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif. Perbedaan penelitian Mindi Maria Domitila dengan penelitian ini yaitu Mindi Maria Domitila anak sekolah negeri kota singkawang sebagai subjek penelitian, sedangkan subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai.
2. Penelitian relevan yang ketiga dilakukan oleh Syahyudin (2019) yang berjudul “Pengaruh *Handphone* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa” dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan kusioner sebagai instrument penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *handphone* yang di alami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, keonsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Persamaan penelitian

Syahyudin dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh *handphone* terhadap interaksi sosial siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Syahyudin yaitu jenis penelitian Syahyudin menggunakan dekriptif kuantitatif dengan kusioner sebagai instrumen penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode penelitian studi kasus.

3. Penelitian relevan yang ke empat dilakukan oleh Muttabiah (2021) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik” dengan menggunakan penelitian kajian literature. Hasil penelitian memberikan bahwa penggunaan *handphone* terhadap interaksi social peserta didik dapat mengakibatkan akibat positif serta negatif. Dampak positif yaitu peserta didik dapat berinteraksi dengan teman jauh dimanapun dan kapan saja, sedangkan akibat negatif yaitu anak menjadi lebih sering bermain menggunakan *handphone* daripada bermain dan berinteraksi bersama orang-orang yang ada di dekatnya, menjadi anti sosial, introvert dan sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata sehingga menjadi individualis. Persamaan penelitian ini adalah mengetahui dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan *handphone* terhadap interaksi social peserta didik. Perbedaan penelitian ini adalah dalam Muttabiah menggunakan penelitian kajian literatur, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

C. Kerangka Teoritis

Menurut (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah dampak *handphone* (X) dan interaksi sosial (Y), dampak *handphone* tidak hanya berdampak positif tetapi juga berdampak negatif, seringkali siswa sekolah dasar berinteraksi dengan *handphone* dan dunia maya mempengaruhi daya pikir anak siswa kelas IV SDN 013 muara jalai terhadap sesuatu diluar hal positif, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan nya karena kurangnya interaksi sosial bahkan juga kurang peka dan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan nya.

Terlihat juga selama hasil observasi kebanyakan siswa juga banyak yang sudah malas belajar akan tetapi keasikan menggunakan *handphone* dan hanya sebatas untuk game *online*, bahkan bisa bisa merusak moral siswa jika minim nya pengawasan orang tua. Gambaran kerangka teoritis dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut: pada gambar 2.1.

Analisi Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 013 Muara Jalai

Identifikasi Masalah

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara kelas IV di SDN 013 Muara Jalai, maka ditemukan permasalahan yang menyertai, yaitu: dampak negatif penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa, sikap anak kepada temannya lebih mencontoh tontonan yang adapada aplikasi *handphone*, sebagian anak ada yang berjoget, seperti joget yang ada diaplikasi tik tok, pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai.

Permasalahan

Analisis Dampak Penggunaan *handphone* Terhadap Interaksi Sosial siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai

Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Interaksi Sosial

Dewanti 2016, dampak penggunaan *handphone* sebagai berikut: mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *handphone*, mampu mengoperasikan *handphone*, memanfaatkan aplikasi yang ada pada *handphone*, frekuensi dan penggunaan *handphone*.

Penelitian Kualitatif Deskriptif Metode Studi Kasus

Hasil Akhir

Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 013 Muara Jalai, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian karena di sekolah ini karena belum ada yang meneliti tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dari bulan April 2022 sampai dengan bulan November 2022, yang meliputi tahap persiapan penelitian, pelaksanaan, sampai dengan penyusunan laporan skripsi.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Bogdan dan Biklen (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) menjelaskan bahwa "dalam bidang pendidikan, penelitian kualitatif sering disebut penelitian naturalistik, karena penelitian ini sering berada di tempat dimana peristiwa-peristiwa yang menarik perhatian terjadi secara alamiah". Menurut (Sugiono, 2019) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat potpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi pada objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data

bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada *generalisasi*. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menggambarkan realitas yang kompleks dan memperoleh pemahaman makna. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sikap sosial, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Syaodih, 2012).

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu jenis penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan suatu metode untuk menyelidiki atau mempelajari suatu kejadian mengenai perorangan. Ada 1 hal yang berbeda dengan metode-metode yang lain dengan observasi, wawancara dan kuesioner. Pada metode studi kasus ini, diperluas banyak informasi guna mendapatkan bahan-bahan yang lebih luas. Studi kasus adalah teknik pengumpulan berdasarkan kasus-kasus yang ada dan didokumentasikan.

Berdasarkan pengertian di atas bahwa studi kasus adalah suatu riset yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena dalam kehidupan nyata. Sepertihalnya pada tujuan peneliti sebelumnya bahwa pada dasarnya peneliti menggunakan metode penelitian studi kasus ini untuk memahami objek yang diteliti.

C. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Sumber data dan narasumber pada penelitian ini, akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Data

Moleong (2014) Data adalah bahan keterangan tentang objek penelitian yang sesuai dengan masalah yang di teliti. Penelitian ini ada dua jenis data yang di perlukan, yakni:

a) Data Primer

Data primer adalah pengambilan data dengan instrumen pengamatan, wawancara, catatan lapangan dan penggunaan dokumen. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara, informan atau sumber langsung. Adapun dalam penelitian ini sumber data primer adalah wawancara seluruh siswa tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa di SDN 013 Muara Jalai, guru di SDN 013 Muara Jalai, Kepala Sekolah di SDN 013 Muara Jalai, orang tua siswa.

b) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung yang mampu memberikan tambahan seta penguatan terhadap data penelitian. Sumber data dalam penelitian kualitatif ini selain berupa kata-kata, bahasa, dan tindakan dari informan juga dapat diperoleh dari wawancara lingkungan tempat tinggal siswa. Selain itu juga juga ajan mengambil data dari dokumentasi pada saat penelitian berlangsung.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Sumber data sebagai berikut:

a) Kata-kata dan tindakan

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang di amati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui data tertulis. Dalam penelitian ini, objek yang di amati atau diwawancarai adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai, guru kelas di SDN 013 Muara Jalai, Kepala Sekolah di SDN 013 Muara Jalai, orang tua siswa.

b) Sumber Tertulis

Sumber tertulis meliputi sumber buku, sumber dari arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Narasumber

Dalam penelitian kualitatif narasumber sangat penting bagi peneliti dalam memberikan informasi. Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai, guru kelas IV di SDN 013 Muara Jalai, kepala sekolah di SDN 013 Muara Jalai, orang tua siswa kelas IV.

D. Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian kualitatif tentu berbeda dengan yang non kualitatif. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, informan, teman dan guru dalam

penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan disebut sampel statistik, melainkan sampel teoritis karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori (Moleong, 2005).

Penelitian kualitatif umumnya mengambil sampel lebih kecil dan lebih mengarah ke penelitian proses daripada produk dan biasanya membatasi pada satu kasus.

Dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Perkembangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajah objek atau situasi yang diteliti. Atau dengan kata lain pengambilan sampel diambil berdasarkan kebutuhan penelitian. Sedangkan *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap, maka harus mencari orang lain yang dapat digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2008).

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Karena peneliti merasa sampel yang diambil paling mengetahui tentang masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Penggunaan *purposive sampling* dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak negatif dan dampak positif penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa

di SDN 013 Muara Jalai. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai.

E. Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Penjelasan sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut (Usman dan Akbar, 2009) mengemukakan bahwa observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Maka dapat dikatakan bahwa melalui observasi, peneliti mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan data lebih mendalam, terinci dan lebih cermat sehingga data yang diperlukan dapat terkumpul secara menyeluruh yang didasarkan pada konteks data dalam keseluruhan situasi. dalam penelitian ini teknik observasi digunakan untuk memperoleh hasil dari dampak penggunaan *handphoneterhadap* interaksi sosial siswa. Adapun tempat yang digunakan sebagai objek penelitian adalah seluruh siswa di SDN 013 Muara Jalai. Selanjutnya peneliti akan menganalisis bagaimana interaksi sosial siswa.

2. Wawancara

Menurut sugiyono (2011) mengatakan bahwa wawancara digunakan sebagai tekni pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang

harus diteliti, tetapi apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Selama observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa dan orang tua. Teknik wawancara yang dilakukan bersifat semi struktur. Yaitu serangkaian pertanyaan yang dirancang kemudian disusun dalam bentuk pedoman wawancara dan daftar pertanyaan tersebut digunakan untuk mengarahkan alur pembicaraan agar sampai pada tujuan hasil data yang diharapkan. Pertanyaan yang diajukan yakni bersifat umum, namun mengacu pada tema yang telah ditentukan dalam proses wawancara. Wawancara dilakukan dengan seluruh siswa di SDN 013 Muara Jalai, kepala sekolah, dan orang tua siswa serta lingkungan tempat tinggal siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber data tambahan yang berupa catatan lembar observasi tertulis dan document resmi yang diperlukan terkait dengan penelitian yang semua data tersebut tidak diperoleh dari wawancara dan observasi, pada penelitian ini peneliti mengambil beberapa dokumentasi wawancara yang dilakukan bersama siswa di SDN 013 Muara Jalai, dan orang tua serta lingkungan yang berkaitan dengan penelitian.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah rangkaian atau kumpulan perihal tentang orang, objek, tempat, peristiwa, kegiatan dan percakapan atau

wawancara. Catatan lapangan dikerjakan setelah peneliti melakukan setiap kali pengamatan (observasi), wawancara atau setiap kegiatan dilakukan yang ada hubungannya dengan peneliti. Catatan tersebut dapat bersifat deskriptif (sesuai yang teramati) atau refleksi (mengandung penafsiran peneliti).

F. Keabsahan Temuan Penelitian

Keabsahan temuan penelitian, peneliti perlu melakukan pengecekan keabsahan temuan penelitiannya yang merupakan hal wajib yang dilakukan seorang peneliti, karena dengan ini peneliti dapat melakukan cek dan ricek serta kroscek pada prosedur penelitian yang sudah ditempuh nantinya, serta telah substansi penelitian. Data yang diperoleh peneliti selama dilapangan perlu diuji keabsahannya. Menurut (Sugiyono, 2007) keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi: uji *credibility* (keterpercayaan), *transferability* (keteralihan), *dependability* (kebergantungan) dan *confirmability* (kepastian). Peneliti menggunakan teknik *creability* (keterpercayaan) yaitu uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah. Lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi Sumber adalah menggali kebenaran informasi melalui berbagai sumber memperoleh data, dalam triangulasi dengan sumber yang terpenting adalah mengetahui alasan terjadinya dampak

tersebut. Selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan pengamatan.

Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber, diantaranya yaitu siswa yang menggunakan *handphone*, guru kelas, kepala sekolah, orang tua dan lingkungan tempat tinggal siswa yang menggunakan *handphone*. Informasi yang dijelaskan oleh setiap sumber tentunya tidak selalu sama persis sehingga diperlukan adanya pengelolaan. Triangulasi sumber yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian skripsi ini dengan mengecek jawaban antara narasumber yang satu dengan narasumber yang lain.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah menggali informasi yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar (Sugiyono, 2007).

Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini, pada wawancara siswa dan wawancara orang tua peneliti melakukan penyebaran lembar wawancara serta mewawancarai langsung siswa di pagi hari. Pada pagi hari narasumber masih segar dan belum banyak masalah dan itu akan memberikan data yang valid dan peneliti juga

melakukan pengecekan di sore hari. Waktu peneliti melakukan penelitian ini yakni dari bulan Oktober hingga November 2022.

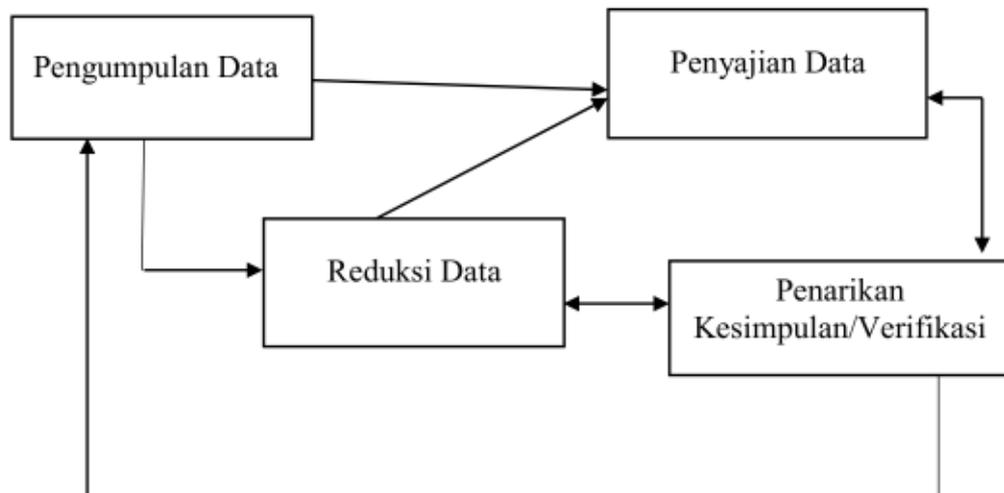
G. Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biken dalam (Lexy J. Moleong, 2014) analisis data merupakan upaya yang dilaksanakan dengan cara bekerja dengan data, mengumpulkan data, memisahkan data, mencari serta menemukan pola, menemukan suatu hal yang penting dan yang dibutuhkan, dan menentukan apa saja yang bisa diceritakan kepada orang lain.

Menurut (Sugiyono, 2010) teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesi, menyusun kedalam pola memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan tempat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan data (Lexy J. Moleong, 2018).

Adapun model tersebut adalah dengan melakukan tahap-tahap yang diawali dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kegiatan ini dikembangkan oleh peneliti dengan

mengacu kepada pendapat (Lexy J. Moleong, 2018). Tahap-tahap menganalisis data sebagai berikut:



Sumber: Lexy J. Moleong, (2018)

Gambar 3.1 Tahap-tahap Menganalisis Data

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data dilokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dan diverifikasi.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan mengelompokkan data yang telah direduksi.

Pengelompokkan data dilakukan dengan label atau lainnya.

4. Penarikan Kesimpulan (verifikasi)

Penarikan kesimpulan adalah kegiatan yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan.

Setelah melakukan langkah-langkah tersebut, kemudian peneliti akan mendapatkan hasil penelitian, dengan mengembangkan data yang diperoleh dari instrument pemerolehan data yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Dengan demikian peneliti akan mendapatkan jawaban dari rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian kualitatif studi kasus ini hanya didapatkan hasil berupa fakta-fakta yang diperoleh di lapangan tanpa merekayasa hasil temuan tersebut agar diperoleh data yang asli berdasarkan kenyataan yang terjadi dilapangan.

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan peneliti meliputi:

a) Melakukan observasi

Peneliti melakukan observasi pada bulan April di SDN 013 Muara Jalai, berdasarkan pengamatan awal terdapat gejala-gejala seperti: sikap anak kepada temannya disekolah lebih mencontoh tontonan yang ada pada *handphone* dan sebagian anak ada berjoget seperti joget yang ada pada aplikasi tik tok.

b) Merumuskan masalah

Setelah melakukan obserbasi dan peneliti melihat gejala-gejala akibat dari dampak penggunaan *handphone*, maka peneliti merumuskan masalah yaitu: bagaimana dampak negatif penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial di SDN 013 Muara Jalai?

c) Menentukan judul

Setelah merumuskan masalah peneliti mengangkat judul skripsi yaitu: analisi dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa di SDN 013 Muara Jalai.

2. Tahap Pelaksanaan

a) Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

b) Analisis data

Tahap-tahap menganalisis data yang digunakan peneliti mengacu kepada pendapat Lexy J. Moleong (2018), yaitu:

- 1) Tahap pengumpulan data
- 2) Tahap reduksi data
- 3) Tahap penyajian data
- 4) Penarikan Kesimpulan (verifikasi)

c) Uji keabsahan data

1) Menggunakan triangulasi sumber

2) Menggunakan triangulasi teknik

3. Tahap penyusunan laporan

Setelah proses penelitian selesai dilaksanakan, peneliti menyusun laporan penelitian dalam bentuk deskriptif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN 013 Muara Jalai, adapun yang menjadi objek penelitian ini yaitu dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial pada kelas IV di SDN 013 Muara Jalai, untuk mendapatkan gambaran lengkap tentang tempat dan objek penelitian dapat dikemukakan dibawah ini:

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Data Umum Sekolah

Tabel 4.1 Identitas Sekolah Negeri 013 Muara Jalai

No.	Identitas Sekolah	
1.	Nama sekolah	SDN 013 Muara Jalai
2.	Status sekolah	Negeri
3.	NPSN	10494818
4.	Alamat	Desa Muara Jalai
5.	Kecamatan	Kampar Utara
6.	Kabupaten	Kampar
7.	Kota	Bangkinang
8.	Provinsi	Riau
9.	Kode Pos	28461
10.	Waktu Penyelenggaraan	Pagi
11.	Tahun Berdiri	1981

Sumber: Dokumentasi SDN 013 Muara Jalai, Tentang Identitas SDN 013 Muara Jalai

b. Keadaan Guru dan Siswa

1) Keadaan Guru

Tenaga pengajar di SDN 013 Muara Jalai mempunyai tugas utama dalam mengolah pelajaran untuk disampaikan kepada peserta

didik. Seorang guru mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk membina dan mengembangkan anak didiknya. Tenaga untuk membina dan mengembangkan anak didiknya. Tenaga pengajar atau guru di SDN 013 Muara Jalai adalah 9 orang. Dari segi sumber daya mengajar mereka rata-rata mempunyai kualifikasi sebagai guru dari lembaga pendidikan. Terdapat 6 orang guru wali kelas, 1 orang guru agama islam dan 1 orang guru PJOK.

Tabel 4.2 Data Tenaga Pendidik SDN 013 Muara Jalai

No	Nama	NUPTK	Pendidikan Terakhir	Keterangan
1.	Darussalam, S.Pd. I, M.Pd.	3652761663110060	UIN SUSKA	Kepala Sekolah
2.	Wiratul Jannah, S.Pd.	4653765666300022	UNRI	Guru Kelas
3.	Ismawati, S.Pd. I.	1163765666300033	UIN SUSKA	Guru Kelas
4.	Syirtinahari, S.Pd.	8048765667130213	UT	Guru Kelas
5.	Maimunah, S.Pd.	8740757659300063	UT	Guru Kelas
6.	Sulistia Ningsih, S.Pd.	3955763664300052	UT	Guru Kelas
7.	Reni Novitasari, S.Pd.	1037766670300003	UT	Guru Kelas
8.	Nurfadila, S.Pd.	-	UPTT	Guru PJOK
9.	Widia Mastuti, S.Pd.	-	UIN SUSKA	Operator
10.	Ridwan	5249747651200013	SMP	Jaga Sekolah

Sumber: Dokumentasi SDN 013 Muara Jalai, Tentang Data Tenaga Pendidik SDN 013 Muara Jalai

2) Keadaan Siswa

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati proses dalam belajar mengajar. Proses belajar mengajar siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa itu akan menjadi faktor penentu sehingga menuntut dan dapat mempengaruhinya segala sesuatu untuk mencapai tujuan belajar.

Tabel 4.2 Data Siswa Sekolah SDN 013 Muara Jalai

No.	Kelas	Banyak Kelas	Siswa		Jumlah
			L	P	
1.	I	1	8	8	16
2.	II	1	7	9	16
3.	III	1	4	7	11
4.	IV	1	9	5	14
5.	V	1	7	4	11
6.	VI	1	8	6	14
Jumlah					82

Sumber: Dokumentasi SDN 013 Muara Jalai, Tentang Data Siswa SDN 013 Muara Jalai

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

a. Visi SDN 013 Muara Jalai

“Mewujudkan sekolah dasar negeri 013 Muara Jalai menjadi sekolah berlandaskan IPTEK dan IMTAQ”

b. Misi SDN 013 Muara Jalai

1. Melaksanakan program seimbang antara pendidikan umum dan agama.
2. Meningkatkan pembinaan keagamaan di sekolah.
3. Meningkatkan kompetensi guru dan siswa dalam penguasaan ilmu teknologi.

4. Ramah lingkungan dengan prinsip 5S (senyum, sapa, santuk, salam, sopan).
5. Menciptakan situasi yang kondusif dengan sekolah yang bersih, sehat, aman, rindang, dan menyenangkan.

c. Tujuan sekolah SDN 013 Muara Jalai

1. Siswa mampu menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan yang selalu berkembang melalui latihan atas dasar pemikiran secara rasional, kritis, cermat, jujur dan kreatif.
2. Membangun pondasi aqidah yang kokoh melalui pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan pengalaman, pembiasaan, serta pengamalan peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan mencari informasi mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial, dalam penelitian ini dimulai dari pencarian siswa yang menggunakan *handphone*. Untuk mendapatkan data peneliti melakukan wawancara serta mengobservasi siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai sebanyak 14 orang beserta melakukan wawancara kepada orang tua siswa dan guru kelas IV.

1. Hasil Wawancara Anak

a. Responden 1 (AA)

AA merupakan seorang siswa kelas IV yang berjenis kelamin laki-laki berusia 9 tahun dan sudah bisa mengoperasikan *handphone* sejak berusia 7 tahun. Berdasarkan wawancara dengan AA ia menyebutkan tidak diberikan *handphone* orang tuanya, akan tetapi AA menggunakan *handphone* orang tuanya untuk bermain *game* dan membuka aplikasi tik tok. Ketika berada disekolah AA di sela-sela pembelajaran sering bercerita tentang *game* yang dimainkannya ketika berada dirumah, akan tetapi walau demikian AA termasuk siswa yang aktif dalam belajar dan mendapatkan rangking 2 di kelasnya.

AA juga menyebutkan matanya perih ketika bermain *handphone* terlalu lama. Jika tidak diberikan *handphone* oleh orang tuanya ia lebih memilih menonton *televisi* atau bermain bola kaki di lapangan bersama teman sebayanya. Apabila bertemu dengan guru atau kakak kelasnya AA selalu menyapa atau mengucapkan permisi, dan ketika teman AA butuh pertolongan AA selalu mau menolongnya.

b. Responden 2 (AS)

AS berusia 10 tahun berjenis kelamin laki-laki dan memiliki *handphone* sendiri. AS menggunakan *handphone* dalam sehari sekitar 3 jam dan ia memanfaatkan *handphone* untuk menonton *video youtube* dan bermain *game stickmen* dan juga berkomunikasi dengan teman atau gurunya. Selama memiliki *handphone* sendiri AS mengatakan ia lupa

waktu bahkan sampai lupa makan karna keasyikan bermain *handphone*. Akan tetapi jika disekolah AS mau membantu temannya, mau menyapa gurunya dengan ramah. Namun ketika belajar di kelas AS kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran dan sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah.

c. Responden 3 (AR)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ARia mengatakan tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya, tapi AR sudah bisa mengoperasikan *handphone* sejak kelas 2 sekolah dasar. AR biasanya menggunakan *handphone* untuk menonton *video* tik tok, oleh karena itu orang tua AR memantau anaknya dengan membuat aturan menggunakan *handphone* 1 jam dalam sehari.

Di sekolah AR kurang konsentrasi dalam belajar, malas, banyak melamun yang membuatnya sering lupa akan tugas sekolah dan cenderung membicarakan sound tik tok yang sedang viral bersama temannya yang berinisial AR.

d. Responden 4 (AN)

Ketika di wawancarai AN mengatan dirinya tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya karena itu AN memakai *handphone* orang tuanya untuk menonton *video youtube* selama 1 jam perhari. Selama AN belum selesai mngerjakan tugas sekolah AN tidak dibolehkan orang tuanya untuk bermain *handphone*, karena itu ia sering mendongkol karna tidak diberikan *handphone* oleh orang tuanya. Apabila

tidak diberikan *handphone* oleh orang tuanya ia akan lebih memilih untuk bermain dengan teman sebayanya.

Ketika dimintai tolong AN selalu mau menolong dan mau menyapa gurunya ketika bertemu, namun ketika pembelajaran berlangsung AN terkadang tidak bisa berkonsentrasi dan kurang minat dalam belajar. AN di kelasnya mendapatkan ranking 3, ia mengatakan walau sering bermain *handphone* ia tidak lupa untuk mengerjakan tugas sekolah karena orang tuanya membatasinya dalam menggunakan *handphone* dikarenakan menurut orang tua AN *handphone* tidak bermanfaat untuk hal positif terhadap AN.

e. Responden 5 (FR)

Berdasarkan hasil wawancara dengan FR ia mengatakan bahwa ia sudah memiliki *handphone* pribadi ketika berusia 8 tahun, FR sering menggunakan *handphone*-nya untuk bermain *game* dan membuka aplikasi tik tok. Setelah pulang sekolah serta malam hari setelah selesai mengaji di musholla ia dibebaskan orang tuanya untuk bermain *handphone* hingga baterai *handphone* tersebut habis, karena FR akan marah jika *handphone*-nya di ambil.

FR kurang minat belajar, sering bosan ketika pembelajaran berlangsung dan tidak menyelesaikan tugas tepat waktu Karena FR kecendrungan bermain *handphone* hingga larut malam dan menyebabkan FR menjadi siswa yang pemalas dan kurangnya interaksi sosial dengan teman dan lingkungannya.

f. Responden 6 (FH)

Berdasarkan hasil wawancara FH mengatakan dirinya tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya karena itu FH memakai *handphone* orang tuanya untuk menonton tik tok selama 30 menit perhari. FH sudah bisa memakai *handphone* sejak kelas 3.

Ketika berada disekolah FH kurang minat belajar, banyak melamun, menyelesaikan tugas tidak tepat waktu dan kurang berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi walau demikian jika ada tugas kelompok FH selalu mau mengerjakan bersama teman sekelompok dengannya.

g. Reponden 7 (IR)

Bedasarkan hasil wawancara dengan IR dia tidak diberikan *handphone* oleh orang tua nya, untuk bermain *handphone* biasanya IR menggunakan *Handphone* Orang tua nya, karena IR menggunakan *handphone* hanya untuk bermain game, dan dia mengaku sudah bisa mengoperasikan *handphone* sejak kelas 3 sekolah dasar.

Untuk membatasi dan control anak nya maka orang tua IR membatasi dalam sehari hanya diberikan waktu 1 jam, karena IR sering lupa waktu, kurang minat belajar lebih suka bermain dan kurang untuk berkonsentrasi bahkan dia cenderung kurang jam tidur.

h. Responden 8 (MW)

MW juga merupakan salah satu siswa kelas IV berjenis kelamin laki-laki yang memakai *handphone* orang tuanya untuk bermain *game*

dan sudah bisa mengoperasikan *handphone* ketika berumur 8 tahun, ia mengatakan dirinya bermain *handphone* dalam sehari sekitar 2 jam, selain bermain *game* ia juga menjadikan *handphone* sebagai sumber belajar. Akan tetapi terkadang orang tuanya tidak mau memberikan *handphone* kepada MW karena bisa lupa waktu dan tidak mengerjakan tugas sekolah.

Ketika berada disekolah MW kurang minat belajar, banyak melamun, menyelesaikan tugas tidak tepat waktu dan kurang berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi walau demikian jika ada tugas kelompok MW selalu mau mengerjakan bersama teman sekelompok dengannya.

i. Responden 9 (RF)

Bedasarkan hasil wawancara dengan Rf tidak diberikan *handphone* oleh orang tua nya, untuk bermain *handphone* biasanya RF menggunakan *handphone* Orang tua nya, karena RF menggunakan *handphone* hanya untuk menonton tiktok dan menyukai konten konten action, dan dia mengaku sudah bisa mengoperasikan *handphone* sejak kelas 3 sekolah dasar.

Untuk mengontrol anak nya maka orang tua RF membatasi dalam sehari hanya diberikan waktu 1 jam, RF dalam belajar aktif dan tugasnya selalu selesai tepat waktu, akan tetapi ketika bermain dengan teman sebaya di sekolah RF agak sedikit kasar dan bahkan sampai berkelahi.

j. Responden 10 (MB)

Berdasarkan hasil wawancara dengan MB yang merupakan siswa kelas IV yang berjenis kelamin laki-laki dan berusia 9 tahun dan sudah bisa mengoperasikan *handphone* sejak Pembelajaran *online*. Berdasarkan wawancara dengan MB, ia menyebutkan tidak diberikan *handphone* oleh orang tuanya, akan tetapi MB menggunakan *handphone* orang tuanya untuk bermain *game stikmen*. Ketika berada di sekolah MB di sela-sela pembelajaran sering bercerita tentang *game* yang dimainkannya ketika berada dirumah, akan tetapi walau demikian MB termasuk siswa yang aktif dalam belajar dan mendapatkan rangking 1 di kelasnya.

MB juga menyebutkan efek bermain *handphone* sering membuatnya lupa waktu, tetapi orang tuanya mengatasi dengan memberi *handphone* selama 2 jam pada hari libur saja, dengan begitu waktu MB teratur dan tidak terlalu mempengaruhi waktu belajarnya. Apabila bertemu dengan guru atau kakak kelasnya MB selalu menyapa atau mengucapkan permisi, dan ketika teman MB butuh pertolongan MB selalu mau menolongnya dan juga aktif dalam aktivitas sekolah seperti mengikuti acara lomba tingkat sekolah dasar.

k. Responden 11 (MZ)

MZ mengatakan ia tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya dan hanya memakai *handphone* orang tuanya selama 30 menit perhari, jika bermain *handphone* MZ lebih suka membuka aplikasi tik tok atau bermain *game*. Karena jarang menggunakan *handphone* MZ lebih

memilah bermain dengan teman sebaya atau duduk bersama adeknya di depan rumah.

Ketika proses pembelajaran berlangsung MZ kurang konsentrasi dalam pembelajaran serta kurang minat dalam belajar, akan tetapi dalam tugas kelompok MZ selalu ikut berpartisipasi serta mau membantu temannya yang sedang butuh bantuan dan ikut bergotong-royong bersama di sekolah untuk membersihkan rumput di depan kelas.

l. Responden 12 (Nenek RZ)

Bedasarkan keterangan yang di dapat dari wawancara RZ dia memang diberikan *handphone* pribadi oleh neneknya karena butuh untuk belajar *online*, RZ sudah bisa mengoperasi *handphone* sejak kelas 1 sekolah dasar, RZ menggunakan *handphone* untuk menonton tiktok dan juga menyukai film *action*.

Dia sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah, siswa ini agak sedikit kasar dalam bermain dengan teman sebayanya, oleh karena itu RZ dibatasi oleh nenek nya satu jam dalam sehari untuk bermain *handphone*. Akan tetapi jika nenek RZ pergi bekerja RZ tidak di pantau orang tua dalam menggunakan *handphone* dan bisa menggunakan sesuai keinginannya.

m. Responden 13 (SH)

Bedasarkan wawancara SH tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya karena itu SN menggunakan *handphone* orang tua nya,

biasanya menggunakan untuk menonton *youtube*, SH sudah bisa mengoperasikan *handphone* sejak kelas 3.

Pada saat penerimaan rapor SH mendapatkan rangking 13 maka orang tua SH lebih membatasi SH agar hanya bermain 1 jam dalam sehari dan tidak boleh bermain *handphone* sebelum selesai mengerjakan tugas sekolah dan lebih meningkatkan belajar dan lebih sering belajar kelompok sesama temannya.

n. Responden 14 (SN)

Ketika di wawancarai SN mengatakan dirinya tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya karena itu SN memakai *handphone* orang tuanya untuk bermain *game pou* selama 1 jam perhari. Selama SN belum selesai mengerjakan tugas sekolah SN tidak dibolehkan orang tuanya untuk bermain *handphone*, karena setelah menggunakan *handphone* membuat SN lambat dalam memahami pembelajaran dan lalai mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah. Apabila tidak diberikan *handphone* oleh orang tuanya ia akan lebih memilih untuk bermain dengan teman sebayanya.

Ketika dimintai tolong SN selalu mau membantu dan mau menyapa gurunya ketika bertemu, namun ketika pembelajaran berlangsung SN terkadang tidak bisa berkonsentrasi dan kurang minat dalam belajar. SN di kelasnya mendapatkan rangking 4, ia mengatakan walau sering bermain *handphone* ia tidak lupa untuk mengerjakan tugas

sekolah karna orang tuanya mendisiplinkan SN dalam menggunakan *handphone*.

2. Hasil Wawancara Orang Tua

a. Informan Tambahan 1 (Ibu AA)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu AA menguatkan pernyataan yang disebut AA dalam wawancara. Ternyata benar orang tua tidak memberikan *handphone* pribadi kepada AA karena takut berdampak buruk bagi AA. Namun orang tuanya mau memberikan *handphone* tersebut boleh digunakan hanya satu jam satu hari. Dan jika AA diberikan *handphone* terlalu sering maka takut AA akan lalai dalam belajar dan tidak mau mengerjakan tugas sekolah, karena itu orang tua AA membatasi AA dalam bermain *handphone*, AA menggunakan *handphone* untuk mencari sumber belajar dan mencari jawaban tugas sekolah dan sesekali jika bosan AA akan bermain *handphone* untuk bermain *game*.

b. Informan Tambahan 2 (Ibu AS) Ahmad sahrul

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu AS benar ibu AS memberikan *handphone* pribadi kepada AS karena keperluan untuk sekolah *online* covid-19. Ibu AS melihat bahwa *handphone* berdampak buruk bagi anaknya. Ibu AS juga mengatakan bahwa setelah diberikan *handphone* AS tidak konsentrasi dalam belajar karena sibuk bermain *handphone* ia juga akan lupa waktu bahkan sampai lupa makan karena keasyikan bermain *handphone*. AS memanfaatkan *handphone* untuk

bermain *game* dan untuk sumber belajar. Ibu AS sudah melarang AS untuk tidak selalu bermain *handphone*, akan tetapi AS tidak mau mendengarkan jika *handphone* diambil maka AS akan marah-marah dan tidak akan mau mendengarkan ucapan ibunya.

c. Informan Tambahan 3 (Ibu AR)

berdasarkan hasil wawancara dengan ibu AR peneliti mendapatkan bahwa AR memang tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya karena takut AR jadi malas belajar, akan tetapi air memakai *handphone* orang tuanya untuk membuka aplikasi tik tok. Dampak yang dirasakan oleh ibu AR bahwa sikap AR sedikit berubah dilihat dari biasanya mau belajar sekarang jadi malas belajar bahkan peringkat AR sampai menurun di kelas. Oleh karena itu ibu AR selalu membatasi AR dalam menggunakan *handphone* jika AR belum belajar maka ibu AR tidak mau memberikan *handphone* kepada AR.

d. Informan Tambahan 4 (Ibu AN)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu AN menguatkan pernyataan dalam wawancara dengan AN memang benar bahwa ibunya tidak memberikan *handphone* pribadi akan tetapi menggunakan *handphone* orang tuanya untuk bermain *game pou*. Ibu AN sangat mendisiplinkan AN dalam bermain *handphone* sebelum tugas AN belum selesai maka AN tidak akan diberikan *handphone* oleh ibunya dan hanya membolehkan AN bermain *handphone* hanya di hari libur saja karena di hari biasa AN disuruh untuk belajar atau les privat.

Ibu AN juga mengatakan jika tidak diberikan AN *handphone* maka AN terlihat mendongkol karena hanya bisa bermain *handphone* ketika waktu libur sekolah, ketika sedang asyik bermain *handphone* AN kadang-kadang tidak menyahut panggilan orang tuanya.

e. Informan Tambahan 5 (Ibu FR)

Hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwa FR dibelikan *handphone* oleh ibunya ketika kelas 2 SD karena butuh untuk berkomunikasi dengan FR ketika ibunya sedang pergi bekerja, FR menggunakan *handphone* lebih sering untuk bermain *game* seperti *game mini creb* bahkan sampai baterai *handphone* tersebut habis baru FR berhenti bermain *game* tersebut. Dilihat dari hal ini ibu FR mengatakan bahwa FR mulai ketergantungan *handphone* karena jika *handphone*-nya diambil FR akan marah, akan tetapi ibu FR tetap membatasi FR dalam bermain *handphone* walaupun FR sudah marah. Ibu FR tidak menyangka bahwa FR akan menjadi malas belajar dan jarang bisa dimintai tolong bahkan lebih sering bermain *handphone* daripada berkumpul dengan keluarga.

f. Informan Tambahan 6 (Ibu FH)

Berdasarkan hasil wawancara FH tidak diberikan *handphone* pribadi orang oleh orang tuanya akan tetapi memakai *handphone* orang tua untuk membuka aplikasi tik tok dan untuk belajar, ibu FH memberikan *handphone* hanya 30 menit perhari. jika FH sudah diberikan *handphone* maka ia akan lupa waktu bahkan akan marah jika *handphone*-

nya diambil. Namun untuk belajar FH tidak menggunakan *handphone* karena menggunakan buku paket. Walau demikian ibu FH selalu memantau FH dalam bermain *handphone* maka dari itu jam tidur FH juga cukup.

g. Informan Tambahan 7 irfan IR

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu IR, bener ia tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya akan tetapi meminjam *handphne* orang tuanya. Ia memanfaatkan *handphone* untuk mencari tugas sekolah dan bermain *game*. Ketika sedang bermain *handphone*IR juga menanggapi panggilan orang tuanya dan ketika disuruh untuk belajar maka dia mau belajar, akan tetapi jika dikasih *handphone* maka jam tidur IR akan berkurang dan orang tuanya juga mengatakan orang tuanya sengaja tidak membelikan *handphone* pribadi untuk IR karena takut jadi ketergantungan.Orang tua IR juga mengatakan jika IRdiawasi dalam bermain *handphone* maka sedikit menambah kepintaran IR dalam belajar karena dipantau orang tuanya dalam menggunakan *handphone* untuk mencari tugas sekolah.

h. Informan Tambahan 8 (Ibu MW) WILDAN

MW juga tidak memiliki *handphone* pribadi akan tetapi memakai *handphone*orang tuanya. Ibu MW mengatakan bahwa MW menggunakan *handphone* untuk belajar atau bermain *game*, MW menggunakan *handphone* dalam sehari 1 hingga 2 jam dan terkadang reaksi MW marah jika *handphone*-nya diambil dan kadang tidak mau menanggapi

panggilan orang tuanya ketika sedang bermain *handphone*. Ibu MW juga mengatakan ia sengaja tidak memberikan *handphone* pribadi kepada anaknya karena jika diberikan maka MW akan jadi malas belajar dampak positif *handphone* ini untuk MB yaitu bisa belajar hal yang tidak diketahui.

i. Informan Tambahan 9 (MR) Rafael

Berdasarkan hasil wawancara ibu MR mengatakan anaknya termasuk anak yang rajin dan mau dimintai tolong oleh orang tuanya, hal ini dilihat dari MR termasuk siswa yang aktif dalam belajar dan mendapatkan rangking 1 di kelasnya. MR pindah sekolah ke SD Muara Jalai di kelas 4 semester 2. Ibu MR juga mengatakan *handphone* bisa membuat anaknya berkomunikasi dengan teman lamanya, bisa untuk sumber belajar, dan memanfaatkan aplikasi membaca yang ada pada *handphone*. Walaupun MR termasuk siswa yg berprestasi ibu MR tidak membolehkan MR bermain *handphone* terlalu lama, hanya boleh 30 menit perhari. Akan tetapi MR termasuk anak yg suka menonton video di *youtube* dan bermain *game*.

j. Informan Tambahan 10 (Ibu MB)

Ketika di wawancarai ibu MB mengatakan MB anaknya adalah anak yang rajin belajar dan bisa membagi waktu, hal ini yang menyebabkan MB menjadi peringkat pertama disekolah. MB boleh memakai *handphone* tapi hanya 2 jam di hari libur saja, karna jika di berikan *handphone* ibu MB takut MB tidak bisa fokus belajar dan bisa

menyebabkan peringkat MB menurun di sekolah, oleh karena itu ibu MB membatasi penggunaan *handphone* terhadap MB. MB memanfaatkan *handphone* untuk bermain *gamesticmen* dan mencari sumber belajar. Karna bisa bermain *handphone* hanya di hari libur maka MB memilih bermain dengan teman sebaya.

k. Informan Tambahan 11 (MZ)

Berdasarkan hasil wawancara dengan MZ mengatakan memang benar MZ tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya dan hanya memakai *handphone* orang tuanya selama 30 menit perhari, walaupun hanya MZ memakai *handphone* hanya 30 menit perhari orang tua MZ tetap mengasi MZ dalam bermain *handphone*. Karena jarang menggunakan *handphone* MZ lebih memilah bermain dengan teman sebaya atau duduk bersama adeknya di depan rumah. Ibu MZ juga mengatakan dampak positif anaknya dalam menggunakan *handphone* bisa berkomunikasi dengan orang jauh.

l. Informan Tambahan 12 (RZ)

Bedasarkan keterangan yang di dapat dari wawancara nenek RZ memang benar RZ diberikan *handphone* pribadi oleh neneknya karena butuh untuk belajar *online*, RZ sudah bisa mengoperasikan *handphone* sejak kelas 1 sekolah dasar, RZ menggunakan *handphone* untuk menonton tiktok dan juga menyukai film *action*. Nenek RZ tidak menyangka setelah diberikan *handphone* pribadi cucunya akan jadi anak yang lebih emosional dan tidak mau mendengarkan ucapan neneknya.

m. Informan Tambahan 13 (SR)

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu SH, SH memang tidak diberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya karena itu SH menggunakan *handphone* orang tuanya, SH biasanya menggunakan untuk menonton *youtube* hingga lupa waktu, karena hal itu orang tua SH lebih membatasi SH agar hanya bermain 1 jam dalam sehari dan tidak boleh bermain *handphone* sebelum selesai mengerjakan tugas sekolah dan lebih meningkatkan belajar dan lebih sering belajar kelompok sesama temannya.

n. Informan Tambahan 14 (SN)

Ketika di wawancarai Ibu SN mengatakan tidak memberikan *handphone* pribadi oleh orang tuanya karena itu SN memakai *handphone* orang tuanya untuk bermain *game pou* selama 1 jam perhari. Ibu SN selalu mendisiplinkan SN dalam menggunakan *handphone*. Selama SN belum selesai mengerjakan tugas sekolah SN ibunya tidak akan memberikan *handphone*, karena setelah menggunakan *handphone* membuat SN lambat dalam memahami pembelajaran dan lalai mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah.

3. Hasil Wawancara Guru Kelas IV

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV diketahui guru melakukan pengamatan terhadap siswa, bahwa siswa melakukan kegiatan dan interaksi seperti biasa, semua siswa jika bertemu guru mau menyapa

dan memberi salam kepada guru, mau bergotong royong bersama serta mau mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru.

Akan tetapi tentu saja kita bisa memungkiri bahwa banyak dampak negatif penggunaan *handphone* di kalangan anak sekolah dasar. Guru kelas IV mengatakan bahwa anak didiknya termasuk yang terdampak akan penggunaan *handphone*, hal ini diketahui ketika guru membentuk kelompok pembejaran dimana kelompok tersebut berjumlah 5 orang perkelompoknya. Ketika duduk berkelompok seperti ini siswa malah membicarakan tentang *handphone* yang dimainkannya ketika dirumah.

Guru kelas IV mengatakan bahwa ia melihat *handphone* lebih banyak berdampak negatif bagi siswa, ini dikarenakan sikap dan gaya bicara siswa disekolah cenderung mengikuti gaya bicara seperti gaya bicara orang dewasa, di sela-sela pembelajaran menceritakan *game* yang ada pada *handphone* hingga tontonan yang ada pada *handphone*.

Handphone juga berdampak pada konsentrasi belajar siswa, siswa yang berinisial SN, FH, MW, AY, dan AS kurang konsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa juga kurang minat dalam belajar yaitu IR, MW, AS, FH, dan MZ. Ada siswa juga siswa yang ketika bermain agak sedikit kasar, mungkin karna pengaruh apa yang di tonton.

Selain itu guru kelas IV juga menyebutkan bahwa siswa kelas IV mau berinteraksi ketika berada disekolah, dilihat dari siswa kelas IV aktif dalam kegiatan sekolah seperti ikut serta dalam acara lomba disekolah, mau

bergotong royong bersama siswa kelas lain, mau membantu temannya ketika butuh bantuan serta mau menolong guru ketika guru meminta tolong.

C. Pembahasan

Pembahasan ini akan dibahas lebih lanjut mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa di SDN 013 Muara Jalai. Berdasarkan hasil penelitian yang di paparkan di atas yang di dapat dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada siswa siswa kelas IV SDN 013 Muara Jalai, serta wawancara pada orang tua dan guru kelas IV SDN 013 Muara Jalai.

Lebih jelasnya terlebih dahulu peneliti akan paparkan kembali tentang kajian pustaka mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial menurut (Sobon, 2019) menyatakan bahwa “*handphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing internet*, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, *games*, dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas pekerjaan manusia”.

Penggunaan *handphone* pada zaman sekarang sudah menjadi kebutuhan karena *handphone* memberikan fasilitas yang aplikasinya beraneka ragam. Untuk mengetahui suatu dampak *handphone* baik buruknya yang di dapat dari studi kasus kelas IV SDN 013 Muara Jalai.

Meningkatnya penggunaan *handphone* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi internet ini mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta di antaranya menggunakan *handphone* untuk mengakses internet. Jumlah ini

semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harga *handphone* (Manumpil, 2015).

Handphone bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi, namun juga digunakan sebagai gaya hidup, penampilan dan tren. *Handphone* pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak usia sekolah. Penggunaan *Handphone* dalam dunia Pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu di kaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya *Handphone* hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan music, menonton tanyangan audio visual, dan game (Hikmah, 2013)

Selanjunya dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai peneliti menyimpulkan bahwa *handphone* dapat berdampak positif dan negatif. Dimana pada siswa kelas IV SDN 013 Muara jalai penggunaan *handphone* ini dapat mempengaruhi kebiasaan atau sikap sesuai dengan apa yang selalu di operasikan saat penggunaan *handphone* seperti menonton *video* atau bermain *game* serta pembelajaran *online* yang berdampak jelas pada cara belajar maupun sikap siswa di sekolah.

Bedasarkan hasil observasi mengenai interaksi sosial siswa peneliti menyimpulkan hasil yang di dapatkan selama penelitian:

1. Percakapan.

Percakapan merupakan bentuk interaksi sosial yang asosiatif (positif) dan menciptakan sesuatu antara seseorang dengan yang lain untuk mencapai

tujuan yang positif, seperti siswa menyapa guru ketika bertemu, siswa dan guru sedang melaksanakan proses pembelajaran ketika berada di dalam kelas. Ketika melakukan observasi di SDN 013 Muara Jalai peneliti melihat interaksi siswa berjalan dengan baik, siswa ramah sopan serta berlaku baik dengan guru maupun teman lainnya, akan tetapi penggunaan *handphone* yang di gunakan di rumah memberi dampak pada beberapa siswa yang membuat perubahan pada karakteristik serta interaksi sesuai dengan cara penggunaan *handphone* seperti bersifat kasar arogan, dan kurang baik terhadap orang di sekelilingnya.

2. Bekerja Sama.

Bekerja sama atau belajar bersama yaitu proses suatu kumpulan atau kelompok di mana anggota anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai sesuatu hasil yang di inginkan. Pada observasi di SDN 013 Muara Jalai peneliti melihat siswa siswa sangat aktif untuk bekerja sama apalagi dengan adanya *handphone* memudahkan anak anak untuk berkomunikasi dari hasil wawancara dengan guru dan orang tua *handphone* juga memberi dampak negatif bagi sebagian siswa menggunakan waktu lebih banyak bermain *handphone* untuk *game* dan kurang aktif bekerja sama dengan teman teman seumurannya.

3. Empati

Sifat empati merupakan kemampuan seseorang anak untuk menyadari perasaan, kepentingan, kehendak, masalah, atau kesusahan yang dirasakan orang sekelilingnya. Singkatnya, adalah ikut merasakan apa yang dirasakan

oleh orang sekelilingnya seperti ada teman yang merasa sedih karena gagal dalam pembelajaran dengan itu siswa lainya memberi semangat dengan suport dan mengajak untuk belajar kelompok sebagai bentuk peduli dan partisipasi .

4. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki seorang siswa yang dapat merangsang untuk dapat melakukan tindakan-tindakan atau sesuatu yang menjadi dasar atau alasan seseorang siswa untuk melakukan sesuatu terhadap siswa lainya.motivasi juga berpengaruh sebagai pendorong mengarahkan siswa lebih semangat.

Meski merasa lelah, penat dan stress, berkat motivasi yang kuat dari teman yang berinteraksi dengannya membuat siswa tidak pantang menyerah dan meningkatkan minat belajar dari yang awalnya bermain *game* dan menonton di *handphone* menjadi suka untuk melihat pembelajaran bermanfaat dan berkomunikasi seputar tugas sekolah serta beredukasi menjadi siswa cermat dalam penggunaan *handphone*.

5. Rasa positif

sikap positif dapat diartikan sebagai sikap yang baik dalam menanggapi sesuatu seperti rasa positif terhadap penggunaan *handphone* bagi kehidupan anak anak sekolah dasar untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga, mencari infomasi dari berbagai belahan dunia, menambah wawasan, menambah teman karena ada media sosial yang memungkinkan untuk berteman dengan berbagai orang didunia,

sebagai alat hitung yang lebih cepat, bahkan *handphone* bisa menjadi alternatif untuk daya ingat anak.

Beberapa rasa positif yang bisa di terapkan atau ditumbuhkan untuk siswa sekolah dasar dalam penggunaan *handphone*. Dengan menggunakan aplikasi yang menunjang aktivitas anak, hapus aplikasi yang tidak terlalu penting bagi anak. Gunakan ketika anak membutuhkan, Manfaatkan pada waktu senggang, gunakan untuk berbagi, Tinggalkan *handphone* sebelum tidur.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dampak negatif dan positif penggunaan *handphone* bagi siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai

Bedasarkan hasil yang di dapat oleh peneliti penggunaan *handphone* dapat memberikan dampak positif dan juga negatif. penulis mendapatkan hasil observasi dan wawancara kelas IV di SDN 013 Muara Jalai, maka ditemukan permasalahan yang menyertai, yaitu: dampak negatif penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa, sikap anak kepada temannya lebih mencontoh tontonan yang adapada aplikasi *handphone*, sebagian anak ada yang berjoget, seperti joget yang ada diaplikasi tik tok, pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai.

Akan tetapi *handphone* juga dapat memberikan dampak positif sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan penggunaan *handphone* memudahkan untuk belajar seperti mempermudah komunikasi, media hiburan, meningkatkan pengetahuan seperti *video-video* edukasi pembelajaran layaknya anak.

Jadi, dari kedua dampak tersebut bagi kelas IV di SDN 013 Muara Jalai dapat di simpulkan bahwa interaksi sosial, pola

fikir, karakteristik serta minat belajar siswa tergantung kepada lingkungan keluarga, sekolah dan yang paling penting pengawasan serta kontrol penuh yang dilakukan orang tua terhadap anaknya.

2. Mengatasi dampak negatif penggunaan *handphone* bagi siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai

Dalam mengatasi dampak negatifnya seorang anak tentu yang terutama adalah memperhatikan lingkungan baik itu di rumah atau sekolah, guru di SDN013 Muara Jalai menambah wawasan pengalaman baru tentang *handphone* memperhatikan perkembangan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, bahkan dalam menyikapi kejanggalaan dari tingkah laku anak dan penyebabnya, apalagi terhadap *handphone* dan memberi didikan agar tidak menyalagunakan *handphone*. Lingkungan rumah keluarga atau orang tua siswa SDN 013 memberikan batasan waktu dalam sehari sekian jam, memperhatikan jam tidur belajar dan pergaulan anaknya.

3. Interaksi sosial siswa kelas IV di SDN 013 Muara Jalai.

Bedasarkan hasil observasi peneliti tentang interaksi sosial siswa kelas IV di SDN 013 muara jalai dapat disimpulkan bahwa pengaruh *handphone* terhadap percakapan, bekerja sama, empati, motivasi dan rasa positif yang ditimbulkan oleh penggunaan *handphone* ini pada siswa tergantung dengan kebebasan atau kebiasaan interaksi dilingkungan rumah dan interaksi disekolah tentang tanggung jawab guru dan orang tua dalam izin penggunaan *handphone* pada masa kini.

B. Implikasi

Bedasarkan kesimpulan diatas penelitian ini terdapat 2 implikasi yaitu implikasi teoritis dan implikasi praktis sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

Implikasi teoritis dari penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini dapat menggambarkan dampak pentingnya pengawasan dan kontrol dalam penggunaan *handphone* pada interaksi sosial siswa untuk perkembangan teknologi sehingga dapat menjadi pertimbangan guru dalam menentukan metode pembelajaran yang digunakan.

2. Implikasi praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini dapat di gunakan sebagai masukan guru dan calon guru dalam membenahi diri sehubungan dengan dampak positif dan negatif yang di timbulkan oleh penggunaan *handphone* pada siswa untuk mencapai metode pembelajaran yang tepat untuk meningkat kan prestasi belajar siswa dan mengurangi dampak negatif interaksi sosial siswa pada saat ini.

C. Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan dari hasil penelitian dilapangan yaitu sebagai berikut :

Bagi Peneliti, Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial anak Sekolah Dasar.

Bagi orang tua, diharapkan orang tua/wali lebih teliti dan cermat lagi memberikan teknologi canggih kepada anak, terutama pemberian izin bermain *handphone*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *handphone* pada anak, agar tidak memberikan dampak negatif pada perkembangan interaksi sosial anak nantinya. Orang tua bertanggung jawab penuh memberi pemahaman dan perhatian dalam pengawasan anak dalam penggunaan *handphone* di usia anak-anak agar interaksi yang tumbuh dengan positif. Dengan menggunakan aplikasi yang menunjang aktivitas anak, hapus aplikasi yang tidak terlalu penting bagi anak. Gunakan ketika anak membutuhkan, manfaatkan pada waktu senggang, gunakan untuk berbagi, tinggalkan *handphone* sebelum tidur.

Bagi SDN 013 Muara Jalai, diharapkan kepada pihak sekolah (kepala sekolah dan guru) untuk memberikan pengetahuan murid tentang dampak penggunaan *handphone* pada sekolah dasar dengan mengadakan penyuluhan dan memberi informasi penting nya pengetahuan dalam penggunaan *handphone* untuk siswa agar dampak *handphone* lebih bernilai baik, akurat dan bermanfaat .

DAFTAR PUSTAKA

- Ary Antony Putra, (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79-89.
- Batinah, (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia. *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31-39.
- Domitila, (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131-141.
- Kogoya, (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat. *E-JURNAL:ACTA DIURNA*, IV(4), 1-14.
- Muchlis Aziz, (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmurkabupaten Aceh Utara. *JURNAL AL JLLIMAIYYAH*, 4(2), 19-39.
- Nur Hasanah (2015). Penggunaan *Handphone* Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.
- Nurfadila, (2021). Analisis Kebiasaan Belajar Siswa Berprestasi Di Sd Negeri 013 Muara Jalai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(3), 194-197.
- NURUL RIZKIANA, (2014). Meningkatkan Interaksi Sosialiswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan *Social Playing*. *Indonesian Journalof Guidance And Counseling Theory And Application*, 3(4), 1-6.
- Pebriana, (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Rizki Ananda, (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11-21.
- Salman, (2018) Dampak Penggunaan *Handpone* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. 1-13.
- Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 54 - 61.