

**DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* PADA KEMAMPUAN
BERSOSIALISASI**

(Penelitian pada siswa kelas V SD Negeri 2 Ngadirejo Kecamatan Ngadirejo
Kabupaten Temanggung)



Disusun oleh:

Inasa Seva Hananun

19.0305.0113

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi global yang semakin pesat, Indonesia telah mencapai pencapaian yang signifikan dalam penggunaan *smartphone*. Berdasarkan laporan terkini dari GSMA yang berjudul *State of Mobile Internet Connectivity*, negara kepulauan ini berhasil menduduki peringkat keempat diantara negara-negara dengan penggunaan *smartphone* terbanyak didunia, Prestasi ini menempatkan indonesia dibelakang tiga negara besar yaitu tiongkok, india, dan amerika serikat.

Data yang dikumpulkan oleh *Mobile World Live* menunjukan perkembangan yang mengagumkan dalam adopsi teknologi *mobile global*. Dari total populasi dunia, lebih dari setengahnya, tepatnya 54%, telah menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Angka ini mewakili sekitar 3 miliar pengguna dari 4,6 miliar penduduk dunia yang tercatat hingga tahun 2022. Pencapaian ini mencerminkan pesatnya pertumbuhan penetrasi teknologi digital diberbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia,

Era teknologi khususnya penggunaan *smartphone* telah menjadi fenomena umum di kalangan anak-anak dan remaja dewasa ini. Agency dan Derry (dalam Iswidharmanjaya, 2014) menjelaskan bahwa *smartphone* adalah sebuah perangkat elektronik. *Smartphone* sudah digunakan oleh semua kalangan dari anak-anak, remaja hingga orang tua, alat digital ini

digunakan untuk alat komunikasi serta alat untuk mendapatkan dan mencari informasi dengan cepat dan mudah. Meskipun *Smartphone* menawarkan manfaat dan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan yang berlebihan atau tidak terkendali dapat memengaruhi perilaku bersosialisasi dan belajar anak-anak dalam kelompok di dalam kelas, terutama pada anak kelas V.

Penggunaan *smartphone* yang berlebih juga terjadi pada SDN 2 Ngadirejo, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Banyak siswa khususnya kelas V yang berjumlah 23 siswa terlalu fokus dengan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran memiliki dampak yang positif namun apabila berlebihan, siswa akan bergantung dan kurang mampu mengembangkan potensi mereka dalam memahami atau mendapatkan pengetahuan yang baru (Kusnandi, 2019). Terlepas dari konteks pembelajaran, pun dalam penggunaan *smartphone* anak-anak dapat mengakses media yang seharusnya belum mereka konsumsi (Meilinda et al., 2020). Mulai dari mencari berbagai hal di google, melihat sosial media seperti Tik Tok, Youtube dan yang lainnya. Sebenarnya akses media melalui *smartphone* bagi siswa kelas V SD harus dalam pengawasan orang tua, karena anak adalah peniru yang ulung.

Ketika anak atau siswa mengakses dan melihat apa yang media sajikan, beberapa media sosial akan menampilkan hal yang viral baik itu positif maupun negatif khususnya bagi siswa. Ditambah algoritma media sosial juga akan menampilkan apa yang akan sering anak akses, contohnya

ketika anak mengakses balapan motor, algoritma media sosial akan membacanya dan akan sering menampilkan balapan motor pada pengakses tersebut. Hal ini berlaku untuk banyak hal yang dapat diakses.

Semua hal diatas tentunya akan merubah cara pandang mereka dalam berpikir, seakan akan yang mereka akses dalam *smartphone* mereka adalah dunia nyata, padahal hal tersebut adalah dunia maya. Padahal apa yang disajikan di media adalah maya atau tidak nyata. Mereka belum dapat membedakan mana yang di *setting* dalam media dan mana yang kejadian nyata yang ditampilkan oleh media.

Ketika cara berpikir sudah dipengaruhi tentunya psikis atau kesehatan mental mereka juga sedikit demi sedikit akan terpengaruh. Adanya media sosial ternyata memberikan efek kuat bagi kualitas hidup serta kebiasaan manusia dan mengorbankan kesehatan mental dan waktu kita karena bermain media sosial (Yunita, 2019). Segala sesuatu pasti memiliki sisi baik dan buruk dibaliknya. Sama halnya dengan penggunaan *smartphone* dalam hal anak anak biasanya game online dan media sosial, walaupun dapat berdampak padamasalah kesehatan mental, media sosial dapat menjadi media untuk melepaskan keresahan dan kesepian dan memudahkan untuk menjaga hubungan dengan mereka yang jauh dari kita (Yunita, 2019).

Di sisi lain, dalam pembelajaran misalnya, jika sebagian besar waktu dihabiskan untuk menggunakan *smartphone*, anak-anak mungkin tidak dapat memberikan kontribusi maksimal dalam belajar kelompok, diskusi,

tugas kelompok, mengejar pekerjaan rumah (PR) dan juga aktivitas fisik yang akan membantu proses pertumbuhan lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka dan menghambat perkembangan keterampilan sosial dan kognitif yang penting di usia mereka.

Dalam konteks anak kelas V khususnya di SDN 2 Ngadirejo, proses sekolah adalah tahap perkembangan kritis di mana anak-anak sedang membangun keterampilan sosial dan belajar melalui interaksi langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah (Maharani, 2017) meskipun memang tidak dapat dipungkiri bahwa di era sekarang ini anak juga harus bersahabat dengan teknologi. Penggunaan teknologi ini juga diperkuat dengan adanya kondisi COVID-19 yang membatasi kegiatan social dan interaksi social, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran, para siswa diwajibkan menyelaraskan dengan teknologi dan menggunakannya sebagai alat dalam belajar. Kondisi tersebut memberikan celah untuk munculnya kebergantuan siswa terhadap *smartphone*, hal tersebut kemudian dijelaskan dalam penelitian yang menemukan bahwa *smartphone* memunculkan dampak pada sikap disiplin dan minat belajar individu siswa (Hudaya, 2018; Mauliyana et al., 2022). Dalam penelitian lain dijelaskan bahwa kebergantungan dengan *smartphone* memunculkan perilaku menutup diri dan jarang bersosialisasi (Marpaung, 2018). Oleh karena itu, dalam penggunaan *smartphone* khususnya bagi siswa Sekolah Dasar (SD) harus tetap dalam pengawasan orang tua.

Pengawasan dan kontrol orang tua dalam penggunaan *smartphone* perlu dilakukan agar anak selain mampu memaksimalkan penggunaan juga memiliki batasan dari penggunaan *smartphone* tersebut dalam kegiatan belajar atau aktivitas sehari-hari (Hertinjung et al., 2021). Kontrol dari orang tua ini akan berfungsi sebagai pemantau anak dalam mengakses konten yang sesuai dengan usianya. Pemantauan ini penting untuk melindungi anak dari paparan konten yang tidak sesuai atau berbahaya. Selain itu, dengan pengawasan, orang tua dapat mengontrol waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan *smartphone* (Supriyanti & Maryam, 2021). Kontrol waktu dapat membantu mencegah kecanduan (*addiction*) dan memastikan bahwa anak memiliki waktu yang cukup untuk aktivitas fisik, bermain dengan teman sebaya, dan belajar. Dalam observasi awal penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti pada 10-15 November 2023 diketahui bahwa orang tua/wali acuh dan membiarkan anak bermain *smartphone* sampai berlarut-larut. Lebih lanjut, diketahui melalui wawancara pra penelitian yang dilaksanakan dengan Bapak G dan Ibu T pada 16 November 2023, hasil pra penelitian menunjukkan bahwa agar anak tidak bermain keluar mereka malah membiarkan anaknya bermain *smartphone* sampai berlarut-larut.

Keberlarutan bermain *smartphone* ini akan memunculkan pribadi yang tidak peduli dengan lingkungan sekitar, padahal kepedulian terhadap lingkungan sosial sekitar akan memunculkan *output* berupa kepedulian terhadap lingkungan sosial yang pada muaranya akan membantu

membentuk nilai-nilai moral pada anak (Putra & Patmaningrum, 2018). Mereka akan belajar tentang pentingnya membantu sesama, berbagi, dan berkontribusi positif pada masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisa mengenai dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi siswa, khususnya pada anak kelas V SD N 2 Ngadirejo.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Ngadirejo dengan alasan di kecamatan Ngadirejo ini SD tersebut menjadi pengawasan khusus penggunaan *smartphone* terbanyak dari total SD lainnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minimya kontrol orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada siswa kelas V SD N 2 Ngadirejo. Idealnya orang tua memberikan batasan dan pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* anak.
2. Intensitas penggunaan *smartphone* di rumah yang berlebihan pada anak siswa kelas V SD N Ngadirejo.
3. Dalam observasi awal dijumpai anak-anak kelas V yang sering menggunakan *smartphone* di rumah tanpa pengawasan orang tua, sehingga mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian dan berkonsentrasi pada materi yang diajarkan. *Smartphone* dapat menjadi sumber gangguan yang mengurangi efektivitas belajar dalam kelompok.
4. Kebiasaan menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran saat COVID-19 membuat siswa mengalami kebergantungan terhadap *smartphone*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan diatas maka dilakukan pembatasan masalah pada penelitian ini adalah pada perilaku siswa dilingkungan sekolah dan tempat tinggal dan penelitian ini dibatasi oleh penggunaan *smartphone* pada anak kelas V SDN 2 Ngadirejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peran penggunaan *smartphone* dalam membentuk kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah dan lingkungan tempat tinggal mereka?
2. Bagaimana dampak positif dari penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah kelas dan lingkungan tempat tinggal mereka?
3. Bagaimana dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah kelas dan lingkungan tempat tinggal mereka?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Mengetahui dan menjelaskan gambaran peran penggunaan *smartphone* bagi kemampuan bersosialisasi pada anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah dan lingkungan tempat tinggal mereka.
2. Mengetahui dan menjelaskan dampak positif dari penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah dan lingkungan tempat tinggal mereka.
3. Mengetahui dan menjelaskan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah dan lingkungan tempat tinggal mereka.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi dan belajar anak-anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di lingkup sekolah maupun tempat tinggal mereka. Hal ini dapat membantu memperkaya teori dan pengetahuan tentang interaksi sosial dan pembelajaran anak dalam konteks teknologi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang bermanfaat bagi guru dan orang tua dalam memahami dampak positif dan negative dari penggunaan *smartphone* pada kemampuan

sosial dan kemampuan belajar anak. Kemudian, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar bagi pengembangan kebijakan sekolah terkait penggunaan *smartphone* di dalam kelas. Kebijakan yang disusun berdasarkan hasil penelitian ini dapat membantu mengoptimalkan penggunaan *smartphone* dalam konteks belajar dan bersosialisasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Smartphone

1. Pengertian *Smartphone*

Menurut Sridanti (Sobry, 2017) mengatakan, *smartphone* adalah telepon cerdas yang jauh lebih canggih daripada telepon biasa. Berbeda dengan telepon tradisional yang hanya digunakan untuk menelepon, *smartphone* memiliki berbagai fitur canggih. Meskipun istilah ini bisa merujuk pada berbagai jenis telepon, umumnya dimengerti sebagai ponsel pintar yang bisa digunakan di genggam tangan. Seiring waktu, teknologi *smartphone* terus berkembang, menjadikannya perangkat komunikasi yang semakin mutakhir dan serbaguna.

Kemudian Sobry (2017) mengungkapkan *smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan mirip komputer, namun belum ada definisi standar yang pasti. Bagi sebagian orang, *smartphone* adalah telepon dengan sistem operasi lengkap yang memudahkan pengembangan aplikasi. Bagi yang lain, *smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur canggih seperti email, internet, kemampuan membaca buku elektronik, serta dilengkapi papan ketik dan sambungan VGA.

Menurut Williams & Sawyer (Sawyer, 2011), *Smartphone* adalah telepon pintar dengan teknologi canggih yang menggabungkan

fungsi komputer dan telepon. Dilengkapi mikroprosesor, memori, layar, dan modem, *smartphone* menawarkan berbagai fitur seperti pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, email, TV digital, mesin pencari, GPS, dan bahkan bisa digunakan sebagai kartu kredit. Singkatnya, *smartphone* adalah *smartphone* mewah yang mampu melakukan hampir segala hal.

Smartphone membuka akses informasi secara langsung melalui jaringan perusahaan dan internet. Ketersediaan jaringan broadband global dan berbagai aplikasi telah mengubah cara penyampaian informasi di kalangan bisnis, hukum, dan komunitas peneliti, memungkinkan pertukaran data yang lebih cepat dan efisien. (White, 2010).

2. Ciri-ciri Dasar *Smartphone*

Menurut Utomo (2012) terdapat beberapa ciri-ciri dasar *smartphone*, antara lain adalah:

a. Sistem Operasi.

Smartphone ditandai dengan adanya sistem operasi bawaan. Ponsel dapat disebut *smartphone* jika telah dilengkapi sistem operasi seperti Android, Symbian, atau Windows Mobile, yang memungkinkan penggunaan berbagai aplikasi dan fungsionalitas canggih.

b. Perangkat Keras

Smartphone membutuhkan perangkat keras yang kuat untuk menjalankan sistem operasinya. Mirip komputer, namun dalam ukuran yang jauh lebih kecil, *smartphone* memiliki kemampuan komputasi yang canggih dalam genggam tangan.

c. Pengolah Pesan

Smartphone memiliki keunggulan dalam pengolahan pesan, terutama kemampuan mengirim dan menerima email dengan lebih mudah dan canggih dibandingkan ponsel biasa.

d. Dapat Mengakses Internet/Web

Smartphone memungkinkan pengguna mengakses internet dan berbagai konten web hampir sama seperti saat menggunakan komputer, dengan browser yang nyaris setara dengan versi desktop.

e. Aplikasi

Smartphone menyenangkan karena memungkinkan pengguna menjelajahi berbagai aplikasi yang kompatibel dengan sistem operasinya. Produsen *smartphone* biasanya menyediakan toko aplikasi khusus untuk memudahkan pengguna mengunduh dan memasang aplikasi yang diinginkan.

f. Keyboard QWERTY

Keyboard QWERTY merupakan fitur unik yang awalnya menjadi ciri khas *smartphone*. Meskipun saat ini ponsel biasa juga telah mengadopsi keyboard semacam ini, namun *smartphone*-lah

yang pertama kali memperkenalkannya, membuat tampilan dan pengalaman mengetik menjadi berbeda.

g. *Office*

Smartphone memiliki keunggulan dalam pengolahan dokumen kantor melalui aplikasi office. Pengguna dapat menginstal aplikasi ini sendiri atau menggunakan yang sudah disediakan pabrik, memungkinkan pengerjaan dokumen secara mudah di perangkat mobile.

3. Manfaat *Smartphone*

Menurut Dedi (Sobry, 2017) ada beberapa manfaat dari *smartphone*

1. Komunikasi Antar Manusia

Smartphone adalah perkembangan terbaru teknologi telepon nirkabel. Perangkat ini memungkinkan komunikasi standar seperti telepon suara, SMS, MMS, dan layanan data, namun dengan kemampuan yang jauh lebih canggih dibandingkan telepon biasa. Sedangkan menurut Thoha (Pratiwi, S.W. & Sukma, 2013) Komunikasi interpersonal fokus pada perilaku, dengan titik berat pada proses perpindahan informasi dari satu individu ke individu lainnya.

2. Mencari Informasi / Ilmu

Berselancar di internet jauh lebih nyaman menggunakan *smartphone* dibandingkan ponsel biasa. *Smartphone* dilengkapi koneksi internet kecepatan tinggi seperti 3G, 4G, dan web browser

canggih yang mampu menerjemahkan berbagai bahasa pemrograman web, sehingga menjelajah internet terasa lebih cepat dan responsif.

3. Hiburan

Smartphone mampu memutar berbagai format multimedia dan menjalankan media streaming online dengan lancar. Berbagai aplikasi hiburan gratis dan berbayar semakin melengkapi fungsi *smartphone* sebagai sarana entertainment modern. *Game* menurut Neumann & Morgenstern (Jannah, N., Mudjiran & Nirwana, 2015) yaitu permainan adalah aktivitas yang melibatkan sekelompok orang dengan peraturan terstruktur, di mana peserta bersaing menggunakan strategi untuk mencapai kemenangan.

4. Aplikasi

Pengguna *smartphone* dapat menginstal dan mengoperasikan beragam aplikasi, baik yang memerlukan internet maupun tidak, sesuai dengan system operasi perangkatnya. Tiap aplikasi memiliki persyaratan minimal agar dapat berfungsi optimal. Kemampuan menjalankan lebih banyak aplikasi umumnya berbanding lurus dengan kecanggihan dan kebaruan *smartphone* yang digunakan.

5. Penyimpanan Data

Smartphone modern dapat berfungsi seperti perangkat penyimpanan data. Sama seperti flashdisk atau harddisk eksternal, ponsel pintar bisa menyimpan berbagai jenis file sesuai kapasitas

yang tersedia. Dengan penambahan kartu memori, kemampuan penyimpanan *smartphone* dapat ditingkatkan secara signifikan.

6. Gaya

Bagi Sebagian orang, *smartphone* dianggap sebagai symbol status sosial. Mereka rela mengeluarkan uang lebih untuk membeli *smartphone* yang dianggap bergengsi dan modern demi menjaga citra diri mereka di mata Masyarakat.

7. Penunjuk Arah

Smartphone memiliki fitur GPS yang berguna untuk menunjukkan arah, mirip seperti Kompas tradisional. Penggunaan bisa mencari arah mata angin, kiblat, dan lokasi lainnya dengan mudah. ditambah dengan koneksi media sosial, fitur navigasi ini menjadi semakin bermanfaat dan menarik untuk digunakan sehari-hari.

4. Dampak Positif dan Negatif *Smartphone*

Dekinus Kogoya (2015) mengungkapkan dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

- 1) Sebagai alat komunikasi antara pelajar dan orangtua ataupun sebaliknya serta dapat memperluas komunikasi dibelahan dunia lainnya.
- 2) Dapat memperoleh pengetahuan yang luas dengan cepat dan tepat.

- 3) Sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar.
- 4) Memberikan rasa virtual empati kepada temannya dengan adanya fitur chatting dan media sosial didalam sebuah *Smartphone*

b. Dampak Negatif

- 1) Mengalami penurunan konsentrasi, anak mengalami penurunan konsentrasi saat belajar. Konsentrasinya menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar.
- 2) Mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan.
- 3) Malas menulis dan membaca.
- 4) Penurunan kemampuan bersosialisasi.
- 5) Memberikan efek candu kepada pelajar.
- 6) Mempengaruhi gaya hidup pada pelajar.

B. Sosialisasi

1. Pengertian Sosialisasi

Pengertian sosialisasi menurut Charles R Wright (Arifin, 2015) adalah “Proses ketika individu mendapatkan kebudayaan kelompoknya dan menginternalisasikan sampai tingkat tertentu norma-norma sosialnya, sehingga membimbing orang tersebut untuk memperhitungkan harapan-harapan orang lain”.

Peter L. Berger (dalam Arifin, 2015) mengemukakan bahwa sosialisasi sebagai proses yang dilalui seorang anak belajar menjadi

seorang anggota untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Sosialisasi juga dapat dikatakan proses belajar seorang individu dalam menjalani kehidupan dan melakukan interaksi bersama orang lain atau kelompok guna menjadi bagian dari kelompok tersebut dan menjadi individu yang utuh.

Sosialisasi adalah proses bertahap yang berlangsung sepanjang hidup manusia, mulai dari masa kanak-kanak hingga usia tua. Setiap tahap kehidupan memiliki norma dan pengajaran yang berbeda. Misalnya, aturan dasar tentang makan diajarkan sejak kecil, sedangkan norma pacaran baru diperkenalkan saat memasuki awal masa remaja. Beberapa norma lainnya terus diajarkan dan berkembang secara berkelanjutan selama perjalanan hidup seseorang.

Sosialisasi apabila dikaitkan dengan prosesnya, terdapat jenis-jenis sosialisasi. Menurut Peter L Berger dan Luckman (Mudzakir, 2014) terdapat 2 jenis sosialisasi yaitu:

a) Sosialisasi primer

Sosialisasi primer adalah proses awal yang dialami setiap anak ketika mulai belajar menjadi bagian dari keluarganya. Pada tahap ini, anak-anak menerima dan mempelajari berbagai nilai budaya, aturan keluarga, ajaran agama, dan norma masyarakat yang dianut oleh keluarganya sendiri. Proses ini terjadi sejak masa kecil dan merupakan fondasi pertama dalam pembentukan kepribadian dan cara pandang seorang individu terhadap lingkungannya.

b) Sosialisasi sekunder

Setelah proses sosialisasi awal dalam keluarga, individu mengalami sosialisasi lanjutan yang memperkenalkan mereka ke lingkungan sosial yang lebih luas. Proses ini terjadi ketika seseorang mulai berinteraksi dengan kelompok di luar keluarganya, seperti teman sebaya di sekolah, lingkungan bermain, atau rekan kerja di tempat kerja. Dalam perjalanan sosialnya, seseorang dapat mengalami dua proses penting:

1. Resosialisasi: Tahap di mana individu mendapatkan identitas diri yang baru, yang berbeda dari identitas sebelumnya.
2. Desosialisasi: Tahap di mana seseorang kehilangan atau melepaskan identitas sosial lamanya.

Melalui proses ini, individu terus berkembang dan beradaptasi dengan berbagai peran dan lingkungan sosial yang dimasukinya sepanjang hidupnya.

2. Kemampuan Bersosialisasi

Pengertian kemampuan bersosialisasi adalah proses perkembangan kepribadian seseorang manusia selaku seorang anggota masyarakat dalam berhubungan dengan orang lain. Menurut Chaplin (Sya'baniah, 2017) kemampuan bersosialisasi merupakan kemampuan seorang individu dalam proses mempelajari adat kebiasaan suatu kebudayaan di lingkungan tertentu.

Sarlito (Sarwono, 2004) mendefinisikan kemampuan bersosialisasi sebagai perilaku yang di pelajari, yang digunakan oleh individu dalam situasi interpersonal dalam lingkungannya. Kemampuan bersosialisasi baik secara langsung maupun tidak membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standart harapan masyarakat dalm norma-norma yang berlaku di sekelilingnya. Kemampuan bersosialisasi juga dikatakan sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara postive mamupun negative oleh lingkungan, dan jika perilaku itu baik maka akan mendapatkan punishment oleh masyarakat.

Menurut Pieter Berger (Arifin, 2015) kemampuan bersosialisasi adalah proses melalui dimana seorang anak belajar menjadi seorang anggota yang berpartisipasi dalam masyarakat. Menurut Mead (Arifin, 2015) kemampuan bersosialisasi yaitu manusia yang baru lahir belum mempunyai diri, diri manusia berkembang secara bertahap melalui tahap interaksi dengan anggota masyarakat lain. Seseorang belajar untuk mengetahui peran yang harus dijalankannyaserta peran yang harus dijalankan orang lain.

Menurut Hurlock (Wahyuni, 2016) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan bersosialisasi yaitu sebagai berikut :

a. Pola asuh

Cara pengasuhan orangtua memiliki dampak signifikan pada pembentukan kepribadian anak. Dalam contoh konkret, anak yang

dibesarkan dengan pola asuh otoriter dan kekerasan cenderung mengembangkan pola respons traumatis terhadap figur berkuasa di kemudian hari.

Ketika dewasa, anak tersebut mungkin akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan orang-orang yang menunjukkan sikap otoriter, bahkan memiliki perasaan dendam atau permusuhan terhadap mereka. Pengalaman masa kecil yang penuh tekanan ini dapat membentuk pola hubungan sosial yang kompleks dan bermasalah di kemudian hari

b. Teman sebaya

Teman sebaya adalah kelompok anak atau remaja yang memiliki usia mirip dan suka melakukan kegiatan bersama. Mereka biasanya bermain, belajar, dan bersosialisasi dengan teman yang seusia atau hampir sama umurnya, sehingga tercipta kebersamaan dan kesenangan yang alami.

3. Aspek-aspek Kemampuan Bersosialisasi

Dalam perkembangan sosialisasi yang dilakukan remaja banyak aspek-aspek tertentu yang memegang peranan sangat penting. Menurut Sarwono (2001) aspek kemampuan bersosialisasi ada empat, yaitu :

a. Kemampuan dalam menggunakan bahasa.

Aspek ini menggambarkan cara seseorang atau sekelompok orang melakukan tindakan yang memiliki makna pribadi, dan

tindakan tersebut dapat dipahami atau diinterpretasikan oleh individu atau kelompok lain.

b. Kemampuan berkomunikasi.

Komunikasi adalah kunci untuk diterima dan memiliki posisi dalam suatu kelompok. Kebutuhan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain mendorong setiap individu untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang baik.

c. Berani tampil didepan umum.

Dunia semakin lama semakin maju, begitu juga dengan kehidupan manusia yang semakin hari semakin besar tantangan yang dihadapinya. Corak kehidupan yang seperti itu, seseorang harus mampu mewujudkan kemampuan yang dimilikinya sehingga orang akan lebih yakin dengan kemampuan yang ada pada dirinya.

d. Kepercayaan diri.

Jika kita memiliki kepercayaan diri yang kuat, kita bisa melakukan berbagai hal tanpa terpengaruh tekanan dari luar. Dengan keyakinan seperti ini, kita akan lebih tegas dalam mengambil keputusan dan berani melangkah maju untuk mencapai tujuan.

Selain aspek dalam kemampuan bersosialisasi, tokoh lain bernama Raimundo et al., (dalam Mayawati, 2020) mengklasifikasikan keterampilan sosial ke dalam tiga dimensi utama yakni sebagai berikut:

a. Hubungan sebaya

Dimensi ini merujuk pada keterampilan sosial yang penting dalam membangun hubungan positif dengan teman sebaya dan mendapatkan penerimaan sosial dari mereka. Contohnya adalah menawarkan bantuan kepada sesama siswa jika dibutuhkan dan mengundang siswa lain untuk berpartisipasi dalam kegiatan bersama.

b. Manajemen diri

Dimensi ini mencakup kemampuan untuk mengendalikan emosi, berkolaborasi, dan berperilaku sesuai dengan aturan dan norma yang ada. Contoh perilaku termasuk tetap tenang saat menghadapi masalah, serta merespons dengan tepat saat mendapat koreksi dari guru.

c. Perilaku akademis

Dimensi ini berkaitan dengan kinerja yang baik dan keterlibatan dalam tugas-tugas akademik, seperti menyelesaikan tugas tanpa harus diingatkan dan menghasilkan karya dengan kualitas yang memadai sesuai dengan kemampuannya.

5. Agen Sosialisasi

Agen sosialisasi adalah kelompok atau tempat yang berperan dalam membentuk kepribadian seseorang. Ini termasuk keluarga sebagai tempat pertama belajar tentang nilai dan norma, sekolah yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, teman bermain yang

mempengaruhi perilaku sehari-hari, serta media massa yang memberikan informasi dan membentuk cara pandang seseorang terhadap dunia.

a. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama seseorang belajar bersosialisasi, terutama melalui interaksi dengan orang tua dan saudara kandung. Namun di daerah perkotaan yang padat, proses sosialisasi sering melibatkan orang di luar keluarga inti, seperti pengasuh bayi yang meski bukan kerabat biologis, tetapi berperan penting dalam pengasuhan dan pendidikan anak.

Menurut Jaeger (Sari, 2014), peranan para agen sosialisasi dalam sistem keluarga pada tahap awal sangat besar karena anak sepenuhnya berada dalam lingkungan keluarganya terutama orang tuanya sendiri. Sang anak sangat tergantung pada orang tua dan apa yang terjadi antara orang tua dan anak pada tahap ini jarang diketahui oleh pihak luar.

Pada tahap awal kehidupan, seorang anak belajar keterampilan dasar komunikasi untuk berinteraksi dengan orang-orang penting di sekitarnya (significant others). Mereka mulai memahami cara berkomunikasi baik melalui kata-kata (verbal) maupun gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan isyarat lainnya (non-verbal). Kemampuan berkomunikasi ini sangat penting karena

menjadi dasar bagi anak untuk membangun hubungan dengan orang lain di sepanjang hidupnya.

b. Sekolah

Sekolah merupakan tempat penting yang mengajarkan kemandirian pada anak. Berbeda dengan di rumah dimana anak bisa meminta bantuan orang tua, di sekolah mereka harus mengerjakan tugas secara mandiri dengan penuh tanggung jawab. Sekolah mempersiapkan anak untuk menjalankan berbagai peran baru di masa depan saat mereka sudah tidak lagi bergantung pada orang tua.

Robert Dreeben (Arifin, 2015) berpendapat bahwa yang dipelajari anak yang disekolah selain membaca, menulis dan berhitung adalah aturan mengenai kemandirian, prestasi, universalisme, dan spesifisitas. Sekolah adalah tempat anak-anak bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman dari berbagai latar belakang yang berbeda. Melalui interaksi ini, mereka mulai memahami perbedaan seperti ras dan status sosial. Namun, saat bermain, anak-anak cenderung berkelompok dengan teman-teman yang memiliki kesamaan ras, kelas sosial, dan jenis kelamin dengan mereka.

c. Teman Bermain atau Teman Sebaya

Teman bergaul mulai ditemui saat seseorang bisa keluar rumah. Awalnya hanya untuk bermain dan bersenang-senang,

namun teman bergaul juga berperan penting dalam pembentukan kepribadian seseorang, terutama saat remaja.

Berbeda dengan sosialisasi di keluarga yang melibatkan orang-orang berbeda usia dan peran (seperti orangtua-anak), dalam kelompok bermain seseorang berinteraksi dengan teman sebaya. Di sini mereka belajar berinteraksi dengan orang yang setara, memahami aturan main bersama, dan mengerti konsep keadilan dalam pergaulan.

d. Media Massa

Media massa adalah alat komunikasi yang dapat menyampaikan informasi ke banyak orang secara bersamaan. Media ini terbagi menjadi dua: media cetak dan media elektronik.

Media massa sangat berpengaruh dalam membentuk perilaku masyarakat. Informasi yang ditayangkan bisa mendorong perilaku baik atau buruk. Meski begitu, perlu diingat bahwa setiap berita yang dimuat telah melalui proses pemilihan oleh pengelola media untuk berbagai kepentingan, seperti bisnis, politik, atau pendidikan.

C. Perkembangan Siswa Sekolah Dasar

1. Perkembangan Siswa

Membicarakan perkembangan terdapat perbedaan mendasar dengan pertumbuhan, perkembangan lebih merujuk pada Pertumbuhan merujuk pada perubahan fisik dan biologis yang terjadi pada tubuh seseorang

seiring dengan waktu. Ini melibatkan peningkatan ukuran, jumlah, dan kompleksitas sel-sel tubuh. Sedangkan pertumbuhan lebih merujuk pada Perkembangan mencakup perubahan yang terjadi dalam hal keterampilan, kemampuan, pengetahuan, dan perilaku seseorang seiring waktu. Ini melibatkan aspek-aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Dari pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa perkembangan siswa sekolah dasar merujuk pada proses pertumbuhan, belajar, dan perkembangan yang terjadi pada anak-anak usia sekolah dasar, biasanya antara usia 6 hingga 12 tahun.

2. Aspek Perkembangan Siswa Sekolah Dasar

Melihat perkembangan siswa sekolah dasar maka berikut ini beberapa aspek yang perlu diperhatikan:

a. Aspek Fisik

Perkembangan fisik mencakup pertumbuhan tubuh, perkembangan motorik halus dan kasar, serta kesehatan fisik secara umum. Pada usia sekolah dasar, anak-anak mengalami peningkatan kemampuan motorik dan koordinasi, serta mengembangkan kebiasaan hidup sehat (Eka Winarsih, 2021).

b. Aspek Kognitif

Perkembangan kognitif melibatkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengingat, dan mengambil keputusan. Anak-anak usia sekolah dasar mulai mengembangkan keterampilan berpikir abstrak,

logika, serta kemampuan belajar membaca, menulis, dan berhitung (Suryani, 2023).

c. Aspek Sosial dan Emosional

Perkembangan sosial dan emosional mencakup kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola emosi, memahami perasaan orang lain, serta membangun hubungan interpersonal yang sehat. Pada usia ini, anak-anak mulai belajar mengenai konsep seperti persahabatan, kerjasama, empati, dan mengendalikan emosi (Nadia et al., 2023).

d. Aspek Moral dan Etika

Perkembangan moral dan etika mencakup pemahaman nilai-nilai moral, etika, dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial. Anak-anak usia sekolah dasar mulai memahami perbedaan antara benar dan salah, mengembangkan rasa hormat, bertanggung jawab, dan mengenal prinsip-prinsip etika dalam interaksi sosial (Tuturop & Sihotang, 2023).

Berangkat dari paparan di atas maka penelitian ini menggunakan kelas V atau kelas tinggi sebagai objek penelitian karena dalam tahap tersebut anak tidak hanya mengalami perkembangan dalam fisik namun juga dalam aspek kognitif, sosial, emosional, moral dan etika.

3. Karakteristik

Alasan peneliti menggunakan kelas tinggi atau kelas V Sekolah Dasar (SD) adalah dikarenakan pada kelas ini terdapat tahap penting dalam pendidikan dasar di mana siswa memasuki periode transisi menuju tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pada di tahap perkembangan *preadolescence*,

di mana mereka mulai mengalami perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan, seperti pertumbuhan fisik yang cepat, perkembangan kemampuan berpikir abstrak, dan mulai menemukan identitas diri (Suryana et al., 2022).

Selain itu dalam tahap ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Mereka mulai memahami emosi mereka sendiri dan orang lain dengan lebih baik, serta mengembangkan keterampilan mengelola emosi.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan proses untuk mengetahui keterkaitan penelitian dari fenomena yang serupa yang telah diangkat oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui persamaan atau perbedaan dari fenomena peneliti yang sebelumnya pernah dilakukan. Dalam hal ini, peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu mengenai dampak *smartphone* pada siswa. Maka dari itu peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas oleh peneliti, antara lain:

Penelitian pertama berjudul “Pengaruh *Smartphone* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini” yang ditulis oleh Muh. Fuad Effendi pada tahun 2014. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian atau akhlak anak antara lain akan menjadi lebih pemalas, kurang rasa percaya diri, berkurangnya berkomunikasi, anak menjadi lebih tertutup, dan

kertegantungan maka orang tua memberikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan *smartphone*.

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Persamaan yang kedua adalah menganalisa pengaruh *smartphone/smartphone* pada anak. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah Subjek penelitian adalah anak usia dini, sedangkan subjek penelitian ini adalah anak kelas V SD. Kemudian dampak *smartphone/smartphone* adalah pada perkembangan anak, sedangkan peneliti adalah dampak terhadap perilaku bersosialisasi dan belajar pada anak. Subjek penelitian adalah anak usia dini, sedangkan subjek penelitian ini adalah anak kelas V SD. Kemudian dampak *smartphone/smartphone* tergantung pada pengawasan orang tua, sedangkan peneliti adalah dampak terhadap perilaku bersosialisasi dan belajar pada anak.

Penelitian yang kedua berjudul “Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)” yang ditulis oleh M. Hafiz Al-Youby pada tahun 2017. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* hanya sedikit digunakan untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan orang tua. Dampak positif dan negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh anak-anak usia dini.

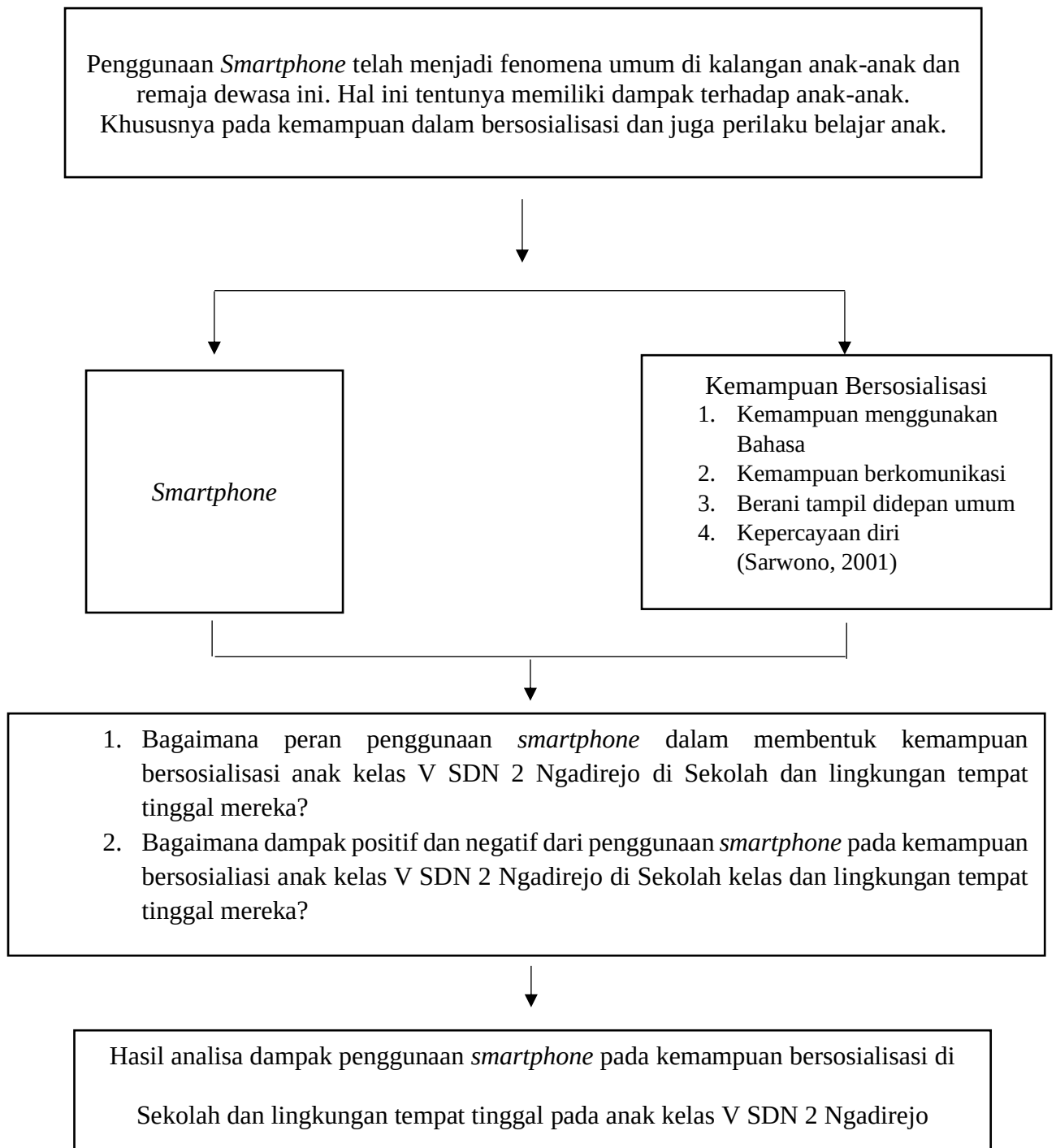
Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah Menggunakan metode penelitian kualitatif. Persamaan yang kedua adalah

menganalisa pengaruh *smartphone/smartphone* pada anak. Sedangkan perbedaannya adalah subjek penelitian, yakni anak usia dini, sedangkan subjek penelitian ini adalah anak kelas V SD. Kemudian dampak *smartphone/smartphone* tergantung pada pengawasan orang tua, sedangkan peneliti adalah dampak terhadap perilaku bersosialisasi dan belajar pada anak.

Penelitian yang ketiga berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak” yang ditulis oleh Yulia Trinika pada tahun 2015. Hasil dari penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan *smartphone* pada uji chi square menunjukkan nilai $p = 0,005$ ($p < 0,05$) nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan Psikososial Anak.

Persamaan penelitian pada penelitian ini adalah sama-sama menganalisa pengaruh *smartphone/smartphone* pada anak, kemudian membahas tentang perilaku sosial anak, kemudian membahas tentang perilaku sosial anak. Sedangkan perbedaannya adalah Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan menggunakan metode kualitatif. Kemudian Subjek penelitian adalah anak TK, sedangkan subjek penelitian ini adalah anak kelas V SD.

E. Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Pikir

Gambar tersebut menunjukkan sebuah kerangka pemikiran (*framework*) dari penelitian tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan bersosialisasi pada siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo. Mari saya jelaskan alur kerangka pemikirannya:

1. Landasan/Latar Belakang:

Dimulai dengan pernyataan bahwa penggunaan *smartphone* telah menjadi fenomena umum di kalangan anak-anak dan remaja dewasa ini. Fenomena ini berdampak pada kemampuan bersosialisasi dan perilaku belajar anak.

2. Fokus Kajian terbagi menjadi 2 aspek utama:

Smartphone (sebagai variabel independen)

Kemampuan Bersosialisasi (menurut Sarwono, 2001) yang terdiri dari:

- a. Kemampuan menggunakan bahasa
- b. Kemampuan berkomunikasi
- c. Berani tampil di depan umum
- d. Kepercayaan diri

3. Pertanyaan Penelitian:

Bagaimana peran penggunaan *smartphone* dalam membentuk kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di sekolah dan lingkungan tempat tinggal mereka?

Bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di sekolah dan lingkungan tempat tinggal mereka?

4. Output:

Hasil analisa dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi di sekolah dan lingkungan tempat tinggal pada anak kelas V SDN 2 Ngadirejo

Kerangka pemikiran ini disusun secara sistematis dengan menggunakan diagram alur yang menunjukkan hubungan antar variabel dan arah penelitian yang akan dilakukan.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka penelitian yang telah diuraikan di atas maka penelitian ini memiliki pertanyaan utama pada bagaimana peran dari penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan bersosialisasi siswa-siswi di SDN 2 Ngadirejo, Berikut ini uraian pertanyaan pada penelitian ini:

1. Penggunaan *smartphone* pada perilaku bersosialisasi
 - a. Apakah ada waktu khusus siswa menggunakan *smartphone*?
 - b. Bagaimana pemanfaatan *smartphone* pada siswa?
 - c. Bagaimana pengawasan orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada siswa?
 - d. Apakah penggunaan *smartphone* mempengaruhi hasil belajar pada siswa?

- e. Apakah penggunaan *smartphone* berpengaruh pada konsentrasi belajar pada siswa?
2. Peran penggunaan *smartphone* bagi kemampuan bersosialisasi pada anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah dan lingkungan tempat tinggal
- a. Bagaimana kemampuan menggunakan bahasa dalam bersosialisasi pada siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo?
 - b. Bagaimana kemampuan berkomunikasi dalam bersosialisasi pada siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo?
 - c. Bagaimana kemampuan berani tampil di depan umum dalam bersosialisasi pada siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo?
 - d. Bagaimana kepercayaan diri dalam bersosialisasi pada siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo?
3. Dampak negatif dan positif dari penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo di Sekolah dan lingkungan tempat tinggal
- a. Bagaimana dampak positif penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosial?
 - b. Bagaimana dampak negatif penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosial

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan fungsi tertentu (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian yang akan dipakai oleh peneliti yakni kualitatif jenis deskriptif kualitatif dengan pendekatan dekriptif.

Metode penelitian kualitatif ialah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, metode ini dipakai untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti menjadi instrument kunci, teknik pengumpulan data dilaksanakan secara triangulasi (gabungan), analisis data berbentuk induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menegaskan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2020).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Peneliti memakai metode kualitatif studi kasus dipilih dalam penelitian ini dikarenakan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang fenomena penggunaan *smartphone* dan dampaknya terhadap kemampuan bersosialisasi siswa dalam konteks yang spesifik dan alamiah.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2016) adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Subjek penelitian yakni pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam suatu penelitian. Peran dari suatu subjek penelitian yakni memberikan informasi berhubungan data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah orang tua siswa, guru/wali murid dan siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian yakni sesuatu yang ingin diketahui oleh peneliti atau yang diteliti dari subjek penelitian. Maka objek dari penelitian ini adalah dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi anak kelas V SDN 2 Ngadirejo

C. Populasi & Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah umum atau jumlah keseluruhan dari subjek yang ada dalam suatu lingkup atau objek yang akan diteliti, atau secara sederhana, populasi adalah sebuah wilayah general dalam objek penelitian, dalam konteks penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah siswa-siswi kelas V SDN Ngadirejo.

Penelitian ini kemudian menerapkan teknik sampling guna memperjelas dan mempertegas subjek atau dalam penelitian kualitatif disebut sebagai narasumber penelitian, adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel jenuh, atau juga dikenal sebagai sampel total atau census sampling, adalah teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi yang memenuhi kriteria tertentu diikutsertakan dalam penelitian. Dalam teknik ini, tidak ada elemen populasi yang diabaikan atau dipilih secara acak; semua individu yang relevan dimasukkan ke dalam sampel.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data dibagi menjadi dua yakni data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber data atau informasi utama yang digunakan dalam penelitian. Sedangkan data sekunder adalah data yang digunakan sebagai pendukung data primer.

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini menggunakan data dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi dan belajar dalam kelompok didalam kelas pada anak kelas V dari wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 2 Ngadirejo. Data primer penelitian ini didapatkan dari siswa yakni siswa kelas V.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari wawancara yang dilakukan dengan narasumber sekunder yakni guru dan wali murid dari siswa yang dijadikan narasumber primer.

Selain itu, data sekunder adalah sumber data yang diambil dari berbagai buku atau jurnal mengenai dampak penggunaan *smartphone* pada perilaku bersosialisasi dan belajar dalam kelompok didalam kelas. Data tersebut dapat didukung dengan beberapa jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah mengamati secara langsung (tanpa mediator) suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Penelitian observasi dipergunakan untuk menggali informasi melalui pengamatan secara langsung terhadap kondisi objek. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati secara langsung dengan terjun ke lapangan saat kegiatan dilaksanakan (Moleong, 2010). Hal ini dimaksud agar peneliti dapat mengetahui lebih dalam dan mengamati secara langsung kegiatan di SDN 2 Ngadirejo kemudian peneliti akan mencatatnya.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sesuatu yang berupa catatan, lukisan dan karya bersejarah dari individu seseorang. Hal ini selaras dengan pengertian dokumen menurut Sugiyono (2013:240) yang mengungkapkan bahwa dokumen adalah notulensi suatu kejadian lampau. Dokumentasi adalah metode untuk menggapungkan data dalam suatu penelitian dengan melakukan pendataan dokumen yang sudah ada. Dokumen dalam penelitian bisa berupa tulisan, foto, video dan lain sebagainya. Penggunaan dokumen dapat memperkuat hasil penelitian kualitatif.

Dokumentasi dalam penelitian ini dapat berupa hasil belajar siswa, data prestasi siswa dan foto kegiatan siswa di SDN 2 Ngadirejo.

c. Wawancara

Menurut Esteberg dalam (Sugiyono, 2017) Teknik wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat diinstruksikan makna dalam topik tertentu. Seorang informan atau kelompok informan mengkomunikasikan bahan-bahan dan mendorong untuk didiskusikan secara bebas. Dengan wawancara mendalam kepada informan, peneliti dapat

mengetahui alasan yang sebenarnya dari informan yang mengambil keputusan (Ardianto, 2010).

Wawancara mendalam yang akan dilaksanakan dengan narasumber sesuai dengan pedoman wawancara untuk mengetahui data atau informasi yang ingin didapat terkait dengan penelitian yang nantinya dikembangkan dengan memperhatikan situasi wawancara. Dalam hal ini, pengumpulan data dengan wawancara kepada peserta didik yakni 12 peserta didik, orang tua siswa kelas V SDN2 Ngadirejo dengan jumlah 12 narasumber, 1 guru/wali kelas V SDN 2 Ngadirejo sebagai narasumber sekunder.

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Hubberman yang digunakan meliputi tiga alur (Moleong, 2010).

a. Reduksi Data

Merupakan proses pemilihan data, menggolongkan mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan berbagai cara hingga sampai pada kesimpulan dan verifikasi.

b. Penyajian Data

Penyajian data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis sesuai dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, sehingga dapat memunculkan deskripsi tentang dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi pada anak kelas v.

c. Penarikan Kesimpulan

Kegiatan penggambaran secara utuh dari objek yang diteliti pada proses penarikan kesimpulan berdasarkan penggabungan informasi yang telah disusun dalam suatu bentuk yang pas pada penyajian data.

F. Metode Keabsahan Data

Uji kredibilitas merupakan keakuratan, keabsahan, dan kebenaran data yang dikumpulkan dan dianalisis sejak awal penelitian. Hal ini akan menentukan kebenaran dan ketepatan hasil penelitian sesuai dengan masalah dan fokus penelitian. Untuk menguji keabsahan data yang ada, maka dibutuhkan teknik pengecekan keabsahan data, salah satu alat dalam pengujian kebenaran data dan informasi tersebut adalah teknik analisa data *tringulasi*.

Triangulasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang lebih akurat

dan kredibel (Yusuf, 2014). Pada penelitian ini, triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data. Triangulasi sumber yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah narasumber ahli atau praktisi dari salah satu dosen psikologi anak ataupun psikolog anak.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel penelitian (Syamsuryadin & Wahyuniati, 2017). Sedangkan Sugiyono (2020) mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Instrumen utama penelitian dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo ini ialah peneliti sendiri dengan bantuan pedoman wawancara yang telah disusun berdasarkan aspek dalam teori yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengali informasi dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo. Berikut ini kisi-kisi dalam pembuatan pedoman wawancara penelitian ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara Narasumber Primer (Siswa)

KEMAMPUAN BERSOSIALISASI				
No	Indikator	Sub Indikator	Item	Total Item
1.	Kemampuan dalam menggunakan bahasa	a. Menyimak b. Berbicara c. Membaca d. Menulis	1,6,8,9	4
2.	Kemampuan berkomunikasi	a. Menyimak b. Berbicara c. Berargumen d. Mendengarkan	2,4,7,11	4
3.	Berani tampil didepan umum	a. Percaya diri b. Penguasaan materi c. Penggunaan bahasa d. Pengelolaan waktu	3,5,10,15	4
4.	Kepercayaan diri	a. Berani berpendapat b. Penghargaan terhadap diri sendiri c. Kemandirian d. Umpan balik	12,13,16,18	4
5.	Alat Komunikasi	a. Penggunaan aplikasi pesan (WhatsApp, Line, Telegram, dll) b. Penggunaan media sosial (Facebook, Instagram, dll) c. Panggilan suara dan video d. Kolaborasi dan kerja kelompok	14,19,21,23	4

6.	Sumber Pengetahuan	a. Pencarian informasi di internet b. Mengakses sumber belajar digital c. Berbagi informasi d. Mengikuti pelatihan online	17,20,22,25	4
7.	Sarana Belajar	a. Mengakses materi pembelajaran digital b. Menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran c. Pembelajaran daring d. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas secara digital	24,28,30,32	4
8.	Virtual Empati	a. Interaksi dengan teman berbeda kebudayaan b. mempraktikkan etika dan norma dalam komunikasi digital c. Mengikuti gerakan sosial melalui media sosial d. Sudut pandang baru melalui digital	26,27,29,31	4

Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara Narasumber Sekunder (Guru)

No.	Indikator	KEMAMPUAN BERSOSIALISASI		
		Sub Indikator	Item	Total Item
1.	Kemampuan dalam menggunakan bahasa	a. Menyimak b. Berbicara c. Membaca d. Menulis	1,6,8,12	4

2.	Kemampuan berkomunikasi	a. Menyimak b. Berbicara c. Berargumen d. Mendengarkan	2,5,9,11	4
3.	Berani tampil didepan umum	a. Percaya diri b. Penguasaan materi c. Penggunaan bahasa d. Pengelolaan waktu	3,4,7,10	4
4.	Kepercayaan diri	a. Berani berpendapat b. Penghargaan terhadap diri sendiri c. Kemandirian d. Umpan balik	13,17,19,22	4
5.	Alat Komunikasi	a. Penggunaan aplikasi pesan (WhatsApp, Line, Telegram, dll) b. Penggunaan media sosial (Facebook, Instagram, dll) c. Panggilan suara dan video d. Kolaborasi dan kerja kelompok	14,16,20,25	4
6.	Sumber Pengetahuan	a. Pencarian informasi di internet b. Mengakses sumber belajar digital c. Berbagi informasi d. Mengikuti pelatihan online	18,21,24,28	4

7.	Sarana Belajar	a. Mengakses materi pembelajaran digital b. Menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran c. Pembelajaran daring d. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas secara digital	15,23,27,29	4
8.	Virtual Empati	a. Interaksi dengan teman berbeda kebudayaan b. mempraktikkan etika dan norma dalam komunikasi digital c. Mengikuti gerakan sosial melalui media sosial Sudut pandang baru melalui digital	26,30,31,32	4

Tabel 3. Kisi-Kisi Wawancara Narasumber Sekunder (Orangtua/Wali)

KEMAMPUAN BERSOSIALISASI				
No	Indikator	Sub Indikator	Item	Total Item
1.	Kemampuan dalam menggunakan bahasa	a. Menyimak b. Berbicara c. Membaca d. Menulis	1,5,7,11	4
2.	Kemampuan berkomunikasi	a. Menyimak b. Berbicara c. Berargumen d. Mendengarkan	2,4,8,12	4
3.	Berani tampil didepan umum	a. Percaya diri b. Penguasaan materi	6,15,16,22	4

		c. Penggunaan bahasa d. Pengelolaan waktu		
4.	Kepercayaan diri	a. Berani berpendapat b. Penghargaan terhadap diri sendiri c. Kemandirian d. Umpan balik	3,9,13,17	4

KARAKTERISTIK PENGGUNAAN <i>SMARTPHONE</i>				
5.	Alat Komunikasi	a. Penggunaan aplikasi pesan (WhatsApp, Line, Telegram, dll) b. Penggunaan media sosial (Facebook, Instagram, dll) c. Panggilan suara dan video d. Kolaborasi dan kerja kelompok	10,14,20,25	4
6.	Sumber Pengetahuan	a. Pencarian informasi di internet b. Mengakses sumber belajar digital c. Berbagi informasi d. Mengikuti pelatihan online	18,21,24,26	4

7.	Sarana Belajar	a. Mengakses materi pembelajaran digital b. Menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran c. Pembelajaran daring d. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas secara digital	19,23,29,31	4
8.	Virtual Empati	a. Interaksi dengan teman berbeda kebudayaan b. Mempraktikan etika dan norma dalam komunikasi digital c. Mengikuti gerakan sosial melalui media sosial d. Sudut pandang baru melalui digital	27,28,30,32	4

Adapun, pedoman wawancara ini dibuat untuk mengali informasi yang berasal dari siswa sebagai narasumber primer penelitian, orang tua dan guru/wali kelas siswa kelas V SD N 2 Ngadirejo sebagai narasumber sekunder penelitian, pedoman wawancara dalam penelitian ini terlampir.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengali informasi melalui pengamatan langsung tentang dampak penggunaan *smartphone* pada kemampuan bersosialisasi siswa kelas V SDN 2 Ngadirejo. Lembar observasi dibuat untuk mengali informasi kemampuan bersosial siswa di kelas dan di lingkungan tempat tinggal mereka (terlampir).

Tabel 4. kisi-kisi lembar observasi

No.	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi
1.	Kemampuan dalam menggunakan bahasa	a. Menyimak b. Berbicara c. Membaca d. Menulis	
2.	Kemampuan berkomunikasi	a. Menyimak b. Berbicara c. Berargumen d. Mendengarkan	
3.	Berani tampil didepan umum	a. Percaya diri b. Penguasaan materi c. Penggunaan bahasa d. Pengelolaan waktu	
4.	Kepercayaan diri	a. Berani berpendapat b. Penghargaan terhadap diri sendiri c. Kemandirian d. Umpan balik	

5.	Alat komunikasi	a. Penggunaan aplikasi pesan (WhatsApp, Line, Telegram, dll) b. Penggunaan media sosial (Facebook, Instagram, dll) c. Panggilan suara dan video d. Kolaborasi dan kerja kelompok	
6.	Sumber pengetahuan	a. Pencarian informasi di internet b. Mengakses sumber belajar digital c. Berbagi informasi d. Mengikuti pelatihan online	
7.	Sarana belajar	a. Mengakses materi pembelajaran digital b. Menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran c. Pembelajaran daring d. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas secara digital	
8.	Virtual empati	a. Interaksi dengan teman berbeda kebudayaan b. mempraktikkan etika dan norma	

		dalam komunikasi digital c. Mengikuti gerakan sosial melalui media sosial d. Sudut pandang baru melalui digital	
--	--	--	--

4. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi merupakan pengumpulan data yang berupa foto kegiatan dan arsip.

Tabel 3.6 kisi-kisi dokumentasi

No.	Indikator
1.	Catatan hasil belajar siswa
2.	Perilaku siswa di sekolah
3.	Perilaku siswa di rumah
4.	Kegiatan siswa belajar kelompok

BAB V

SARAN DAN SIMPULAN

A. Kesimpulan

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara anak bersosialisasi. Hasil penelitian ini mengungkapkan temuan menarik tentang bagaimana *smartphone* tidak hanya mengubah pola komunikasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam pengembangan kemampuan bersosialisasi siswa.

Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang aktif menggunakan *smartphone* memiliki jaringan pertemanan yang luas. Mereka mampu menjalin komunikasi dengan teman dari berbagai sekolah, daerah melalui media sosial dan game online. Hal ini memperkaya pengalaman sosial dan membuka wawasan tentang berbagai budaya.

Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berkomunikasi secara digital, mereka menambah kosa kata baru dengan melihat video yang ada di media sosial, penggunaan *smartphone* juga mendorong kemampuan kolaborasi siswa dalam mengerjakan tugas kelompok secara online.

Di sisi lain penggunaan *smartphone* menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat dan memulai percakapan dengan orang baru, meski demikian ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *smartphone* pada anak seperti pentingnya keseimbangan antara interaksi online dan offline, perlunya pengawasan orang tua dalam penggunaan media sosial.

Kesimpulan akhir menunjukan bahwa penggunaan *smartphone* yang tepat dan terarah justru dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa dalam konteks modern. Kunci utamanya adalah bagaimana pengelolaan penggunaan teknologi secara bijak dan seimbang, sehingga dapat mengoptimalkan manfaatnya sambil tetap mempertahankan keterampilan sosial tradisional yang penting. Diperlukan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan siswa untuk menciptakan lingkungan digital yang sehat dan mendukung perkembangan sosial yang positif.

B. Saran

1. Kepada kepala SDN 2 Ngadirejo disarankan agar program-program dalam pengembangan kemampuan bersosial agar dijalankan sehingga peserta didik dapat mengasah kemampuan bersosial secara maksimal.
2. Kepada Guru SDN 2 Ngadirejo disarankan supaya memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap bijak dalam menggunakan *smartphone* serta memotivasi anak agar dapat berinteraksi sosial dengan lingkungan baik di rumah maupun di sekolah.
3. Kepada para siswa SDN 2 Ngadirejo disarankan senantiasa mengikuti kegiatan pengembangan kemampuan bersosial melalui program-program yang telah diterapkan dengan lebih baik lagi.
4. Kepada orangtua atau wali siswa SDN 2 Ngadirejo disarankan supaya lebih memperhatikan perilaku anak di rumah dengan membatasi penggunaan *smartphone*.

5. Kepada para peneliti berikutnya disarankan agar meneliti lebih mendalam mengenai pengawasan orang tua pada penggunaan *smartphone* pada siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, E. (2010). *Metode Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. simbiosis rekayasa media.
- Arifin, B. S. (2015). *Psikologi Sosial*. CV Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5.
- Eka Winarsih, W. (2021). Perkembangan Fisik Anak, Problem Dan Penanganannya. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 55–68. <https://doi.org/10.54069/atthiflah.v8i1.126>
- Hariwijaya, M. (2017). *Metodologi dan Teknik Penulisan Skripsi, Tesis, Desertasi*. Elmatra Publisng.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh *Smartphone* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Smartphone*. Bisakimia.
- Jannah, N., Mudjiran & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4.
- Kogoya, D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Plungan Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papu. *Jurnal Acta Diurva*, 4.
- Kusnandi, K. (2019). Mengartikulasikan Perencanaan Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 6(1), 1–154.
- Maharani, L. (2017). Dukungan Ekologi Berbasis Perkembangan Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Sosial Anak. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.24042/kons.v4i2.2402>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

- Matarani, C. (2020). Hubungan Pendidikan Karakter terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 6.
- Mayawati, A. I. (2020). *Pengaruh Model Cooperative Learning Berbantuan Modul Berbasis Multiple Intelligence Terhadap Keterampilan Sosial Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah Tempuran Kabupaten Magelang)*. 2(2), 129–136.
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 62–69. <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mudzakir. (2014). Hukum Islam Indonesia dalam Perspektif Konstruksi Sosial Peter L. Berger. *Jurnal Al-'Adalah*, 12.
- Mujib, A. (2006). *Kepribadian dalam Psikologi Islam*. PT Raja Grafindo Persada.
- Nadia, D. O., Suhaili, N., & Irdamurni. (2023). Peran Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*, 08(1), 2727–2738.
- Nurjannah, Zakaria Alif Muhammad, & Mauliyana, R. (2022). *Penguatan Karakter Disiplin Siswa Pasca Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMK Muhammadiyah Secang)*. 19, 82–92.
- Pratiwi, S.W. & Sukma, D. (2013). Komunikasi Interpersonal Antar Siswa di Sekolah dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*.
- Sarwono, S. W. (2001). *Psikologi Sosial*. Balai Pustaka.
- Sarwono, S. W. (2004). *Psikologi Remaja*. CV Rajawali.
- Sawyer, W. dan. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers and Communications*. Career Education.
- Sobry, M. G. (2017). Peran Smarrtphone Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru INdonesia*, 2.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alvabeta.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Suryani, I. (2023). Analisis Tahap Perkembangan Karakteristik pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Health Information: Jurnal Penelitian*, 15(2), 1–8.
- Sya'baniah, R. N. (2017). Pengaruh Antara Media Sosial dan Sosialisasi informasi terhadap MInat Memilih Perguruan Tinggi. *Jurnal Swabumi*, 5.
- Tuturop, A., & Sihotang, H. (2023). Analisis Perkembangan Karakter dan Peningkatan Mutu Pembelajaran Siswa Melalui Pendidikan Etika Moral. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 9613–9629.
- Utomo, E. P. (2012). *From Mewbie To Advanced, Mudahnya Membuat Aplikasi Android*. Andi.
- Wahyuni, N. S. (2016). Hubungan Dukungan Teman Sebaya dengan Kemampuan Bersosialisasi pada Siswa SMK Negeri 3 Medan. *Jurnal Diversita*, 2.
- White, A. L. (2010). Numeracy, Literacy and Newman's Error Analysis. *Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia*. 33.
- Yunita, R. (2019). Aktivitas Pengungkapan Diri Remaja Putri MEalui Media Twitter. *Jurnal Komunikasi*, 10.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.