

DAMPAK *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK

(Studi di *Gampong* Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan
Kabupaten Aceh Selatan)

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SYAFRIAN T

NIM. 441307523

Prodi Pengembangan Masyarakat Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020 M / 1441 H**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Prodi Pengembangan Masyarakat Islam**

Oleh:

**SYAFRIAN T
NIM. 441307523**

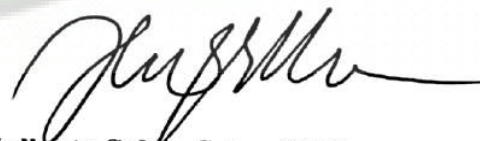
Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Mahlil, MA
NIP. 196011081982031002



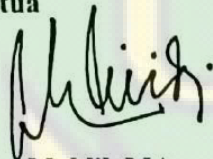
Julianto Saleh, S.Ag., M.Si
NIP. 197209021997031002

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu
Syarat Untuk Memperoleh Gelar S-1 Dalam Ilmu Dakwah
Prodi Pengembangan Masyarakat Islam**

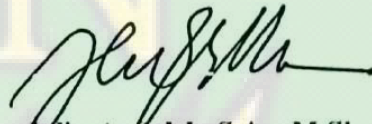
**Pada Hari/tanggal: Jumat 28 Agustus 2020
Banda Aceh,
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua



**Drs. Mahlil, MA
NIP. 196011081982031002**

Sekretaris



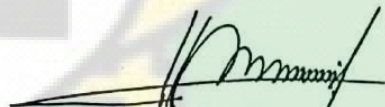
**Julianto Saleh, S.Ag., M.Si
NIP.197209021997031002**

Penguji I



**T. Zulyadi, M.Kesos., Ph.D
NIP. 198307272011011011**

Penguji II



Khairul Habibi, M.A.g

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh**



**Dr. Fakri, S.Sos., MA
NIP. 196411291998031001**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafrin T
NIM : 441307523
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Prodi : Pengembangan Masyarakat Islam
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 18 Juni 2020
Saya yang menyatakan



Syafrin T
NIM. 441307523

ABSTRAK

Hadirnya *smartphone* pada masa kini menjadi kebutuhan yang umum bagi masyarakat. Bagi anak modern, saat *smartphone* menjadi bahagian yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan sehari-hari mereka, *smartphone* menjadi tempat belajar sampai teman mereka bermain, sehingga merubah cara kehidupan sosial anak dimana tidak ada lagi interaksi sosial secara fisik dimana interaksi sosial merupakan berbagai hal yang berhubungan dengan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, hubungan antara satu kelompok dengan kelompok yang lainnya. Sama halnya di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan dimana interaksi sosial anak tidak terlihat lagi. berdasarkan permasalahan, fenomena, kondisi, dan kenyataan anak, dampak penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi interaksi sosial, sehingga peneliti sangat termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian yang memberikan gambaran ilmiah keadaan yang terjadi di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan tentang pengaruh *smartphone* terhadap anak dalam interaksi sosial dalam keluarga dan masyarakat. Tujuan penelitian dalam skripsi ini untuk mengetahui perubahan interaksi sosial anak dari penggunaan *smartphone* pada anak dan apa saja langkah dalam mengatasi pengaruh *smartphone* pada anak di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan. Pendekatan dalam penelitian ini *social anthropological approach* yaitu pendekatan yang capai dari perilaku sehari-hari dengan mengidentifikasi dan menjelaskan bagaimana orang berperilaku di setting tertentu. Adapun metode penelitiannya adalah kualitatif dimana penelitian yang menekankan pada *quality*. Adapun Jenis penelitian dalam penulisan ini digolongkan kepada *field research* (penelitian lapangan) dengan mengadakan penelitian langsung ke lokasi untuk mencari data yang diperlukan. Hasil penelitian menunjukkan perubahan interaksi sosial anak yang menggunakan *smartphone*. Dampak positifnya; membantu menjalin komunikasi jarak jauh, mempermudah mendapatkan informasi, mempermudah proses belajar mengajar. Dampak negatifnya; menjadikan anak disfungsi sosial, jarang melakukan komunikasi tatap muka, mengurangi kualitas interaksi langsung. Perubahan interaksi sosial anak; menjadi individualism, kurangnya menghargai pertemuan antar teman, keluarga maupun masyarakat. Langkah-langkah untuk mengatasi pengaruh *smartphone*; membuat wilayah bebas *smartphone*, membuat kegiatan yang menyenangkan, mewajibkan dengan tegas kepada orangtua untuk mengawasi penggunaan *smartphone*, memberikan waktu dalam penggunaan *smartphone*.

Kata kunci: *Smartphone, Interaksi Sosial, Anak*

KATA PENGANTAR



Segala puji serta syukur penulis persembahkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada hambanya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir akademik skripsi yang berjudul “*Dampak Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak (Studi di Gampong Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan).*”

Shalawat beriring salam penulis sanjungkan ke pangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang karena beliau lah penulis dapat merasakan betapa bermakna nya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang penulis rasakan sekarang ini.

ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis hanturkan kepada Ibunda Marni dan Ayahanda Salihin yang telah mendidik mengasuh penulis dengan kasih sayang dan do'anya selalu mengiringi penulis setiap saat sejak kecil sampai menyelesaikan studi di Perguruan Tinggi, yang penulis banggakan ini kepada adikku Dodi dan abangnda Firman, dan Mirwan yang telah mendo'akan dan memberikan semangat kepada penulis. Penulis menyadari tidak dapat membalasnya, hanya do'a yang penulis panjatkan semoga jerih payah dan ketulusan keduanya diridhai dan dibalas oleh Allah SWT kelak di *Yaumul Masyar*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan semua pihak, maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Fakhri, S.Sos., MA Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wakil-Wakil Dekan beserta Staffnya yang telah membantu penulis dalam urusan administrasi pendidikan perkuliahan dan penelitian yang diperlukan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Rasyidah, M.Ag Ketua Program Studi, Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wakil Ketua beserta Staffnya serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta memotivasi selama peneliti menjalani pendidikan perkuliahan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Dr. Rasyidah, M.Ag Penasehat Akademik (PA) yang selalu mengontrol dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan perkuliahan.
4. Bapak Drs. Mahlil, MA selaku pembimbing I dan Bapak Julianto Saleh, M.Si Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran serta tenaganya dalam membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Junardi, S.Pd Keucik, perangkat Gampong, dan seluruh masyarakat Gampong Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan yang sudah banyak membantu dan telah memberi izin kepada penulis untuk

mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.

6. Pimpinan dan staf perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, pimpinan dan staf perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh, Pimpinan dan staf perpustakaan Masjid Raya Baiturrahman dan pimpinan dan staf perpustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang selalu memberikan waktu dan izin kepada penulis untuk membaca dan mencari referensi yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi ini.
7. Kepada seluruh rekan-rekan sejawat dan seluruh mahasiswa/i Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang sering memberikan masukan dan motivasi serta atensi demi terselesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih sangat banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran konstruktif guna perbaikan guna yang akan datang.

Banda Aceh, 18 Juni 2020

Penulis

SYAFRIAN T
NIM. 441307523

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Penjelasan Istilah.....	9
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	11
B. <i>Smartphone</i>	14
1. Pengertian <i>Smartphone</i>	14
2. Perkembangan <i>Smartphone</i>	15
3. Fasilitas Pada <i>Smartphone</i>	17
4. Dampak Positif dan Negatif <i>Smartphone</i>	19
C. Interaksi Sosial.....	21
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	21
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	22
3. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	23
4. Dampak Negatif <i>Smartphone</i> Dalam Interaksi Sosial.....	25
D. Anak.....	25
1. Pengertian Anak.....	25
2. Perkembangan Psikologi Anak.....	28
E. Interaksi Sosial Anak Usia Remaja.....	31
1. Pengertian Remaja.....	31
2. Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja.....	32
3. Karakteristik Sosial Remaja.....	34
4. Interaksi Sosial Remaja dalam Perkembangan Era Digital.....	36
F. Dampak.....	38
1. Pengertian Dampak.....	38

BAB III: METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian.....	41
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	45
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Profil Gampong Pasie Marapat.....	48
B. Data Informan.....	50
C. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Pada Anak .	55
D. Perubahan Interaksi Sosial Anak Yang Menggunakan <i>Smartphone</i> .	61
E. Langkah-langkah dalam Mengatasi Pengaruh <i>Smartphone</i>	72
BAB V : PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	82
DATA RIWAYAT HIDUP	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia.¹ Teknologi informasi menyatukan komputasi dan komunikasi baik dalam bentuk berupa data, suara, maupun video yang dalam penerapannya dapat berupa komputer pribadi, telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik dan peranti bergerak/mobile (*smartphone, computer tablet*).²

Hadirnya *smartphone* pada masa kini menjadi kebutuhan yang umum bagi masyarakat. Mulai dari anak-anak hingga orang tua kini mampu mengoperasikan *smartphone* dengan mudah. Mulai dari *smartphone* yang biasa sampai *smartphone* tercanggih, *smartphone* yang digunakan oleh anak-anak akan berdampak terhadap perkembangan anak itu sendiri apabila tidak diawasi baik oleh orang tua.³

¹Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 59.

²Edy Irwansyah dan Jurike V. Moniaga, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: deePublish, 2014), hal. v.

³Zulfitria, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar*, (Holistika: Jurnal Ilmiah, PGSD, Vol. 1, No. 2, 2017), hal. 96. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistikaarticle/download/2502/2070> (Diakses pada tanggal 28 November 2018).

Zaman sekarang *smartphone* dilengkapi dengan berbagai fitur canggih sehingga memudahkan orang untuk mengakses berbagai keperluan. Namun, apakah orang tua sadar akan dampak yang terjadi apabila orang tua memberikan *smartphone* kepada anak mereka saat dimana bermain dengan teman sebaya mereka adalah hal yang paling menyenangkan daripada bermain *smartphone*.⁴ Tetapi kebanyakan dari anak zaman sekarang lebih memilih bermain *smartphone* dari pada bermain dengan teman sebaya mereka. Pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan bagian penting dari masa kanak-kanak. Meski berbeda, namun keduanya tidak dapat dipisahkan.⁵ Pertumbuhan dapat diartikan sebagai proses kematangan secara fisiologis, seperti pada bertambahnya berat badan, tinggi badan, dan pertumbuhan jasmani lainnya. Sedangkan perkembangan adalah perubahan yang sangat erat kaitannya dengan psikis dan fisik. Perubahan seperti itu tentunya tidak lepas dari pengaruh lingkungan, atau masyarakat di sekitarnya.⁶ Perkembangan sosial menjadi salah satu hal terpenting bagi proses bertumbuhnya anak itu sendiri. Pentingnya perkembangan sosial di masa kanak-kanak adalah masa pembentukan kepribadian yang menjadi penentu sebuah pribadi setelah dewasa nanti. Masa perkembangan awal seorang anak dapat berupa hubungan dengan keluarga atau orang-orang di lingkungan sekitar rumahnya.⁷

⁴Tesa Alia dan Irwansyah, *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*, (Polyglot: Jurnal Ilmiah, Vol.14 No.1 Januari 2018), hal. 67 <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639/pdf> (Diakses pada tanggal 28 November 2018).

⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 52.

⁶Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Alumni, 1979), hal. 18.

⁷Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), hal. 117.

Seorang anak yang tidak dapat menjalankan peranan sosialnya akan sulit untuk diterima oleh kelompok dan kehilangan kesempatan untuk belajar sosial, sehingga kemampuan sosialnya akan lebih rendah dibandingkan dengan teman seusianya.⁸ Adapun tahapan perkembangan individu kehidupan dari masa pra lahir sampai dengan usia lanjut sebagai berikut:

1. Masa pra-lahir (mulai sejak konsepsi dan berlangsung \pm 280 hari).
2. Masa bayi (0-2 tahun).
3. Masa anak (2-12 tahun), dibagi menjadi dua, yaitu masa anak awal (2-6 tahun) dan masa anak akhir (6-12 tahun).
4. Masa remaja (12-21 tahun), dibagi menjadi masa remaja awal (kira-kira 12-15 tahun), masa remaja tengah (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun).
5. Masa dewasa (21 tahun dan selanjutnya), dibagi menjadi masa de-wasa awal (21-40 tahun), masa dewasa madya (40-65 tahun), dan masa dewasa akhir/usia lanjut (65 tahun ke atas).⁹

Selanjutnya sesuai teori diatas rentang usia anak dalam penelitian ini adalah anak yang rentang usia 7-12 tahun yang masuk kategori Sekolah Dasar (SD) dan 13-15 tahun yang masuk kategori Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Sebenarnya *smartphone* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi di balik kelebihan tersebut lebih dominan pada

⁸Musfirah, *Perkembangan Sosial Anak Usia 11-12 tahun di Homeschooling*, (Yogyakarta: Primagama, 2013), hal. 2.

⁹Christiana Hari Soetjningsih, *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan kanak-kanak akhir*, (Jakarta: Kencana, 2018), hal. 16.

dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *smartphone* yang dapat merusak jaringan saraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *smartphone*.

Selain itu ditingkat level remaja, *smartphone* dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran *smartphone* mengganggu kualitas interaksi langsung, *smartphone* menjadikan remaja *hyperpersonal*, *smartphone* menjadikan remaja konsumtif dan *handphone* membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar.¹⁰

Menurut pengamatan peneliti pada tahun 2018, anak-anak usia 7-12 tahun SD atau MI yang menggunakan *smartphone* sudah banyak dijumpai di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan, dan rata-rata mereka menggunakan *smartphone* bukan *hand phone*. Di *gampong Pasie Merapat*, penggunaan *smartphone* bukan lagi menjadi hal yang baru, apalagi dari kalangan anak-anak 13-15 tahun SMP atau MTs, *smartphone* menjadi sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan mereka, tidak menutup kemungkinan hal tersebut juga dapat menjadi sebuah polemik dalam interaksi dalam sosial mereka, dikarenakan perilaku mereka yang hanya terfokus pada *smartphone*, sehingga mereka melupakan hal-hal yang seharusnya mereka kerjakan. *Gampong Pasie Merapat* sebuah *gampong* dimana gotong royong, kekeluargaan, dan kebersamaannya masih sangat erat, nilai budaya,

¹⁰Muchlis Aziz dan Nurainiah, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*, (Jurnal Al-Ijtima'iyah, Vol4, No2, 2018), hal.25. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PMI/article/view/4204/2735> (Diakses pada tanggal 28 November 2018).

adat istiadat masih dipertahankan. Dari jumlah penduduk 100 KK, dengan jumlah penduduk sebanyak 457 orang di *Gampong* Pasie Merapat banyak dijumpai anak SMP atau MTs yang bermain *smartphone*, dengan jumlah anak kecil tingkat SD atau MI berjumlah 14 orang dan SMP atau MTs 13 orang, mereka masih dikategorikan anak kecil sudah dipegang *smartphone* oleh orang tuanya.¹¹

Sebagai mahasiswa *agent of change* dan masyarakat akademik, peneliti bersama teman-teman sesama mahasiswa merasa sangat prihatin dengan keadaan di *gampong* tersebut. Karena sudah banyak anak yang malas untuk belajar, mengaji, dan membantu orang tuanya hanya karena *smartphone*, bahkan ada yang sampai melakukan tindak kejahatan pencurian hanya sekedar untuk membeli paket internet, sehingga menjadi beban moral bagi penulis. Tujuan dari orang tua sebenarnya sangat baik, agar anak yang dari desa tidak gagap teknologi. Seharusnya orang tua tahu kapan mereka memberikan *smartphone* untuk anaknya. Dan anak-anak rata-rata menggunakan *smartphone* setiap harinya bahkan di sekolah, di antaranya dapat dilihat dari banyaknya anak yang menggunakannya bukan untuk belajar tetapi untuk kesibukan mereka di jejaring sosial, misalnya: Facebook, Twitter, Instagram dan lainnya, hingga membuat anak lalai terhadap tugas-tugasnya sehingga menjadikan mereka kurang disiplin dan mudah mencontek karya-karya orang lain, serta adanya anggapan bahwa sosial media identik dengan pornografi.¹²

¹¹Hasil wawancara dengan Junardi, S.Pd Keuchik Gampong Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan, (tanggal 28 November 2018).

¹²Nisa Khairuni, *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak - Anak*, (Jurnal Edukasi, Vol.2, No.1, 2016), hal.92. <http://jurnal.arRaniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/693/553> (Diakses pada tanggal 28 November 2018).

Dengan observasi partisipan¹³, peneliti melakukan pendekatan kepada anak-anak tersebut yang tujuannya adalah untuk mendapatkan suatu kelompok individu dan perilaku mereka melalui keterlibatan yang intensif dengan orang dilingkungan alamiah mereka.¹⁴ Peneliti melakukan pendekatan kepada anak-anak tersebut, dimana tanpa mereka sadari peneliti melakukan pengamatan dengan cara ikut bersama bermain dan bercanda, adapun cara mengetahui berapa lama mereka menggunakan *smartphone* peneliti menggunakan waktu berapa lama yang sudah peneliti habiskan bersama mereka, adapun waktu yang peneliti habiskan bersama mereka membutuhkan waktu sengah hari di kala jadwal sekolah dan bisa satu hari full jika waktu libur sekolah, dari hasil observasi sementara peneliti menyimpulkan, mereka selalu membawa *smartphone* sampai-sampai pada saat makan, belajar, tidur *smartphone* tidak pernah lepas dari penglihatan. Tanpa disadari, anak-anak ini menjadi kecanduan dengan *smartphone* sehingga mereka kehilangan kemampuan untuk berinteraksi sosial serta bermain dengan teman sebaya. Selain itu, dengan adanya *smartphone*, akhlak mereka sebagai seorang muslim terhadap sesama, bahkan terhadap yang lebih tua lama kelamaan akan luntur¹⁵, ketika orang tua mereka tidak memantau penggunaan *smartphone* yang mereka gunakan.

Berdasarkan permasalahan, fenomena, kondisi, dan kenyataan anak, dampak penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi interaksi sosial anak, sehingga peneliti

¹³Observasi dilakukan di Gampong Pasie Merapat Kec. Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan pada tanggal 21 November 2018

¹⁴Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 117.

¹⁵Sri Suyanta, *Membangun Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat*, (Jurnal Ilmiah Islam Futura, Vol. 13. No. 1, 2013), hal.2.<http://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/islamfutura/article/view/568/471> (Diakses pada tanggal 28 November 2018).

sangat termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian yang memberikan gambaran ilmiah keadaan yang terjadi di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan tentang pengaruh *smartphone* terhadap anak dalam interaksi sosial dalam keluarga dan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan penggunaan *smartphone* pada anak di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan?
2. Apa saja langkah dalam mengatasi pengaruh *smartphone* pada anak di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan?
3. Bagaimana gambaran dan perubahan interaksi sosial anak yang menggunakan *smartphone* di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan penggunaan *smartphone* pada anak di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan?

2. Untuk mengetahui gambaran dan perubahan interaksi sosial anak yang menggunakan *smartphone* di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan?
3. Untuk mengetahui langkah dalam mengatasi pengaruh *smartphone* pada anak di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan?

C. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dan manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, sebagai suatu sarana melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah dan kemampuan untuk menuliskannya dalam bentuk karya ilmiah berdasarkan kajian teori dan aplikasinya yang di peroleh dari perkuliahan. penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh secara umum dan Prodi Pengembangan Masyarakat Islam secara khusus dalam menambah bahan kajian perbandingan bagi yang menggunakannya.
2. Secara praktis manfaat bagi perangkat gampong, penelitian menjadi masukan dalam membuat kebijakan atau peraturan nantinya khususnya yang berkaitan tentang sosial anak, manfaat bagi keluarga menjadi bahan masukan terhadap orang tua dalam mengontrol penggunaan *smartphone* oleh anak-anak mereka dan manfaat bagi anak menjadi lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*.

D. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari timbulnya kesimpangsiuran dalam memahami skripsi ini, penulis ingin menjelaskan arti istilah yang berhubungan dengan permasalahan.

1. Dampak Penggunaan Smartphone Bagi Anak

Dampak adalah benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif).¹⁶ Dalam hal ini dampak penggunaan *smartphone* bagi anak juga bisa dilihat dari sisi positif maupun negatif, *smartphone* memberikan manfaat yang positif antara lain dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital, melatih kemampuan berbahasa asing anak karena biasanya aplikasi maupun program yang tertera di *smartphone* menggunakan bahasa asing, dan *smartphone* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Adapun dampak negatif gadget bagi anak diantaranya: 1) pertumbuhan otak terlalu cepat, 2) hambatan perkembangan, 3) obesitas, 4) gangguan tidur, 5) penyakit mental, 6) agresif, 7) pikun digital, 8) adiksi, 9) radiasi, dan 10) tidak berkelanjutan¹⁷. Jadi sesuai teori diatas dampak penggunaan *smartphone* terhadap anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adalah pengaruh yang ditimbulkan *smartphone* terhadap anak mendatangkan akibat yang negatif sehingga mempunyai pengaruh kuat yang mendatangkan akibat terhadap sosial anak, keluarga dan masyarakat.

2. Interaksi Sosial pada Anak

¹⁶Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 313.

¹⁷Ratna Pangastuti, *Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini*, (Ijiece, Vol.2.No.2,2017), hal. 171. <http://www.journal.pps-pgra.org/index.php/Ijiece/article/view/69/52> (Diakses pada tanggal 5 Desember 2019).

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.¹⁸ Adapun tujuan yang hendak dicapai dari interaksi sosial adalah: (a). terciptanya hubungan harmonis; (b). Tercapainya hubungan kepentingan; (c) sarana dalam mewujudkan keturunan hidup (kehidupan sosial masyarakat). Selanjutnya contoh pola interaksi sosial yang benar sesuai teori diatas dalam kehidupan sosial masyarakat adalah: (a). Seorang anak harus menghormati orangtuanya; (b). Bawahan harus menghormati atasannya; (c). Siswa harus menghargai gurunya¹⁹. Jadi sesuai teori diatas yang hendak di capai dalam interaksi sosial pada anak dalam penelitian ini adalah dimana seorang anak tetap menjalankan kehidupan sosial dan bersikap sesuai norma yang berlaku di masyarakat.

¹⁸ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, (Yogyakarta: Andi, 2003), hal. 65.

¹⁹ Bambang Samsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hal. 52-53.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sepanjang pengetahuan penulis, bahwa skripsi yang akan teliti ini belum ada yang meneliti, tetapi terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang permasalahan yang ada kaitannya dengan skripsi yang diteliti ini, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Susi Arifia Fitri mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh berjudul *“Pengaruh Smartphone Terhadap Perubahan Prestasi Mahasiswa (Studi pada mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam)”*, yang selesai tahun 2017. Adapun permasalahan dalam penelitiannya adalah bagaimana jenis-jenis *smartphone* dan apa saja jenis fitur-fitur *smartphone* yang digunakan untuk mendukung perkuliahan di kalangan mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, bagaimana pemanfaatan *smartphone* dalam mendukung perkuliahan mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam dan apa saja dampak penggunaan *smartphone* terhadap capaian prestasi mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Dalam hasil dan kesimpulan dari penelitiannya *smartphone* secara mayoritas belum bisa mempengaruhi prestasi mahasiswa, karena ada mahasiswa yang menggunakan *smartphone* prestasinya meningkat dan kadang juga prestasinya menurun, dapat kita simpulkan bahwa peran pustaka lebih utama dibandingkan dengan penggunaan

smartphone. Padahal banyak yang bisa didapatkan oleh mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan penggunaan *smartphone* ini, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam bisa banyak tahu tentang informasi-informasi yang sedang banyak diperbincangkan dan juga bisa mengakses situs internet yang lain yang memberi dampak positif terhadap mahasiswa itu sendiri misalnya menggunakan internet sebagai alat bantu belajar.²⁰

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aguslianto mahasiswa Jurusan Studi Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh berjudul “*Pengaruh Sosial Media Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus di Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan)*”, yang selesai tahun 2017. Adapun permasalahan dalam penelitiannya adalah bagaimana motivasi remaja dalam menggunakan sosial media di *Gampong Lawe sawah* Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan dan bagaimana pengaruh sosial media terhadap akhlak remaja di Kecamatan Kluet timur Kabupaten Aceh Selatan. Dalam hasil dan kesimpulan dari penelitiannya diperoleh di dalam sosial media semua apa yang kita butuhkan akan terpenuhi, apa yang kita cari akan di permudah hanya dengan menggunakan sosial media. Oleh karena itu, sosial media banyak diminati oleh para remaja, apalagi dengan perkembangan zaman maka sosial media semakin berkembang dengan pesat. pengaruh sosial media terhadap akhlak remaja hampir mencakup semua aspek

²⁰ Susi Arifia Fitri, *Pengaruh Smartphone Terhadap Perubahan Prestasi Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam)*, Skripsi tidak diterbitkan, (Banda Aceh: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN AR-Raniry, 2014)

kehidupan seperti aspek sosial, aspek agama serta aspek moral sehingga banyak para remaja yang sudah terpengaruh oleh sosial media. Pengaruh sosial media terhadap akhlak juga telah merambah pada perubahan akhlak remaja pada kehidupan sehari-hari seperti akhlak kepada Tuhan, akhlak kepada orang tua, akhlak kepada guru, serta akhlak kepada lingkungan dan masyarakat.²¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadhilah Ulfa mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh berjudul “*Dampak Penggunaan Instagram Terhadap Gaya Hidup Remaja (Studi Pada Siswa-siswi MTsN Model Banda Aceh)*”, yang selesai tahun 2019. Adapun permasalahan dalam penelitiannya adalah apa sajakah motif siswa-siswi MTsN Model dalam menggunakan *Instagram* dan bagaimanakah dampak positif dan negatif penggunaan *Instagram* terhadap gaya hidup siswa-siswi MTsN Model Banda Aceh. Dalam hasil dan kesimpulan dari penelitiannya menunjukkan bahwa hampir semua informasi yang siswa-siswi dapatkan dari *Instagram* berdampak pada gaya hidup mereka. Tidak jarang pula mereka ikut memposting hal-hal yang sedang viral ke dalam akun *Instagram* mereka. Dampak penggunaan *Instagram* terbagi menjadi dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif dari penggunaan *Instagram* terhadap gaya hidup siswa-siswi adalah mendapatkan informasi dan menambah wawasan, menambah teman, menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan menambah kreativitas.

²¹Aguslianto, Pengaruh Sosial Media Terhadap Akhlak Remaja (Studi Kasus di Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan), Skripsi tidak diterbitkan, (Banda Aceh: UIN AR-Raniry, 2017)

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *Instagram* adalah menjadi lalai atau kurang disiplin, melakukan sesuatu yang tidak bermanfaat, pamer atau bermegah-megahan, dan boros.²² Selanjutnya hal yang membedakan skripsi ini dengan tulisan-tulisan yang lainnya adalah skripsi ini ingin melihat dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial anak dengan orang tua khususnya di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan.

B. Smartphone

1. Pengertian Smartphone

Smartphone (*smart* = pintar, *phone* = ponsel) merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi mobile didalamnya.²³ Menurut *Kamus Oxford online smartphone* adalah “*A mobile phone that performs many of the functions of a computer, typically having a touchscreen interface, Internet access, and an operating system capable of running downloaded apps.*” Telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum.²⁴

Pengertian lain, *Smartphone* atau ponsel cerdas merupakan kombinasi dari PDA dan ponsel, namun lebih berfokus pada bagian ponselnya. *Smartphone* ini

²²Nurul Fadhilah Ulfa, *Dampak Penggunaan Instagram Terhadap Gaya Hidup Remaja (Studi Pada Siswa-Siswi MTsN Model Banda Aceh)*, Skripsi tidak diterbitkan. (Banda Aceh: IAIN AR-aniry.2012)

²³ Didik Dwi Prasetya, *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013), hal. 1

²⁴ <https://en.oxforddictionaries.com/definition/smartphone> (Diakses pada tanggal 5 Desember 2018).

mengintegrasikan kemampuan ponsel dengan fitur komputer-PDA. *Smartphone* mampu menyimpan informasi, e-mail, dan instalasi program, seperti menggunakan *mobile phone* dalam satu device. *Smartphone* biasanya berorientasi pada fitur ponsel dibanding dengan fitur PDA. Sebagian besar perangkat mobile yang melebihi kemampuan ponsel dapat dikategorikan sebagai *smartphone*.²⁵ Dari pengertian di atas dapat disimpulkan *smartphone* adalah ponsel cerdas yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak, sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi penggemar aplikasi yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA (*Video Graphics Array*).

2. Perkembangan *Smartphone*

Smartphone atau bisa juga disebut *Handphone* (telepon genggam atau telepon seluler) merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama *smartphone* tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (*Base Tranceiver Station*) dan MSC (*Mobile Switching Center*) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil²⁶. Konsep pertama *smartphone* sudah ada sejak pertengahan 1970an. Namun, baru terwujud sekitar 20 tahun setelahnya, yakni saat IBM meluncurkan Simon Personal Communicator yang menunjukkan wajah

²⁵Chuzaimah, dkk, *Smartphone: Antara Kebutuhan dan E-Lifestyle*, (Seminar Nasional Informatika, Vol 1, No 5, 2010), hal. 315. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/1231> (Diakses pada tanggal 5 Desember 2018).

²⁶Gouzali Saydam, *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta, 2005), hal. 13.

ke publik pada 1992.²⁷ Sejak era itu, Simon tercatat sebagai *smartphone* pertama di dunia. Setelah diperkenalkan, produk ini akhirnya mulai dirilis ke publik pada 1994.²⁸ *Smartphone* merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik. Dalam pemakaian *smartphone*, besarnya tagihan bergantung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkauan (SLJJ) percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat tiga hal penting mengenai biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan *smartphone*, yaitu biaya airtime, biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian.²⁹

Semakin maraknya penggunaan *smartphone* saat ini, muncul ide untuk menciptakan ketergantungan pemilik *smartphone* tersebut pada kartu telepon prabayar (*voucher*). Perkembangan produk kartu prabayar dalam waktu yang singkat dapat menyaingi penggunaan sistem *abonemen* (pascabayar). Salah satu yang paling menarik pada prabayar adalah layanan transfer pulsa. Layanan ini menyediakan solusi bagi para pengguna prabayar yang membutuhkan pulsa dalam waktu cepat atau berada dalam keadaan darurat serta kesulitan mencari pulsa isi ulang. Tidak hanya itu saja varian bentuknya juga banyak mengalami perubahan dari yang awalnya satu slot SIM Card sampai yang tiga slot SIM Card dimana semua itu hanya untuk memenuhi

²⁷<https://www.liputan6.com/teknoread/2669811/menilik-perkembangan-smartphone-dari-masa-ke-masa> (Diakses pada tanggal 5 Desember 2018).

²⁸<https://teknokompas.com/read/2018/11/23/14205897/ini-6-fakta-menarik-ibm-simon-smartphone-pertama-di-dunia> (Diakses pada tanggal 5 Desember 2018).

²⁹ Abdul Kadir dan Terra CH Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2003), hal. 45.

keinginan dan kebutuhan masyarakat demi kenyamanan dan keamanan disaat beraktivitas.³⁰

3. Fasilitas Pada *Smartphone*

Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal, *smartphone* juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang efektif. *Smartphone* sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain:

1. Penyimpan informasi
2. Pembuat daftar pekerjaan atau perencanaan kerja
3. Reminder (pengingat waktu) atau appointment
4. Alat perhitungan (kalkulator)
5. Pengiriman atau penerimaan e-mail
6. Permainan (games)
7. Integrasi ke peralatan lain seperti PDA, MP3
8. Chatting dan Browsing internet
9. Video.³¹

Mengenai fitur-fitur lain dalam *smartphone* terdapat beberapa macam, antara lain: profile, voice mail, caller ID, memory, numeric paging dan text messaging (SMS)/multimedia messaging (MMS), tones, locking/unlocking, call waiting, call forwarding, three-way calling, calling history, one-touch emergency dialing dan lain-

³⁰<https://techno.okezone.com/read/2014/09/12/57/1038138/acer-liquid-e700-smartphone-3-sim-card-pertama-di-indonesia> (Diakses pada tanggal 5 Desember 2018).

³¹Rina Fiati, *Akses Internet Via Ponsel*, (Yogyakarta: Andiyogyakarta, 2005)

lain. diantara sekian banyak fitur tersebut, mungkin yang paling menarik untuk dibahas adalah SMS, MMS dan kamera.

Selain itu dengan teknologi yang terus meningkat performa *smartphone* juga di tuntut harus mampu menjalankan berbagai aplikasi yang disediakan, dimana hadirnya aplikasi-aplikasi tersebut tentu agar penggunanya betah dan nyaman dengan *smartphonenya*. Hadirnya aplikasi-aplikasi tersebut ternyata membuat penggunanya lalai akan dunia digital, dimana penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet.³²

Selain itu aplikasi vidio pendek dimana pengguna aplikasi ini kebanyakan remaja, mereka menjadi mudah terpengaruh dengan sikap yang ditampilkan dalam video tersebut. Mereka menganggap sikap yang kurang pantas itu adalah sesuatu yang wajar sehingga mereka pun terpengaruh dan menirunya bersama-sama. Usia remaja adalah usia yang rentan dan mudah terpengaruh dengan hal-hal baru tanpa mereka bisa membedakan mana yang benar dan mana yang salah.³³ Selain itu juga, dengan *smartphone* penggunanya berpotensi membuka akses terhadap konten

³²https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+no.+17-pih-kominfo-2-2014+tentang+riset+kominfo+dan+unicef+mengenai+perilaku+anak+dan+remaja+dalam+menggunakan+internet+/0/siaran_pers (Diakses pada tanggal 6 Desember 2018).

³³Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1994), hal. 2

pornografi, potensi akses terhadap konten pornografi tercermin dari aplikasi-aplikasi yang tersedia.³⁴

4. Dampak Positif dan Negatif Smartphone

Perangkat *smartphone* juga sudah menjamur di lingkungan bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya. Akan tetapi belakangan muncul kontroversi berita di media massa yang mulai menanyakan seberapa perlu *smartphone* di kalangan anak-anak, mengingat kecanggihan teknologi saat ini sering digambarkan sebagai pisau bermata dua. Disatu sisi *smartphone* memberikan dampak positif pada anak, tapi disisi lain *smartphone* juga memberikan dampak negatif. Adapun dampak positif dan negatif *smartphone* yaitu³⁵:

a. Dampak positif:

- 1) Mempermudah komunikasi; dalam hal ini *smartphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *smartphone* kita.
- 2) Menambah pengetahuan; dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *smartphone* kita.

³⁴Rachmaniar, dkk, *Perilaku Penggunaan Smartphone dan Akses Pornografi Di Kalangan Remaja Perempuan*, (Jurnal/Komunikasi/Global, Vol.7, No.1, 2018), hal.5. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/jkg/article/view/10890/8895> (Diakses pada tanggal 6 Desember 2018).

³⁵Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, (Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17. No. 2. 2017), hal. 324-326. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586> (Diakses pada tanggal 25 Desember 2019).

- 3) Menambah Teman; dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *smartphone* 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.

b. Dampak negatif:

- 1) Merusak mata; jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.
- 2) Mengubah postur tubuh; Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya.
- 3) Kulit wajah kendur; Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. “Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya.”

- 4) Mengganggu pendengaran; hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan, apalagi dengan volume yang terlalu besar.
- 5) Mengganggu saat istirahat; komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormone melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent, atau jauhkan dari tempat tidur.

C. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan berbagai hal yang berhubungan dengan sosial, dimana hal ini sangat berkaitan dengan hubungan antar individu, hubungan antara satu kelompok dengan kelompok yang lainnya. Apabila tidak ada yang namanya interaksi sosial, maka bisa dipastikan di dunia ini tidak akan ada namanya kehidupan bersama. Menurut Bimo Walgito interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik.³⁶ Soerjono Soekanto memandang interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadinya adanya hubungan sosial yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang dinamis

³⁶ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, (Yogyakarta: Andi, 2008), hal. 65.

mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau anatar individu dan kelompok.³⁷ Murdiyatmoko dan Handayani mendefenisikan interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan proses saling memengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial.³⁸

Berdasarkan pada pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas mengenai pengertian intraksi sosial maka dapat dipahami bahwa intraksi sosial adalah suatu hubungan yang ada di antara dua atau bahkan lebih dari individu manusia. Yang mana perbuatan dari individu ini akan mengubah, mempengaruhi bahkan bisa memperbaiki kelakuan dari individu yang lainnya. interaksi sosial juga tidak sekedar berbicara mengenai tindakan tapi tindakanlah yang bisa mempengaruhi individu yang lainnya.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Adapun faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu³⁹:

- a. Faktor imitasi, yaitu meniru proses sosial atau tidakan seseorang untuk meniru orang lain, baik sikap, penampilan, gaya hidup, maupun yang dimilikinya.
- b. Faktor sugesti, yaitu rangsangan, pengaruh, stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberikan sugesti menuruti atau melaksanakan tanpa berpikir kritis dan rasional.

³⁷Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal.55.

³⁸Murdiyatmoko dan Handayani, *Sosiologi 1*, (Jakarta: Bina Cipta, 2004), hal. 77

³⁹Bambang Samsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hal. 54-55

- c. Faktor identifikasi, yaitu upaya yang dilakukan oleh seorang individu untuk menjadi sama (identik) dengan individu lain yang ditirunya. Proses indentifikasi tidak hanya terjadinya melalui serangkaian proses peniruan pola perilaku, tetapi juga melalui proses kejiwaan yang sangat mendalam.
- d. Faktor simpati, yaitu proses kejiwaan yang mendorong seorang individu merasa tertarik kepada seseorang atau kelompok karena sikap, penampilan, wibawa atau perbuatannya yang sedemikian rupa.
- e. Faktor motivasi, yaitu rangsangan, pengaruh, stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberikan motivasi menurut atau melaksanakan apa yang dimotivasikan secara kritis, rasional dan penuh rasa tanggung jawab. Motivasi biasanya diberikan oleh orang yang memiliki status yang lebih tinggi dan berwibawa. Contohnya, motivasi dari seorang ayah kepada anaknya dan dari seorang guru kepada siswa.

3. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial tidak dapat terjadi karena adanya dua syarat, yaitu kontak sosial dan komunikasi⁴⁰:

a. Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin, yaitu *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi secara harfiah artinya bersama-sama menyentuh. Kontak sosial merupakan tahap pertama ketika seorang hendak melakukan interaksi. Dalam konsep kontak sosial terdapat dua jenis kontak

⁴⁰Bambang Samsul Arifin, *Psikologi Sosial...*, hal. 56-57

sosial, yaitu kontak sosial primer dan kontak sosial sekunder. Kontak sosial primer adalah kontak sosial yang dikembangkan secara intim dan mendalam yang berupa pergaulan tatap muka ketika hubungan secara visual dan perasaan yang berkaitan dengan pendengaran senantiasa diperdengarkan. Adapun kontak sosial sekunder adalah kontak yang ditandai oleh pengaruh keadaan luar dan jarak yang lebih besar. Kontak sosial sekunder merupakan kontak sosial yang memerlukan pihak perantara, misalnya pihak ketiga. Hubungan sekunder dapat dilakukan melalui alat-alat, misalnya telepon, telegraf, radio, internet, dan seterusnya.

b. Komunikasi

Syarat-syarat terjadinya interaksi juga melibatkan komunikasi bahwa seseorang memberikan tafsiran kepada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak badaniah, atau sikap), perasaan yang ingin disampaikan kepada orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain.

Komunikasi sosial juga memiliki cara dalam penyampaiannya. Dalam sosiologi dikenal dua cara dalam menyampaikan komunikasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Komunikasi secara langsung, pihak komunikator menyampaikan pesannya secara langsung kepada pihak komunikan.
- b. Komunikasi tidak langsung (simbolis); pihak komunikator menyampaikan pesannya kepada pihak komunikan melalui perantara pihak ketiga. Interaksi ini dilakukan dengan menggunakan media bantu untuk memperlancar dalam berinteraksi, misalnya internet, telepon dan sebagainya.

4. Dampak Negatif *Smartphone* Dalam Interaksi Sosial

Adapun dampak negatif *smartphone* dalam interaksi sosial terhadap anak sebagai berikut:

- a. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *smartphone*.
- d. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *smartphone* dengan orang lain.
- f. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *smartphone* nya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *smartphone* nya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.⁴¹

D. Anak

1. Pengertian Anak

Pengertian anak secara umum dipahami masyarakat adalah keturunan kedua setelah ayah dan ibu Anak.⁴² Sedangkan dalam pengertian Hukum Perkawinan Indonesia, anak yang belum mencapai usia 18 tahun atau belum pernah melangsungkan perkawinan ada di bawah kekuasaan orangtuanya, selama mereka

⁴¹Ramadhan Witarso. dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, (Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. VI, No. 1, Februari 2018), hal. 18. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432> (Diakses pada tanggal 31 Maret 2019).

⁴²Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 57

tidak dicabut dari kekuasaan.⁴³ Pengertian ini bersandar pada kemampuan anak, jika anak telah mencapai umur 18 tahun, namun belum mampu menghidupi dirinya sendiri, maka ia termasuk katagori anak. Namun berbeda apabila ia telah melakukan perbuatan hukum, maka ia telah dikenai peraturan hukum atau perundang-undangan.

Anak dalam perspektif Islam merupakan suatu amanah yang Allah SWT berikan kepada hambanya sebagai suatu keturunan yang harus dijaga, dididik, dirawat dan disayang. Orang tua yang diberikan amanah oleh Allah haruslah bersyukur dengan apa yang Allah berikan kepadanya. Bukan malah menyalahi atau melanggar aturan yang telah Allah SWT Berikan. Sebagaimana firman Allah dalam al-Quran surat al-Ahzab: 72 yang berbunyi:

إِنَّا عَرَضْنَا الْأَمَانَةَ عَلَى السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْجِبَالِ فَأَبَيْنَ أَنْ يَحْمِلْنَهَا وَأَشْفَقْنَ مِنْهَا وَحَمَلَهَا الْإِنْسَانُ
إِنَّهُ كَانَ ظَلُومًا جَهُولًا - ٧٢

Artinya: “Sesungguhnya Kami telah mengemukakan amanat kepada langit, bumi dan gunung-gunung, maka semuanya enggan untuk memikul amanat itu dan mereka khawatir akan mengkhianatinya, dan dipikullah amanat itu oleh manusia. Sesungguhnya manusia itu amat zalim dan amat bodoh”. (QS. al-Ahzab: 72).⁴⁴

⁴³Pasal 47, UU. No.1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/47406/uu-no-1-tahun-1974> (Diakses pada tanggal 31 Maret 2019).

⁴⁴Departemen Agama Ri, Al-Quran dan Terjemahan, (Bogor: Sabiq, tt), hal. 427.

Kedudukan anak dalam Islam sangat tinggi dan mulia, al-Qur'an memposisikan anak sebagai perhiasan kehidupan dunia, anak juga sebagai penyenang hati; Firman Allah yang berbunyi:

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا - ٧٤

Artinya: Dan orang-orang yang berkata: “Ya Tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami isteri-isteri kami dan keturunan Kami sebagai penyenang hati (Kami), dan jadikanlah kami imam bagi orang-orang yang bertakwa”. (QS. Al-Furqan: 74).⁴⁵

Adapun hakikat anak bagi orang tua adalah:

- a. Anak adalah amanah,
- b. Anak adalah batu ujian keimanan orang tua,
- c. Anak adalah makhluk independen,
- d. Anak sebagai sumber kasih sayang, dan
- e. Anak sebagai pelestari orang tua.⁴⁶

Dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa anak adalah harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Allah SWT. serta lebih baik untuk menjadi harapan.

⁴⁵ Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahan..., hal. 366

⁴⁶ Agustin Hanafi, Edi Darmawijaya, Husni A. Jalil, *Buku Daras Hukum Keluarga*, (Banda Aceh: Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam UIN Ar-Raniry, 2014), hal. 102-103.

2. Perkembangan Psikologi Anak

a. Perkembangan fase akhir kanak-kanak

Masa akhir kanak-kanak sering disebut masa *tamyiz* masa sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun. Adapun perkembangan fase ini sebagai berikut⁴⁷:

- 1) Perkembangan fisik, pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil atau tenang sebelum masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat serta belajar berbagai keterampilan.
- 2) Perkembangan kognitif, masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-11 tahun), kemampuan berfikir ditandai dengan adanya aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi, karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.
- 3) Perkembangan bicara, anak belajar bagaimana berbicara dengan baik dalam berkomunikasi dengan orang lain. Bertambahnya kosa kata yang berasal dari berbagai sumber menyebabkan semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki.

⁴⁷Wiji Hidayati dan Sri Purnami, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Teras, 2008), hal. 130-135

- 4) Kegiatan bermain, permainan yang disukai cenderung dengan kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, kecuali anak-anak yang kurang diterima di kelompoknya dan cenderung memilih bermain sendiri.
- 5) Perkembangan moral, ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai moral masyarakat. Perkembangan moral termasuk nilai-nilai agama merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk sikap dan kepribadian anak.
- 6) Perkembangan emosi, emosi yang secara umum dialami pada tahap perkembangan fase ini adalah marah, takut, cemburu, iri hati, kasih sayang, rasa ingin tahu dan kegembiraan.
- 7) Perkembangan sosial, maksud perkembangan sosial ini adalah pencapaian dalam hubungan sosial, dapat dikatakan sebagai proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral (agama). Perkembangan sosial pada fase ini ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga juga memulai membentuk ikatan baru sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah.

b. Perkembangan fase remaja

Masa remaja pada usia 18 tahun merupakan masa yang secara hukum dipandang sudah matang, yang merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini ditandai dengan kemampuan seseorang

dalam memahami beban *taklif*, terutama menyangkut dasar-dasar agama, jenis kewajiban dan prosedur atau cara pelaksanaannya. Adapun perkembangan fase ini sebagai berikut⁴⁸:

- 1) Perkembangan fisik, perubahan biologis dan fisiologis yang berlangsung pada masa pubertas atau awal masa remaja ditandai dengan hormon-hormon baru diproduksi oleh kelenjar endokrin dan ini membawa perubahan dalam ciri-ciri seks primer dan memunculkan ciri-ciri seks sekunder.
- 2) Perkembangan emosionalitas, hormonal menyebabkan perubahan seksual dan menimbulkan dorongan-dorongan dengan perasaan-perasaan baru. Keseimbangan hormonal yang baru menyebabkan individu merasakan hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Keterbatasannya untuk secara kognitif mengolah perubahan-perubahan baru tersebut bisa membawa perubahan besar dalam flektuasi emosinya.
- 3) Perubahan kognitif, kemampuan berfikir yang baru ini memungkinkan individu untuk berfikir secara abstrak, hipotetis dan kontrafaktual, yang pada gilirannya kemudian memberikan peluang bagi individu untuk mengimajinasikan kemungkinan lain untuk segala hal. Imajinasi ini bisa terkait pada kondisi masyarakat, diri sendiri, aturan-aturan orang tua, atau apa yang akan dia lakukan dalam hidupnya.

⁴⁸Hendrianti Agustiani, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri*, (Bandung: Refika Aditama, 2006), hal. 30-34.

- 4) Perubahan sosial, perubahan dalam status sosial membuat remaja mendapatkan peran-peran baru dan terikat pada kegiatan-kegiatan baru. Semua masyarakat membedakan antara individu sebagai anak dan individu yang siap memasuki masa dewasa.

E. Interaksi Sosial Anak Usia Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja sebagai masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, istilah ini menunjukkan masa dari awal pubertas sampai tercapainya kematangan, biasanya mulai dari usia 14 pada pria dan usia 12 pada wanita. Batasan remaja dalam hal ini adalah usia 10 tahun s/d 19 tahun menurut klasifikasi World Health Organization (WHO)⁴⁹. Masa remaja terbagi menjadi dua yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal dimulai pada saat anak-anak mulai matang secara seksual yaitu pada usia 13 sampai dengan 17 tahun, sedangkan masa remaja akhir meliputi periode setelahnya sampai dengan 18 tahun, yaitu usia dimana seseorang dinyatakan dewasa secara hukum. Masa ini bertepatan dengan masa remaja yang merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Menurut Hurlock bahwa masa remaja dapat dikategorikan⁵⁰:

⁴⁹Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal. 1

⁵⁰Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam....*, hal. 2

1. Masa remaja awal: 13 tahun atau 14 tahun sampai 17 tahun Terjadi perubahan fisik yang sangat cepat dan mencapai puncaknya. Terjadi juga ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal. Mencari identitas diri dan hubungan sosial yang berubah.
2. Masa remaja akhir: 17 tahun sampai 20 tahun Ingin selalu jadi pusat perhatian, ingin menonjolkan diri, idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar, ingin memantapkan identitas diri dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional. Ini biasanya hanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistik dan sebagainya. Setelah remaja dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhi tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

2. Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja

Adapun pertumbuhan dan perkembangan remaja sebagai berikut⁵¹:

- a. Pertumbuhan aspek-aspek fisik, adalah perubahan-perubahan fisik terjadi dalam pertumbuhan remaja. Perubahan ini seperti perubahan ukuran tubuh, faktor yang mempengaruhi pertumbuhan fisik adalah asupan makanan atau

⁵¹Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam....*, hal. 3-5

gizi dalam makanan misalnya seorang anak yang pola makannya tidak teratur serta makan makanan yang tidak terpola dengan baik gizinya, maka akan mengalami kurang gizi dan gangguan dalam pertumbuhannya. Sebaliknya, apabila seorang anak makan dengan teratur dan dengan porsi yang tepat dan bergizi, maka akan tumbuh dengan baik dan sehat. Selain makanan, perkembangan fisik juga dipengaruhi oleh faktor keturunan contohnya seorang anak terlahir dari orang tua yang berbadan tinggi maka kelak sang anak akan berbadan tinggi pula karena diwarisi sifat tinggi oleh salah satu atau kedua orang tuanya.

- b. Perkembangan aspek-aspek psikis, adalah perubahan yang terjadi pada jiwa, pikiran, dan emosi seseorang menjadi lebih matang atau dewasa dalam menghadapi kehidupan yang berbeda dengan ketika masa kanak-kanak. Perkembangan psikis tidak bisa diukur maupun dilihat secara langsung tapi dapat dilihat dan tingkah laku dan kemampuan. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikis adalah kecerdasan emosional dan spiritual masing-masing individu. Kecerdasan emosional berkaitan dengan emosi, perasaan, pikiran. Sedangkan kecerdasan spiritual berhubungan dengan keyakinan dan agama. Perubahan yang terjadi pada psikologis masa remaja adalah sebagai berikut:

- 1) Usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa
- 2) Kematangan seksual berimplikasi kepada dorongan dan emosi

- 3) Munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya
- 4) Kebutuhan interaksi dan persahabatan lebih luas dengan teman sejenis dan lawan jenis
- 5) Munculnya konflik-konflik sebagai akibat masa transisi dari masa anak menuju dewasa. Remaja akhir sudah mulai dapat memahami, mengarahkan, mengembangkan dan memelihara identitas diri
- 6) Timbulnya kecanggungan bagi remaja karena ia harus menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan fisik
- 7) Transformasi intelektual yang khas dan cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa

3. Karakteristik Sosial Remaja

Pada masa remaja perubahan sosial juga terjadi seperti meningkatnya pengaruh teman sebaya, perilaku kehidupan sosial yang lebih matang, membuat kelompok sosial yang baru, dan munculnya kriteria-kriteria baru dalam memilih teman, panutan serta nilai dalam penerimaan sosial. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari sebagai proses belajar untuk menyesuaikan

diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.⁵²

Ada dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dan luar rumah atau luar keluarga⁵³:

- a. Faktor lingkungan keluarga, Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosial. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian remaja banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain. Faktor yang terkait dengan keluarga dan berpengaruh terhadap perkembangan sosial adalah hal-hal yang berkaitan dengan:
 - 1) Status sosial ekonomi keluarga
 - 2) Keutuhan keluarga
 - 3) Sikap dan kebiasaan orang tua
- b. Faktor dan luar rumah Pengalaman sosial awal diluar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Banyak faktor yang mempengaruhi dari luar rumah, diantaranya:

⁵²Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam....*, hal. 38.

⁵³Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam....*, hal. 39.

- 1) Faktor seberapa banyak model (idola, teman-teman, orang-orang yang terkenal) yang diidentifikasi oleh anak sebagai gambaran ideal.
- 2) Faktor lingkungan memegang peranan penting. Diantara segala unsur lingkungan sosial yang berpengaruh adalah unsur lingkungan berbentuk manusia yang langsung dikenal atau dihadapi oleh seseorang sebagai perwujudan dari nilai-nilai tertentu.
- 3) Tingkat penalaran, sifat penalaran dipengaruhi oleh perkembangan nalar sebagaimana dikemukakan oleh Piaget, makin tinggi tingkat penalaran seseorang makin tinggi pula tingkat moral seseorang.
- 4) Faktor interaksi sosial dalam memberi kesepakatan pada anak untuk mempelajari dan menerapkan standar perilaku yang disetujui masyarakat, keluarga, sekolah dan dalam pergaulan dengan orang lain.

4. Interaksi Sosial Remaja dalam Perkembangan Era Digital

Perkembangan teknologi telah mengubah banyak sisi kehidupan remaja, tidak terkecuali cara manusia melakukan interaksi dengan satu dan lainnya. Dimana perubahan kebiasaan pertemuan tatap muka (*face to face*) menjadi bermedia dengan kehadiran aplikasi pengirim pesan cepat (*instant messaging*), seperti LINE, What's App, Telegram, BBM, dan lain-lain. Kemungkinan di kalangan remaja, mereka dapat

menghabiskan waktu seharian menggunakan *smartphone*.⁵⁴ Selanjutnya perkembangan remaja di era digital dapat dilihat pengaruh positif antara lain⁵⁵:

- a. membuka kepedulian terhadap sesama saat terjadi musibah atau peristiwa buruk lainnya,
- b. memperluas jaringan pertemanan di manapun dia berada sehingga membuat interaksi sosial lebih luas lagi, dan
- c. memudahkan berkomunikasi sehingga memudahkan juga untuk masyarakat berinteraksi satu dengan lainnya.

Sementara itu, pengaruh negatif, antara lain:

- a. membuat orang semakin malas untuk berbicara dimana setiap bangun tidur 2 dari 5 orang di dunia akan mengecek sosial medianya terlebih dahulu sebelum memulai beraktivitas, dan rata-rata setiap orang di dunia menghabiskan waktu kurang lebih 2 jam untuk sosial media. Hal tersebut menyebabkan orang lebih malas untuk berinteraksi dengan orang sekitar dan lebih memilih untuk berinteraksi dengan orang yang dikenalnya di sosial media,
- b. membuat orang menjadi kaku khususnya *cyberbullying* membuat korban menjadi defensif dan kaku, terkadang korban lebih memilih menghindari kegiatan sosial karena takut dijahili,

⁵⁴Munzaimah Masril dan Mazdalifah, *Pola Komunikasi Remaja di Era Digital*, (Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study, Vol. 4 No. 2, 2018), hal. 197. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/symbolika> (Diakses pada tanggal 31 Maret 2020)

⁵⁵Agus Efendi, Puwani Indri Astuti, dan Nuryani Tri Rahayu, *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo*, (Jurnal Penelitian Humaniora, Vol. 18, No. 2, 2017), hal. 22. <http://journals.ums.ac.id/index.php/humaniora/article/view/5188/3455> (Diakses pada tanggal 31 Maret 2020)

- c. meningkatnya candaan yang tidak baik atau tidak bertanggung jawab. Sindiran atau kritik memang baik untuk membangun orang lain namun jika dikemukakan secara kasar maka hal tersebut dapat melukai hati seseorang. Demikian juga candaan yang bernada porno atau mengandung pornografi juga tidak baik dan dapat merusak interaksi sosial yang sudah terbina sebelumnya, dan
- d. media sosial mendekatkan dengan yang jauh, tetapi menjauhkan dengan yang dekat. Dalam berinteraksi sosial tentu orang ingin memilih dengan siapa berinteraksi, fungsi utama sosial media memang menghubungkan siapa saja termasuk yang jauh, namun tanpa disadari pengguna media sosial seringkali lebih memilih untuk berinteraksi dengan orang yang hanya dikenal lewat sosial media dan melupakan orang yang dekat seperti teman sekolah, tetangga, atau keluarga yang tinggal dalam satu rumah.

F. Dampak

1. Pengetian Dampak

Dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adanya daya yang ada dan timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang". "Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak sosial itu sendiri dapat berasal dari internal dan eksternal masyarakat. Dampak

internal adalah dampak yang disebabkan karena faktor dari dalam masyarakat itu sendiri,” sementara dampak eksternal adalah dampak yang berasal dari luar masyarakat. Dampak dalam wikipedia adalah keadaan dimana seseorang ketergantungan terhadap sesuatu.⁵⁶

Dampak secara sederhana diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Setiap keputusan yang diambil atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang mempunyai dampak yaitu dampak positif atau dampak yang bermanfaat dan dampak negatif atau dampak yang dapat merugikan. Dampak dibagi mejadi dua bagian sebagai berikut:

1. Dampak positif adalah seluruh akibat dari perbuatan, tindakan yang dilakukan, diterapkan oleh sesorang ataupun berkelompok yang memberikan manfaat menyenangkan dan menguntungkan.
2. Dampak negatif adalah kerugian, atau kejadian tidak menguntungkan, menyenangkan yang diterima oleh sesorang atau kelompok tertentu⁵⁷

⁵⁶Wikipedia.org.dampak diakses pada tanggal 23 Maret 2022

⁵⁷[Http://repository.uin-suska.ac.id/dampak_Pernikahan_Dini_Di_Desamarga_Mulya_Kecamatan_Rambah_Samo_Kabupaten_Rakan_Hulu](http://repository.uin-suska.ac.id/dampak_Pernikahan_Dini_Di_Desamarga_Mulya_Kecamatan_Rambah_Samo_Kabupaten_Rakan_Hulu). Diakses pada tanggal 23 Maret 2022.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini *social anthropological approach* yaitu pendekatan yang capai dari perilaku sehari-hari dengan mengidentifikasi dan menjelaskan bagaimana orang berperilaku di setting tertentu.⁵⁸ Adapun metode penelitiannya adalah kualitatif dimana penelitian yang menekankan pada *quality*. Hal terpenting dari penelitian ini berupa kejadian atau fenomena atau gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori. Suatu penelitian kualitatif dieksplorasi dan diperdalam dari suatu fenomena sosial atau suatu lingkungan sosial yang terdiri atas pelaku, kejadian, tempat dan waktu.⁵⁹

Adapun alasan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dikarenakan obyek penelitian alamiah (*natural setting*) sehingga hasil penelitian apa adanya artinya hasil penelitian tidak dimanipulasi oleh peneliti. Adapun Jenis penelitian dalam penulisan ini digolongkan kepada *field research* (penelitian lapangan) dengan mengadakan penelitian langsung ke lokasi untuk mencari data yang diperlukan. Untuk memperkuat analisis lapangan peneliti juga menggunakan penelitian pustaka

⁵⁸Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 214.

⁵⁹Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 22

(*library research*) dengan membaca buku-buku yang berkaitan dengan judul penelitian.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di *Gampong* Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan. Diambilnya lokasi penelitian ini dikarenakan lokasi penelitian adalah *gampong*/tanah kelahiran peneliti, sehingga diharapkan penelitian ini nantinya menjadi kontribusi dan menjawab terhadap permasalahan yang terjadi.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam skripsi ini adalah anak yang rentang usia 7-12 tahun Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan 13-15 tahun Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), orang tua anak untuk mengetahui data tentang anaknya, Tengku Imuem untuk mengetahui peran sebagai tokoh agama di masyarakat dan ketua pemuda untuk mengetahui langkah dan tindakan control sebagai tokoh pemuda di *gampong* tersebut, semua data informan disampaikan dalam Bab VI, selanjutnya teknik pengambilan sampelnya dilakukan dengan jenis *Non Probability Sampling*. *Non Probability Sampling* jenis sampel ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel⁶⁰.

⁶⁰Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 51.

Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dimana teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan hal tertentu yaitu sampel-sampel cenderung :

- 1) Menggunakan orang yang lebih kecil jumlahnya;
- 2) Bersifat *purposive*; karena proses social memiliki suatu logika dan perpaduan, sehingga suatu penarikan sampel secara acak pada peristiwa-peristiwa atau perlakuan-perlakuan, biasanya mengurangi jumlah hal-hal kecil yang tidak akan dapat ditafsirkan.
- 3) Dapat berubah; pilihan awal seoran informan dapat berubah kepada informan-informan baru sebagai perbandingan atau menemukan hubungan;
- 4) Merupakan usaha menemukan keseragaman dan sifat umum dua social yang dilakukan terus dan berulang, dengan langkah-langkah: mempertentangkan, membandingkan, mereplikasi, menyusun katalog dan mengklasifikasi suatu objek penelitian.
- 5) Penarikan sampel (pada kasus berganda) terkait dengan kehandalan menggenarilasisi dalam hubungannya dengan kelompok orang yang lebih luas, peristiwa-peristiwa, latar belakang atau proses yang berhubungan dengan masalah.⁶¹

⁶¹Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 51

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan yaitu observasi dan wawancara dengan anak dan orang tua anak.
2. Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah wawancara dengan keucik, sekdes, teungku imeum dan ketua pemuda⁶².

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang dikehendaki sesuai dengan permasalahan dalam skripsi ini, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut yaitu observasi dan wawancara.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian.⁶³

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 137.

⁶³Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 105.

Selanjutnya peneliti disini menggunakan observasi partisipan yang tujuannya adalah untuk mendapatkan suatu kelompok individu dan perilaku mereka melalui keterlibatan yang intensif dengan orang di lingkungan alamiah mereka⁶⁴. Langkah ini dilakukan karena sumber peneliti adalah anak, jadi peneliti ikut serta aktif dalam kegiatan aktivitas anak yang diteliti. Dengan demikian, peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung dari aktivitas tersebut sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih mendalam khususnya terhadap dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial anak di *Gampong* Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan.

2. Interview/Wawancara

Interview yang sering disebut dengan wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab⁶⁵. Dalam penelitian ini *interview* digunakan untuk menggali data-data yang dibutuhkan. Selanjutnya dalam melakukan interview penulis menggunakan interview tak terstruktur. Artinya responden mendapat kebebasan dan kesempatan mengeluarkan buah pikiran, pandangan dan perasaannya tanpa diatur ketat oleh penulis. Dengan demikian sekalipun interview sudah terikat oleh pedoman wawancara (*interview guide*), tetapi pelaksanaannya tetap berlangsung secara harmonis, tidak terlalu formal dan wawancara berlangsung secara santai. Adapun informan yang di wawancari terdiri dari Kecik satu orang, *Teungku*

⁶⁴Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 117.

⁶⁵Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 130

Imuem satu orang, ketua pemuda satu orang, 20 orang kepala keluarga dan anak SD atau MI berjumlah 11 orang dan SMP atau MTs 9 orang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang mencari data mengenai hal-hal; atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, motulen rapat, agenda dan sebagainya. Adapun dokumen yang dimaksud dalam Penelitian ini adalah buku panduan, majalah-majalah, surat kabar, notulen rapat, agenda yang berhubungan dengan data manajemen pengelolaan siswa.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data yang dimaksud adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk suatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya.⁶⁶ Dalam analisa ini penulis menggunakan deskriptif kualitatif dengan cara berpikir induktif. Dimana dalam analisa peneliti menggunakan deskriptif kualitatif dengan cara berpikir induktif. Dalam analisa, peneliti menyajikan menyajikan data dengan menggambarkan hasil penelitian tentang dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial anak di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan.

⁶⁶Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 200

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, dengan suatu teknik analisis yang lazim disebut *interactive model*. Teknik analisis ini pada dasarnya terdiri dari tiga komponen⁶⁷:

1. Reduksi data (*data reduction*), data yang diperoleh ditulis dalam bentuk laporan yang disusun berdasarkan data yang diperoleh, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal penting. Dalam hal mereduksi data dalam penelitian ini memerlukan kecerdasan dan kedalaman wawasan yang tinggi, dalam hal ini sebagai peneliti pemula berusaha mendiskusikan pada teman dan pembimbing yang peneliti pandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang peneliti lakukan dilapangan.
2. Penyajian data (*data display*), Setelah data di reduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data merupakan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam bentuk tersebut mempermudah peneliti dalam memahami apa yang terjadi. Pada langkah ini, peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga informasi yang didapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu untuk menjawab masalah penelitian. Dalam penelitian ini nantinya penyajian data (*data display*) dibuat dalam bentuk teks naratif.
3. Penarikan serta pengujian kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*). Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh

⁶⁷Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hal. 218-220

sebagai hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini nantinya mampu memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang diteliti apakah teori-teori yang ada sudah mampu menjawab dengan bukti-bukti yang ditemukan pada tahap observasi dan wawancara dilapangan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Gampong Pasi Marapat

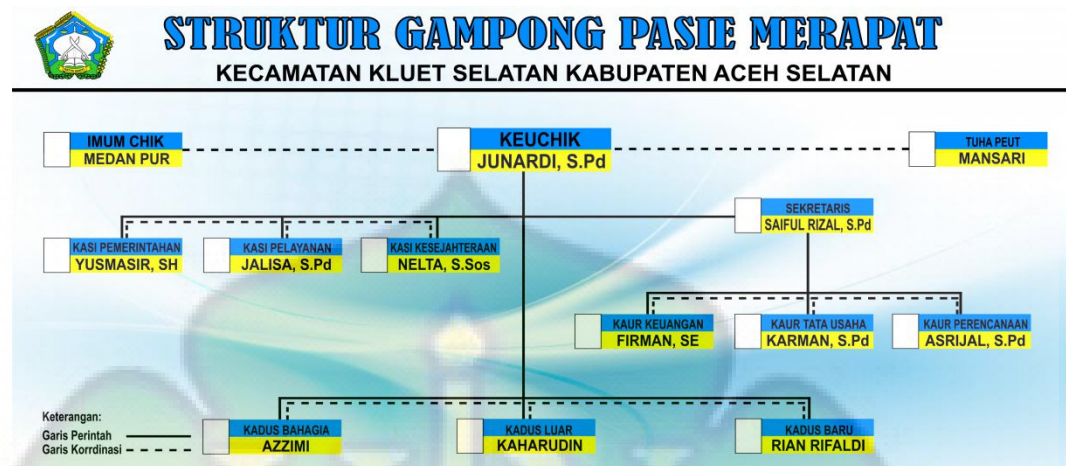
Pasi Merapat merupakan salah satu gampong yang ada di kecamatan Kluet Selatan, Kabupaten Aceh Selatan, provinsi Aceh, Indonesia. Kode wilayah Kemendagri untuk gampong ini yaitu 11.01.03.2012.⁶⁸ Jumlah penduduk laki-laki 224 orang dan perempuan 233 orang⁶⁹, dan jumlah rumah tangga dan lapangan usaha utama kepala keluarga di Gampong Pasi Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan, Petani dan Nelayan 81 orang, PNS 5 orang, buruh/wiraswasta 16 orang.⁷⁰

Selanjutnya Gampong Pasi Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan di pimpin oleh Bapak Junardi, S.Pd sebagai *Keucik*, berikut struktur kepemimpinan Gampong Pasi Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan:

⁶⁸Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan (Permendagri No.56-2015)- Kementerian Dalam Negeri - Republik Indonesia. www.kemendagri.go.id. (Diakses tanggal penelitian 6 s.d 18 April 2020)

⁶⁹ BPS Aceh Selatan, *Kecamatan Kluet Selatan Dalam Angka 2019*, (Aceh Selatan: BPS, 2019), hal. 54.

⁷⁰ BPS Aceh Selatan, *Kecamatan Kluet Selatan...*, hal. 58.



Adapun bentuk kegiatan sosial di Gampong Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan sehingga terjadinya interaksi sosial:

1. Kerja bakti membersihkan selokan dan jalanan satu kali setiap akhir bulan,
2. Menegur tetangga ketika berpapasan di jalan dengan nada yang ramah dan senyum yang tulus,
3. Ronda malam masyarakat *gampong* untuk bersama-sama menjaga keamanan di lingkungan sekitar,
4. Penyuluhan bahaya penyalahgunaan obat-obatan terlarang narkoba dan psikotropika oleh *Keuchik* yang bekerja sama dengan petugas puskesmas,
5. Berpartisipasi dalam rangka menyambut peringatan hari kemerdekaan sekaligus mengikuti lomba dalam rangka memeriahkan,
6. Kegiatan PKK atau pertemuan antara masyarakat dalam rangka membahas masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat,
7. Menghadiri undangan acara perayaan apapun baik itu pernikahan, pesta ucapan syukur, pesta sunatan, tolak bala dan lain sebagainya,

8. Penyuluhan mengenai kesehatan terkait penggunaan air bersih yang diselenggarakan oleh puskesmas,
9. Penyuluhan mengenai program Keluarga Berencana untuk pasangan muda dan pemuda usia nikah dari puskesmas dan KUA Kecamatan,
10. Datang melayat ketika ada tetangga yang mengalami peristiwa duka sebagai bentuk simpati sesama warga
11. Menjenguk tetangga yang sakit atau bahkan memberikan bantuan materi jika orang tersebut datang dari keluarga yang kekurangan
12. Kegiatan ibadah lima waktu di meunasah, dan kegiatan Peringatan Hari Besar Islam dan lainnya.
13. Kegiatan Taman Pendidikan Alquran bagi anak dan remaja agar terhindar dari buta baca iqra' dan al-qur'an,
14. Kegiatan tanggap bencana (tagana) bagi masyarakat *gampong*.⁷¹

B. Data Informan

Peneliti melakukan observasi sebelum dilakukannya wawancara dengan informan. Hasil observasi peneliti, karakteristik informan berdasarkan umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan jenis *smartphone* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

⁷¹Hasil wawancara dengan Pak Junardi, S.Pd Keucik Gampong Pasi Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan (tanggal penelitian 6 s.d 18 April 2020).

Table 4.1 Rata-rata Usia

Usia	Jumlah	Persentase %
Usia sekolah SD/MI (7-12 tahun)	14	60,58
Usia sekolah SMP/MTsN (13-15 tahun)	9	39,13
Jumlah	23	100

Sumber: Profil Gampong Pasie Merapat 2018.⁷²

Berdasarkan tabel di atas, karakteristik informan berdasarkan usia sekolah SD/MI (7-12 tahun) berjumlah 14 orang (60,58%) dan usia sekolah SMP/MTsN (13-15 tahun) berjumlah 9 orang (39,13%).

Table 4.2 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase %
Laki-laki	16	69,57
Perempuan	7	30,43
Jumlah	23	100

Sumber: Profil Gampong Pasie Merapat 2018.⁷³

Berdasarkan table di atas, karakteristik informan berdasarkan jenis kelamin laki-laki berjumlah 16 orang (69,57%) dan jenis kelamin perempuan berjumlah 7 orang (30,43%).

Table 4.3 Jenis Kelamin

Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase %
SD/MI	14	60,58
SMP/MTsN	9	39,13
Jumlah	23	100

Sumber: Profil Gampong Pasi Merapat tahun 2018.⁷⁴

⁷²Data Observasi, Profil Gampong Pasie Merapat 2018

⁷³Data Observasi, Profil Gampong Pasie Merapat 2018

Berdasarkan Tabel 4.3, karakteristik informan berdasarkan tingkat pendidikan SD/MI berjumlah 14 orang (60,58), tingkat pendidikan SMP/MTsN berjumlah 9 orang (39,13).

Tabel 4.4 Merek *Smartphone*

No	Merek	Jumlah	Persentase
1	Xiomi	9	30,13
2	Realmi	7	30,43
3	Oppo	5	21,74
4	Samsung	2	8,70
	Jumlah	23	100

Sumber: Data Observasi Merek Smartphone.⁷⁵

Berdasarkan pada tabel di atas, karakteristik informan berdasarkan merek smartphone yang digunakan Xiomi berjumlah 9 pengguna (30,13%), Realmi berjumlah 7 pengguna (30,43%), Oppo berjumlah 5 pengguna (21,74%) dan Samsung berjumlah 2 pengguna (8,70%).

Tabel 4.5 Data Seluruh Informan Penelitian

No	Nama (Singkatan)	Jenis Kelamin	Umur	Pekerjaan
1	Ainil	P	12	SD
2	Layasalbila	P	12	SD
3	Juanda	L	10	SD
4	Febri	P	11	SD

⁷⁴Data Observasi, Profil Gampong Pasie Merapat 2018

⁷⁵Data Observasi, Profil Gampong Pasie Merapat 2018

5	Kaisar	L	8	SD
6	Sulaiman	L	9	SD
7	Halma	L	10	SD
8	Rizki	L	8	SD
9	Putri	P	12	SD
10	Arif	L	9	SD
11	Zainal	L	9	MI
12	Sari	P	10	MI
13	Arifin	L	8	MI
14	Syakirin	L	11	MI
15	Rahmat	L	14	SMP
16	Ajjun	L	14	SMP
17	Sabri	L	14	SMP
18	Anif	L	13	SMP
19	Deni	L	13	SMP
20	Tasya	P	13	MTs
21	Alwi	L	15	MTs
22	Farid	L	13	MTs
23	Putri	P	13	MTs

Sumber: Data Seluruh Informan⁷⁶

⁷⁶Data Observasi, Profil Gampong Pasi Merapat tahun 2018

Berdasarkan data pada tabel 4.5 peneliti melakukan persiapan penelitian, hal ini dilakukan agar penelitian berjalan lancar dan sesuai dengan harapan. Adapun persiapan tersebut ialah administrasi pengurusan izin penelitian berkomunikasi dengan pembimbing II. Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap anak-anak tersebut yaitu bagaimana mereka melakukan interaksi sosial antar sesama teman sebaya, orangtua/keluarga dan masyarakat. Kemudian, berapa jam waktu penggunaan smartphone. Jadwal waktu pengamatan dilakukan selama satu minggu yang dimulai dari tanggal 6 sampai dengan 18 april 2020.

Tabel 4.6 Data Informan Perangkat Desa dan Orangtua

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Pekerjaan
1	Junardi, S.Pd	L	35	Keucik
2	Kulisardi	L	40	Ketua Pemuda
3	Medanpur	L	60	Teungku Imeum
4	Asmara	P	52	PNS/Guru
5	Makdinin	L	50	PNS/Guru
6	Sinasdi	L	42	PNS/Guru
7	Mansari	L	46	Buruh/Wiraswasta
8	Pampok	L	65	Buruh/Wiraswasta
9	Bujang	L	50	Buruh/Wiraswasta
10	Maksain	L	65	Buruh/Wiraswasta
11	Nur Arman	L	63	Buruh/Wiraswasta

12	Darman	L	62	Buruh/Wiraswasta
13	Naswadi	L	59	Buruh/Wiraswasta
14	Mela	P	40	Buruh/Wiraswasta
15	Asmi	P	45	Buruh/Wiraswasta
16	Cuah	L	50	Buruh/Wiraswasta
17	Miin	L	65	Buruh/Wiraswasta
18	Panger	L	50	Petani
19	Asrijal	L	57	Petani
20	Rabiah	P	46	Petani
21	Imah	P	42	Petani
22	Uwi	P	45	Petani
23	Mirwan	L	42	Petani
24	Kasimin	L	53	Petani
25	Abu Sarie	L	62	Petani
26	Jagat	L	68	Petani

Sumber: Data Obserasi, Profil Gampong Pasi Merapat 2020.⁷⁷

C. Dampak Positif dan Negatif Dari Penggunaan Penggunaan Smartphone Pada Anak

Adapun jumlah pertanyaan wawancara yang diajukan kepada informan yakni berjumlah 8 pertanyaan. Data hasil wawancara tersebut peneliti menjadikan kedalam

⁷⁷Data Obserasi, Profil Gampong Pasi Merapat 2020

bentuk transkrip, kemudian transkrip tersebut peneliti olah dengan cara menginterpretasi data dan mereduksi data sehingga dapat menyimpulkan data. Data yang direduksi yaitu informasi yang berhubungan dengan penelitian. Kemudian peneliti menyimpulkan secara deskriptif. Berikut hasil penelitian yang meliputi pendapat anak mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone*.

3. Pendapat Anak Tentang Dampak Positif Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial

Pada bagian ini, peneliti menguraikan beberapa pendapat anak tentang dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone*. Semua anak yang diwawancarai menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu memudahkan komunikasi dengan orang yang jauh dan searching informasi bahan belajar

a. Interaksi Menggunakan *Smartphone* Dapat Membantu Menjalin Komunikasi Dengan Teman Yang Jauh

Interaksi dengan menggunakan *smartphone* diakui memudahkan manusia untuk berhubungan dengan manusia lain. Hasil penelitian lapangan dan diperoleh berdasarkan hasil observasi awal dan dengan melakukan wawancara langsung, beberapa anak menyatakan bahwa *smartphone* memudahkan mereka untuk menjalin komunikasi dengan orang jauh. Tasya mengatakan "selama ini kami menggunakan *smartphone* model seperti saat ini membuat kami merasa mudah menjalin komunikasi dengan teman dan saudara dari jarak jauh. Kami gak perlu mengirim surat dan jika mau

video call sudah bisa lihat langsung orangnya”.⁷⁸ ditambahkan juga oleh adinda putri “Kami menggunakan media sosial sebagai perantara, sementara sebelumnya kan tidak demikian, saat kita menggunakan *smartphone* untuk menghubungi orang yang jauh Cuma bisa dengan suaranya aja”⁷⁹ Pungkasnya!

Selanjutnya, Rahmad mengungkapkan baginya *smartphone* “*sanang jo pakai hp android bang, kan karna mudah untuk komunikasi dan diapakai untuk kegiatan lain, misalnya awak pakai fb, instagram, game online abis tu kami ado buek groub di wa, kalau mau hubungi kawan lewat wa jo bang.*”⁸⁰ Artinya “senang saja kami menggunakan hp android bang, karena mudah untuk berkomunikasi dan dipakai untuk kegiatan lain. Misalnya pakai fb instagram, game online selanjutnya kami juga membuat groub wa, kalau mau hubungi kawan melalui wa saja bang”. Sejalan dengan ungkapan rahmad, sabri mengatakan hal yang serupa bahwa “*smartphone* mempermudah menjalin komunikasi dengan teman yang jauh dan juga bisa membantu mereka untuk mengakses media sosial.”⁸¹

Selain sebagai media komunikasi dengan teman yang jauh, *smartphone* juga memberkan dampak positif yang lain, seperti yang disampaikan informan, Alwi “pakai *smartphone* mudah kami mencari alamat jika kami mau mencari suatu tempat, di *smartphone* kami cuma butuh aplikasi biar kami bisa mengaksesnya”.⁸² Adapun bagi informan lain seperti Layasalbila dan Halma, *smartphone* juga mempermudah mereka

⁷⁸Hasil wawancara dengan Tasya dan Putri (tanggal penelitian 6 April 2020)

⁷⁹Hasil wawancara dengan Tasya dan Putri (tanggal penelitian 6 April 2020)

⁸⁰Hasil wawancara dengan Rahmad (tanggal penelitian 6 april).

⁸¹Hasil wawancara dengan Sabri (tanggal penelitian 6 april 2020)

⁸²Hasil wawancara dengan Alwi (tanggal penelitian 10 april 2020)

mendapatkan berita terkini, “kami di kampung juga harus update, hanya dengan televise saja tentu tidak cukup karena masih terbatas, kalau pakai *smartphone* mudah sekali banyak media cukup berita terkait informasi bisa kami peroleh dan kami pun juga merasa memiliki banyak cara untuk menambah wawasan dan kreatifitas kami melalui berita atau informasi yang kami temukan, biasanya informasi kami dapat dari media lokal maupun internasional.⁸³

Obserasi awal peneliti telah menemukan banyak pengakuan tentang penggunaan *smartphone* bagi anak-anak yang ada di Desa Pasi Merapat dan membuat mereka lalai sehaingga penggunaan *smartphone* tersebut dapat merusak tatanan sosial antar sesama ini terlihat sebelumnya anak-anak tersebut sering sekali menggunakan *smartphone* sebagai media *game online* semata.⁸⁴ Namun temuan di atas menyatakan tidak demikian, banyak ditemukan hal positif dalam kesehariannya. Berikut wawancara tambahan dengan Juanda dan Arif “kami memang menggunakan *smartphone* ini untuk bermain *game online* tapi bagi kami ini hanya hiburan saja, selain *game* kami menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi/melakukan janjiian dengan teman dekat yang ditemui sehari-hari. Jadi tidak semata-mata hanya untuk *game online*.⁸⁵

Wawancara tersebut memberikan hasil bahwa observasi awal yang menyebutkan anak-anak menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game online* ini salah. Sebagai sebuah media komunikasi, *smartphone* memegang peranan penting untuk berinteraksi secara sosial, tidak hanya bagi sesama orang dewasa, namun juga bagi

⁸³Hasil wawancara dengan Layasalbila dan Halma (tanggal penelitian 10 April 2020)

⁸⁴Observasi awal terhadap anak-anak di Pasi Merapat tahun 2019

⁸⁵Hasil wawancara dengan Juanda dan Arif (tanggal penelitian 10 april 2020)

anak-anak. Dalam penelitian ini peneliti menemukan informan yang menyadari dan memahami bagaimana menggunakan waktu disaat pmenggunakan *smartphone* dalam aktifitas sehari-hari.

Ainil dan Febri biasanya mengatur diri dalam menggunakan *smartphone* guna menjaga hubungan dengan teman. Kepada peneliti keduanya menyatakan bahwa demi menjaga hubungan, mereka mengatur diri dalam menggunakan *smartphone* dengancara ditaruh di depan mereka. “Kami tau bagaimana menggunakan *smartphone* agar tidak salah, tidak lalai, kami pakai tidak setiap saat, hanya ketika kami butuh teman saja, kami berkomunikasi karena adanya *smartphone* mudah bagi kami untuk membicarakan sesuatu.⁸⁶

Dampak positif penggunaan *smartphone* bagi anak di Desa Pasi Merapat, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* bagi anak yaitu untuk menjaga hubungan dengan temaan dan dengan komunikasi secara tidak langsung melalui palikasi pesan singkat, pembicaraan, maupun *video call* serta dapat mencari informasi melalui siaran berita lokal maupun internasional untuk menambah wawasan bagi mereka.

b. *Smartphone* Memudahkan Memperoleh Informasi Bahan Belajar

Berdasarkan hasil obserasi awal, menunjukkan bahwa adanya pandangan kecenderungan negatif ketika anak-anak sering menggunakan kecangihan *smartphone*, hal ini dikarenakan orangtua, bahkan orang dewasa pada umumnya mengakui hal tersebut. Akan tetapi, hasil temuan di lapangan menunjukkan adanya dampak positif

⁸⁶Hasil wawancara dengan Ainil dan Febri (tanggal penelitian 11 april 2020)

dari *smartphone*. Hal ini dapat membantu dan memberikan fitur atau aplikasi yang memudahkan anak untuk memperoleh informasi bahan belajar secara cepat, mencari referensi dan sebagainya sehingga mampu membantu menyelesaikan tugas sekolah dan dapat mencari informasi kreasi lainnya yang mudah dipelajari dengan mengakses langsung di *smartphone*. Seperti yang disampaikan oleh Deni, bagi Deni *smartphone* membantu mendapatkan informasi seputar sekolah, informasi dari guru mengenai tugas, “Jika ada tugas sekolah, *smartphone* ini sangat membantu saya dalam penyelesaiannya karena kendala tidak ada, sumber referensi dari buku juga cukup, buku sebagai referensi hanya itu-itu saja, tidak adanya tambahan bahan belajar”.⁸⁷

Begitupun yang disampaikan oleh informan Tasya, *smartphone* sangat diperlukan untuk menghubungi teman guna mencari info tugas. “Ya, saya merasa senang belajar melalui *smartphone* karena dengan ini saya juga tidak pernah lagi tertinggal informasi, jika terlupa saya menyimpan dan melihatnya kembali hasil yang sudah saya simpan di dalamnya.”⁸⁸

Begitupun yang disampaikan Farid kepada peneliti, kecanggihan *smartphone* yang menyediakan layanan internet memudahkan dalam mencari referensi. “Sama seperti teman lainnya, saya juga sangat senang dan orangtua saya juga mengizinkan menggunakan *smartphone* dan membeli paket data internet jika saya membutuhkan bahan untuk sekolah saya”.⁸⁹

⁸⁷Hasil wawancara dengan Deni (tanggal penelitian 7 April 2020)

⁸⁸Hasil wawancara dengan Tasya (tanggal penelitian 7 April 2020)

⁸⁹Hasil wawancara dengan Farid (tanggal penelitian 6 April 2020)

Senada dengan informan Farid, informan Anif pun memanfaatkan aplikasi *smartphone* untuk membaca buku dan sebagainya. “Kawan saya selalu bertanya kepada saya, kamu dapat buku dari mana?, saya menjawab bahwa saya dapat dari *smartphone* saya langsung mendownload apa saja yang menjadi bahan, lalu saya pelajari di rumah, semua metode dari berbagai mata pelajaran yang sudah diberikan oleh guru kelas saya”.⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas, menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* bagi anak-anak di Desa Pasi Merapat sudah terbilang efektif dan memiliki dampak positif, karena poin penting dari penggunaan *smartphone* yaitu untuk membantu anak-anak dalam proses belajar mengajar, mencari bahan dan menambah wawasan, informasi serta mempermudah mempelajari mata pelajaran yang diberikan oleh guru kelas.

4. Pendapat Anak Tentang Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan tentang beberapa pendapat anak tentang dampak negatif penggunaan *smartphone*. Secara keseluruhan semua anak yang peneliti wawancara menyatakan bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* meliputi; *pertama*, *smartphone* menjadikan anak mengalami disfungsi sosial; *kedua*, *Smartphone* menyebabkan waktu interaksi langsung berkurang; *ketiga*, *smarphone*

⁹⁰ Hasil wawancara dengan Arif (tanggal penelitian 8 April 2020)

menyebabkan anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya; *keempat*, kehadiran *smartphone* mengurangi kualitas komunikasi tatap muka.

Pada tahap obserasi menyatakan bahwa kemungkinan negatif tetap akan muncul karena *smartphone* bersifat *fleksible* dalam penggunaannya yang berarti penulis mengamati tidak setiap waktu alat canggih tersebut digunakan untuk elajar, di saat tidak belajar anak-anak sering menggunakannya sebgaiian untuk bermain *game online*. sehingga anak akan dinilai dengan berbagai cara.

a. *Smartphone* menjadikan anak mengalami disfungsi sosial

Salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* adalah menjadikan anak mengalami disfungsi sosial, dimana fungsi-fungsi sosial anak tidak berfungsi semestinya. Seperti yang dialami oleh beberapa informan

Menurut Pak Kaisar ”Anak yang keseringan menggunakan *smartphone* tersebut masih banyak belum paham dan mengerti, biasanya anak yang masih kecil karena tidak adanya pengawasan sehingga separuh hidupnya ada di *smarphone*, ketika tidak ada *smartphone* dia akan melakukan segala upaya untuk mendapatkan kembali.⁹¹ Mirisnya lagi menurut Rizki, “anak-anak yang menggunakan *smartphone* merupakan kebutuhn dalam melakukan segala aktifitas, dan disaat dia tidak menggunakan *smartphone* dia merasa sepi dari hiburan lainnya”.⁹²

Selain itu, masalah lain yang ditimbulkan adalah anak-anak akan lebih mementingkan dirinya sendiri dan kurang melakukan kegiatan sosial., hal seperti ini

⁹¹Hasil wawancara dengan Kaisar (tanggal penelitian 7 April 2020)

⁹²Hasil wawancara dengan Rizki (tanggal penelitian 8 April 2020)

dialami oleh informan Sari, dimana dia lebih menyukai komunikasi melalui *smartphone* serta lebih mementingkan diri sendiri ketimbang orang lain dia senang bermain sendiri di rumah dengan *smartphone*".⁹³

Sebagaimana dipaparkan oleh informan Alwi dan Deni, bagi mereka menggunakan *smartphone* kalau diperkirakan sekitar 8-10 jam dalam sehari semalam, bahkan bagi keduanya hal pertama yang dilakukan sebelum dan setelah tidur ialah membuka *smartphone*.⁹⁴

Adapun menurut informan Pak Kaisar, tidak dapat menentukan waktu pasti berapa lama menggunakan *smartphone*, karena baginya menggunakan *smartphone* dapat kapanpun ketika dibutuhkan atau selagi ada waktu luang",⁹⁵

Keadaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat mengalami disfungsi sosial, hal ini dialami oleh beberap informan, sebagai sebuah kebutuhan penggunaan *smartphone* secara otomatis makin sering digunakan.

b. *Smartphone* Menyebabkan Waktu Interaksi Langsung berkurang

Disfungsi sosial tersebut terjadi tentu yang mudah dilihat dari cara komunikasi langsung . dan ternyata hal ini sebagian anak-anak sudah kurang menggunakannya karena mereka lalai dengan menggunakan *smartphone* tersebut.

Berdasarkan temuan dari informan Putri, Farid, Alwi, Tasya dan Deni "menghabiskan waktu bersama teman jauh lebih sedikit dibandingkan dengan

⁹³Hasil wawancara dengan Sari (tanggal penelitian 8 April 2020)

⁹⁴Hasil wawancara dengan Alwi dan Deni (tanggal penelitian April2020)

⁹⁵Hasil wawancara dengan Kaisar (penelitian tanggal 11 April 2020)

memainkan *smartphone*, kalau sebelumnya waktu hampir selama 10 jam dalam sehari maka ketika bersama dengan teman mereka hanya menghabiskan waktu 2-3 jam. Itupun biasanya dilakukan ketika mereka bermain bersama. Sebagaimana yang disampaikan oleh informan Alwi, tiga sampai empat jam. Begitupun dengan informan Putri dan Tasya, bagi keduanya mereka menghabiskan waktu selama 2-4 jam, itupun biasanya dilakukan setelah aktifitas pulang sekolah.

Pada bagian sebelumnya disebutkan bahwa penggunaan *smartphone* untuk membangun interaksi sosial namun tidak semua waktu digunakan untuk hal tersebut melainkan anak-anak menggunakan bermain *smartphone* kearah yang lain diantaranya lalai dengan sosial media dan mbermain game online dan ini tentu akan mengganggu tatanan sosial dalam berinteraksi secara langsung.

Berdasarkan komparasi di atas, akhirnya peneliti mendeskripsikan lebih jauh bagaimana anak melakukan komunikasi langsung dengan temannya di tengah kehadiran *smartphone*. *Smartphone* menyebabkan waktu interaksi langsung berkurang, seperti disampaikan informan Farid dan Deni, hal yang dilakukan ketika bertemu dengan teman sudah pasti mengbrol, bercanda tawa, atau diskusi. Namun itu sudah berkurang karena adanya *smartphone* yang digunakan untuk berkomunikasi.⁹⁶

Temuan tersebut bagi anak-anak komunikasi langsung sangat penting dilakukan agar anak lebih dapat mengenal seseorang melalui komunikasi/interaksi dengan demikian yang seharusnya anak mendapatkan pengetahuan baru/ namun kedatangan *smartphone* mengakibatkan kemunduran terhadap hal tersebut, karena *smartphone*

⁹⁶Hasil wawancara dengan Farid dan Deni (tanggal penelitian 6 s.d 18 April 2020)

mengajarkan dan memberikan kesempatan bagi si anak tidak mengenal satu sama lain secara lebih dekat.

c. *Smartphone* Menyebabkan Anak Kurang Peka Terhadap Lingkungan sekitarnya

Pada kesesuaiannya, data observasi awal membenarkan bahwa anak memang kurang peka atau kurang respon dengan apa yang ada disekitarnya. Mulai dari dia alai dengan dunia mayanya sampai panggilan oleh orangtua pun tidak dihiraukan. Pengalaman ini hampir dialami oleh informan, seperti misalnya informan Arifin, dia seringkali ditegur oleh orangtuanya lantaran terlalu fokus dengan *smartphone* sehingga ia tidak mendengarkan apa yang orantuanya sampaikan. “bagaimana mendengarkan panggilan, kita sedang asik bermain *game*, takutnya nanti gak selesai gamenya kan gak seru”.⁹⁷ Kemudian begitu juga dengan informan Rahmad, dimana dia lebih asik memainkan game di *smartphone* sehingga dia ditegur oleh orangtuanya. “ada dipanggil sama mamaktapi gak dengan sebab suara *game* lebih keras, makanya kemaren saya gak dengar apa yang dibilang sama mamak”.⁹⁸ Pengalaman lain dialami oleh Ajijun karena telalu fokus dengan *smartphone* ketika karena asik bermain game lupa mematikan kompor yang diamanahkan orantuanya pada dia. Begitu juga ketika diajak bergotong royong informan Ajijun kebanyakan mengelak lebih memilih bermain game. “Waktu itu saya disuruh mamak mematikan kompor gas di dapur tapi saya lupa karena saya

⁹⁷Hasil wawancara dengan Arifin (tanggal penelitian 12 April 2020)

⁹⁸Hasil wawancara dengan Rahmad (tanggal penelitian 12 April 2020)

bermain *game*, terus dimarahin sama mamak, terus habis itu saya ada diajak gotong royong tapi saya menolak dan lebih memilih bermain *game*, kan enak main *game*.⁹⁹

Data di atas peneliti temukan dari hasil wawancara yang kiranya menjadi bahan penelitan terhadap dampak yang dialami oleh beberapa anak yang terpengaruh dengan adanya *smartphone* bahkan kebanyakan anak sudah bermasalah dengan lingkungannya secara pribadi, menjadikan ia lebih labil dan tidak berubah dan berkembang sama sekali. Ketidakpekaan seseorang terhadap lingkungan akan menakibatkan ia terganggu secara mental dan kurang bisa bergaul dan bersosial antar sesame atau kawan sebaya.

d. Kehadiran *Smartphone* Mengurangi Kualitas Interaksi Langsung

Adapun ketika tiba-tiba *smartphone* bordering atau terdengar suara notifikasi biasanya informan langsung melihat apakah itu penting atau tidak. Namun demikian biasanya informan lebih memilih untuk melihat kondisi atau topik perbincangan. Bagi peneliti hal ini merujuk pada keaktifan seseorang. Bagi seorang anak jika interaksi sudah berkurang tentu ada gejala yang ditimbulkan. Sebagaimana disampaikan informan Putri, biasanya meminta maaf atau izin kepada temanya dahulu sebelum menerima telfon. “yang kami lakukan saat berkomunikasi terasa biasa saja tidak ada yang janggal tapi memang sedikit kurang tata karma saya sendiri merasakannya, tapi kalau sesame kawan kan gapapa”.¹⁰⁰ Bagi informan Sari dia tidak langsung buka *smartphone* ketika obrolan sedang menarik. Dia akan mengabaikan notifikasi

⁹⁹Hasil penelitian dengan Ajjun (tanggal penelitian 13 April 2020)

¹⁰⁰Hasil wawancara dengan Putri (tanggal penelitian 10 April 2020)

smartphone untuk sementara sehingga dia bisa menghubunginya kembali. “Komunikasi antar sesama lewat *smartphone* kurang asik lebih baik langsung tapi kami tetap menggunakan ini sebagai alat komunikasi kami sehari-hari”.¹⁰¹ Adapun informan Juanda secara refleksi dia akan langsung melihat *smartphonenya*.”saya sering kalau ngobrol dengan teman sering lihat *smartphone* dan itu biasa saja”.¹⁰²

Sikap dari ketiga informan yang peneliti temukan ini menunjukkan adanya kekurangan dalam komunikasi tidak ada yang spesial ketika berinteraksi antar sesama ini yang mengakibatkan kualitas komunikasi antar sesama berkurang sehingga dianggap tidak bermanfaat dan hanya sementara tanpa ada timbal balik antar pembicara dengan responden ini disebabkan karena penggunaan *smartphone* yang dianggap kurang efektif.

e. *Smartphone* Menyebabkan Anak Jarang Melakukan Komunikasi Tatap Muka

Sama seperti sebelumnya pada observasi peneliti telah melihat langsung bahwa penggunaan *smartphone* telah menyebabkan anak jarang berkomunikasi dengan temannya secara langsung/tatap muka.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan berkomunikasi menggunakan *smartphone* memang memberikan kepuasan tersendiri kepada para penggunanya, sehingga tidak heran banyak anak yang lebih menyukai komunikasi menggunakan *smartphone* dibandingkan bertatap muka. Namun dalam bentuk komunikasi yang disukai informan

¹⁰¹Hasil wawancara dengan Sari (tanggal penelitian 10 April 2020)

¹⁰²Hasil wawancara dengan Juanda (tanggal penelitian 11 April 2020)

umunya adalah komunikasi langsung (tatap muka), meskipun bentuk komunikasi ini jarang sekali dilakukan oleh para informan, akan tetapi informan menyadari betul pentingnya komunikasi tatap muka ini.

Pak Asmara menyatakan bahwa bagi orangtua selalu berupaya untuk memberikan fasilitas kepada anaknya dengan harapan orangtua dapat memenuhi kebutuhan anaknya. “anak-anak di desa kami selalu mendapat pengawasan dari orangtua, namun orangtua tidak tau arti pengawasan, sehingga pengawasan ini disalah artikandan mengakibatkan terjadinya kesalahan, peran orangtua anak di desa kami banyak yang mengawasi anaknya dengan memberikan fasilitas apa yang menjadi kebutuhan sang anak, tidak mempertimbangkan apa yang akan terjadi selanjutnya”.¹⁰³

Ditambahkan oleh Pak Makdinin “sebenarnya pemberian fasilitas *smartphone* pada dasarnya orangtua hanya memberikan fasilitas kepada anaknya dengan tujuan tertentu, salah satunya untuk memudahkan dalam proses pengawasan terhadap anak. Namun, disayangkan tidak sesuai dengan yang diharapkan yakni fasilitas seperti *smartphone* mengakibatkan anak bertambah lalai dan malas dalam belajar.”¹⁰⁴

Menurut Pak Sinasdi “pemberian fasilitas *smartphone* kepada anak bersifat sementara, sehingga kepemilikan barang atau *smartphone* hanya menjadi wewenang

¹⁰³Hasil wawancara dengan Pak Asmara (tanggal penelitian 14 April 2020)

¹⁰⁴Hasill wawancara dengan Pak Makdinin (tanggal penelitian 14 April 2020)

penuh dari orangtua. Kami tidak melarang anak memakai *smartphone* asalkan milik kami bukan kami berikan secara pribadi”.¹⁰⁵

Selanjutnya, Pak Mansari menyatakan “kalau kami di sini atau di rumah memang sengaja memberikan fasilitas *smartphone* pada anak hanya bertujuan komunikasi yang dilakukan dengan orangtua dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan dan kebutuhan anak, dalam hal ini proses komunikasi dapat berjalan sesuai dengan harapan”.¹⁰⁶ Imbuhnya!.

Dari hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menyebabkan anak jarang melakukan komunikasi tatap muka karena kelalaiannya dalam menggunakan *smartphone* juga tidak terlepas daripada peran orangtua selaku penyedia fasilitas tersebut. Orangtua harus mengetahui bahwa dalam pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* benar-benar harus diberikan batasan, yakni dengan cara meminjamkan milik pribadi maupun pengawal waktu agar anak tidak a dengan *smartphone* disaat mereka bersama teman-temannya. Hal ini agar dapat menjaga anak tetap dalam lingkup sosial.

D. Perubahan Interaksi Sosial Anak Yang Menggunakan *Smartphone*.

Pada bagian ini, peneliti membandingkan data hasil penelitian dengan teori yang sudah dibahas pada Bab II. Menurut Bimo Walgito, interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang

¹⁰⁵Hasil wawancara dengan Pak Sinasdi (tanggal penelitian 14 April 2020)

¹⁰⁶Hasil wawancara dengan Pak Mansari (tanggal penelitian 14 April 2020)

saling timbal balik.¹⁰⁷ Interaksi dengan menggunakan *smartphone* diakui memudahkan manusia untuk berhubungan dengan manusia lain. Beberapa anak (Tasya dan Putri) menyatakan bahwa *smartphone* memudahkan mereka untuk menjalin komunikasi dengan orang jauh. Sebagaimana yang disampaikan informan Rahmad, baginya *smartphone* mempermudah menjalin komunikasi dengan teman yang jauh. Dalam kehidupan sosial, manusia membutuhkan orang lain karena tidak dapat dipungkiri manusia tidak dapat hidup sendiri. Untuk memnuhi kebutuhannya maka manusia membutuhkan hubungan dengan manusia lain. Ketika dua orang bertemu dan mereka saling menyadari keberadaan keduanya ada saat itu sudah terjadi interaksi.

Meskipun diantara keduanya tidak terjadi percakapan, berbeda bila keduanya tidak menyadari dengan tidak melihat atau mendengar atau apapun yang dapat dirasakan oleh panca indra, maka tidak terjadi interaksi¹⁰⁸

Sependapat dengan informan Rahmad, informan Sabri juga menyatakan hal yang sama yakni *smartphone* mempermudah menjalin komunikasi dengan teman yang jauh, *smartphone* juga memberikan dampak positif lain seperti yang disampaikan informan Alwi, baginya *smartphone* juga mempermudah dia untuk menunjukkan arah jalan. Adapun bagi informan lainnya, Layasalbila dan Halima, *smartphone* mempermudah mereka mendapatkan berita terkini. Dengan demikian, beberapa anak (Juanda dan Arif) mengungkapkan bahwa selain untuk komunikasi

¹⁰⁷Bimo Walgito. Psikologi Sosial (Suatu Pengantar), Yogyakarta: Andi,2008. hlm 65.

¹⁰⁸Soejono soekanto: Sosiologi Suatu Pengantar, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2013). hal. 55.

dengan orang yang jauh, *smartphone* juga biasa digunakan untuk melakukan janji-janji dengan teman dekat yang mereka temui sehari-hari.

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama, persaingan dan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian. Bertemunya manusia secara fisik belaka tidak dapat menghasilkan kebutuhan hidup dalam suatu kelompok sosial, kebutuhan hidup tersebut dapat diperoleh apabila manusia saling bekerjasama, saling berbicara dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama, mengadakan persaingan dan pertikaian dan sebagainya.¹⁰⁹

Akan tetapi perlu diperhatikan pula, selain memiliki dampak positif, *smartphone* juga memiliki dampak negatif terhadap penggunanya. Salah satu dampak negatif adalah menggiring anak mengalami disfungsi sosial. Seperti yang dialami oleh beberapa informan, informan Kaisar menyatakan bahwa separuh hidupnya ada di *smartphone*, sehingga ketika tidak ada *smartphone* dia akan melakukan segala upaya untuk mendapatkannya kembali. Begitupun dengan informan Rizki, *smartphone* merupakan kebutuhan dalam melakukan segala aktifitas, dia merasa hampa kalau tidak ada *smartphone*.

Selain itu, masalah lain yang ditimbulkan adalah orang menjadi terobsesi dengan diri sendiri hal seperti ini dialami oleh informan Sari, di mana dia lebih menyukai komunikasi melalui *smartphone* serta lebih mementingkan dirinya ketimbang orang lain. Penggunaan secara berlebihan juga menyebabkan sesuatu menjadi kurang baik, hal ini dialami oleh beberapa informan, sebagai sebuah

¹⁰⁹Soerjono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar...,hal. 56.

kebutuhan penggunaan *smartphone* makin sering digunakan. Sebagaimana yang diungkapkan informan Alwi dan Deni, bagi mereka menggunakan *smartphone* diperkirakan sekitar 8-10 jam dalam sehari semalam, bahkan bagi keduanya hal yang pertama dilakukan sebelum dan setelah bangun tidur adalah membuka *smartphone*.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan adanya informan yang berjumlah lima orang yaitu Putri, Farid, Alwi, Tasya dan Deni menghabiskan waktu bersama teman jauh lebih sedikit dibandingkan dengan memainkan *smartphone*, kalau sebelumnya dalam memainkan *smartphone* informan menghabiskan waktu hampir selama 10 jam dan menghabiskan waktu bersama hanya sekitar 2-3 jam, itupun dilakukan disekolah. Begitu juga dengan informan Putri dan Tasya mereka menghabiskan waktu selama 2-4 jam setelah pulang sekolah dan ketika libur sekolah. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa waktu yang digunakan untuk menggunakan *smartphone* jauh lebih lama dibandingkan dengan waktu berkumpul dengan teman.

E. Langkah-langkah Mengatasi Pengaruh *Smartphone*

Langkah-langkah dalam mengatasi pengaruh *smartphone* di Gampong Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan, Kabupaten Aceh Selatan diruakan sebagai berikut:

Menurut Pak Junardi “kami akan berupaya untuk membuat peraturan wilayah bebas *smartphone*, seperti di tempat-tempat ibadah, balai pengajian TPA/TPQ, apabila ketika sudah masuk waktu pelaksanaan ibadah shalat atau jadwal mengaji di

TPA/TPQ dan ketika ada kegiatan sosial di lingkungan masyarakat. Hal ini dilakukan supaya anak-anak tidak menggunakan *smartphone* di sembarang tempat.¹¹⁰

Ditambahkan oleh informan Pak Makdimin “seharusnya bagi orangtua maupun orang dewasa menjadi contoh yang baik untuk anak-anak di lingkungan masing-masing, agar anak tidak kecanduan *smartphone* yakni dengan cara menghindari bermain *smartphone* saat sedang berkumpul dengan anak. Dan ini perlu dipetegas.¹¹¹

Menurut Pak Mansari “sebagai orangtua harus memberikan, membatasi waktu penggunaan *smartphone* bagi setiap anak dengan cara memberikan batasan waktu bermain *smartphone* antara satu sampai dua jam saja. Jadi, untuk menghindari kesenjangan dan penyerapan konten negatif diperlukannya peran orangtua secara maksimal. Misalnya dengan melatih anak agar meminta izin terlebih dahulu dan mengembalikan *smartphone* dengan baik setelah selesai digunakan atau sudah mencapai batas waktu.¹¹²

Alternatif selanjutnya yaitu mengajak anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, salah satu dampak negatif penggunaan *smartphone* ialah menurunnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Pak Junardi menjelaskan “pengaruh besar *smartphone* adalah munculnya kondisi yang tidak baik dan bernuansa negatif karena bagi saya, anak-anak perlu bermain dan belajar antar

¹¹⁰Hasil wawancara dengan Pak Junardi, S.Pd Keucik Gampong Pasi Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan (tanggal penelitian 15 April 2020).

¹¹¹Hasil wawancara dengan Pak Makdimin (tanggal penelitian 15 April 2020)

¹¹²Hasil wawancara dengan Mansari (tanggal penelitian 16 April 2020)

sesame bukan lalai dengan bermain *game* dan media sosial semata yang dalam hal ini akan berdampak buruk bagi sang anak, mereka belum bisa memilah mana yang baik dan yang buruk. Perlu adanya upaya yang dilakukan dari pihak orangtua seperti pengawasan dan pengontrolan setiap kesempatan.¹¹³

Kalau dari saya, solusi mudah lainnya yakni “memberikan aktivitas yang menarik sebagai pengganti *smartphone*, mengajak anak untuk melakukan kegiatan baru dan memberikan renggang terhadap penggunaan *smartphone*”.¹¹⁴

Berdasarkan langkah-langkah dalam mengatasi pengaruh *smartphone* di Gampong Pasie Merapat, berabgai pihak setuju untuk mengawal bersama terhadap perkembangan *smartphone* di lingkungan anak. Dengan cara tidak membiarkan anak bermain *smartphone* tanpa pengawasan saat anak menggunakan *smartphone*. Orangtua bertanggungjawab untuk membagi waktu anak dalam penggunaan dan memberitahukan agar tidak membuka konten yang bersifat negatif.

¹¹³Hasil wawancara dengan Pak Junardi, S.Pd Keucik Gampong Pasi Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan (tanggal penelitian 18 April 2020)

¹¹⁴Hasil wawancara dengan Pak Junardi, S.Pd Keucik Gampong Pasi Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan (tanggal penelitian 18 April 2020)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dampak *smartphone* terhadap interaksi sosial anak studi di *Gampong Pasie Merapat* Kecamatan *Kluet Selatan* Kabupaten *Aceh Selatan*, menghasilkan bahwa:

1. Dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak sebagai berikut:
 - a. Dampak Positif
 - 1) Interaksi menggunakan *smartphone* dapat membantu menjalin komunikasi dengan teman yang jauh.
 - 2) *Smartphone* memudahkan memperoleh informasi bahan belajar.
 - 3) Menjadi pengarah lokasi dengan tepat dan cepat
 - 4) Mempermudah mendapatkan informasi berita lokal dan internasional dengan cepat.
 - b. Dampak negatif
 - 1) *Smartphone* menjadikan anak mengalami disfungsi sosial
 - 2) *Smartphone* menyebabkan waktu interaksi langsung berkurang
 - 3) *Smartphone* menyebabkan anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya
 - 4) Kehadiran *smartphone* mengurangi kualitas interaksi langsung
 - 5) *Smartphone* menyebabkan anak jarang melakukan komunikasi tatap muka

2. Perubahan Interaksi sosial anak yang menggunakan *smartphone*

- 1) Penggunaan interaksi menggunakan *smartphone* lebih mendominasi dari pada interaksi di dunia nyata
- 2) Sikap menghargai sebuah pertemuan dan perkumpulan antara teman, keluarga dan masyarakat berkurang
- 3) Menjadi pribadi yang individualis

3. Langkah-langkah dalam mengatasi pengaruh *smartphone* pada anak di Gampong

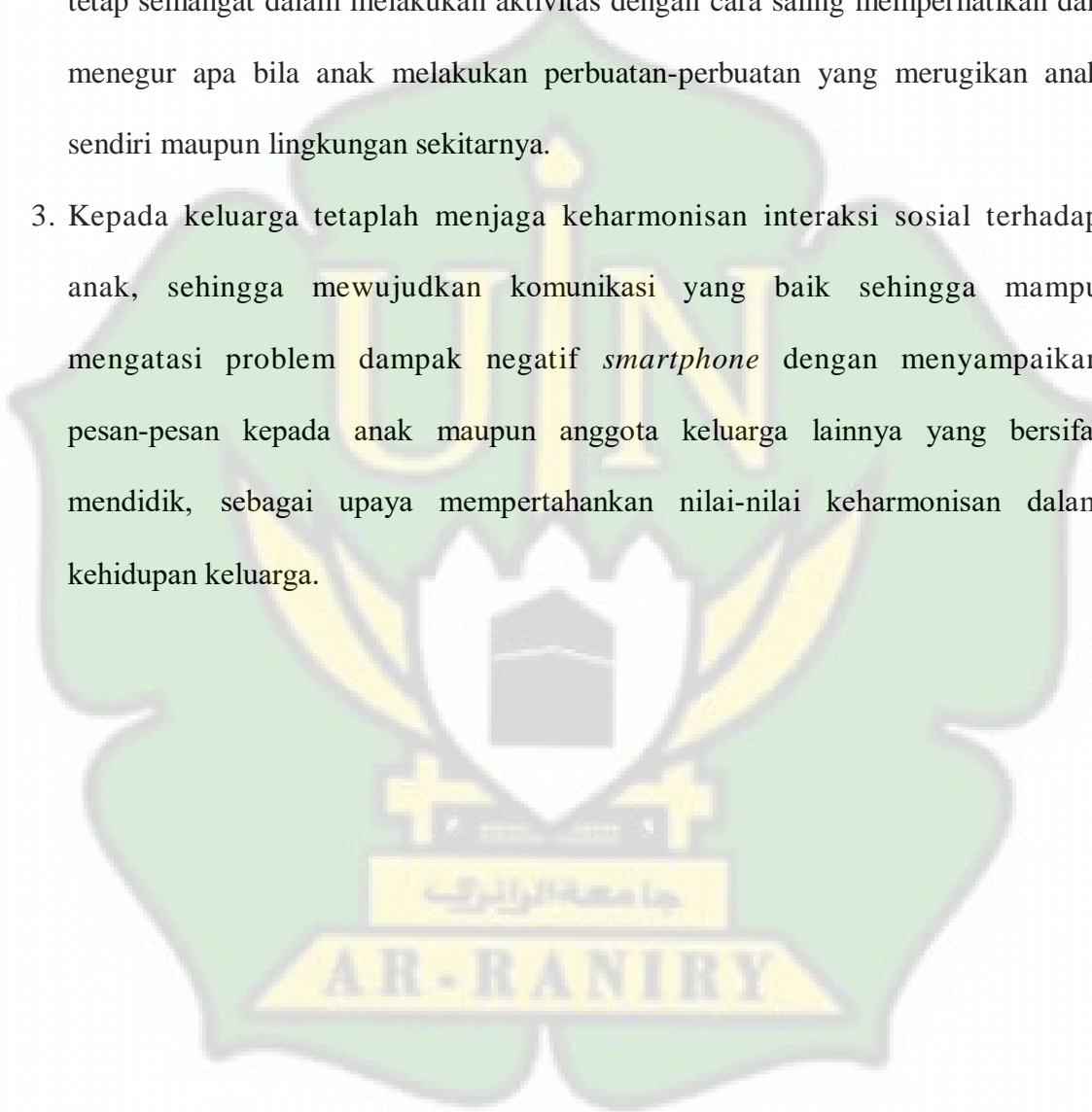
Pasie merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan sebagai berikut:

- 1) Membuat peraturan wilayah bebas *smartphone*
- 2) Membuat kegiatan alternative yang menyenangkan agar penggunaan *smartphone* tidak melewati batas wajar
- 3) Mewajibkan secara tegas kepada orangtua untuk mengawasi penggunaan *smartphone* oleh anak-anak
- 4) Meberikan batasan waktu daam penggunaan *smartphone*

B. Saran

1. Kepada perangkat *gampong* agar dapat mengeluarkan kebijakan dan mengevaluasi dampak positif dan negatifnya pemakaian *smartphone* di kalangan anak sehingga tetap berjalannya interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat agar tercapainya tujuan bersama dalam rangka memajukan *Gampong* Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan.

2. Kepada masyarakat tetap saling menjaga anak sebagai generasi penurus bangsa agar tidak menjadi generasi yang lemah sehingga dalam berinteraksi sosial anak tetap semangat dalam melakukan aktivitas dengan cara saling memperhatikan dan menegur apa bila anak melakukan perbuatan-perbuatan yang merugikan anak sendiri maupun lingkungan sekitarnya.
3. Kepada keluarga tetaplah menjaga keharmonisan interaksi sosial terhadap anak, sehingga mewujudkan komunikasi yang baik sehingga mampu mengatasi problem dampak negatif *smartphone* dengan menyampaikan pesan-pesan kepada anak maupun anggota keluarga lainnya yang bersifat mendidik, sebagai upaya mempertahankan nilai-nilai keharmonisan dalam kehidupan keluarga.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Agustiani, Hendrianti, 2006, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Arifin, Bambang Samsul, 2015, *Psikologi Sosial*, Bandung: Pustaka Setia.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, tt, Bogor: Sabiq.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2014, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fiati, Rina, 2005, *Akses Internet Via Ponsel*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Hanafi, Agustin, Edi Darmawijaya, Husni A. Jalil, 2014, *Buku Daras Hukum Keluarga*, Banda Aceh: Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam UIN Ar-Raniry.
- Hastuti, 2012, *Psikolog Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Hidayati, Wiji dan Sri Purnami, 2008, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Teras.
- Huraerah, Abu, 2006, *Kekerasan Terhadap Anak*, Bandung: Nuansa.
- Irwansyah, Edy dan Jurike V. Moniaga, 2014, *Pengantar Teknologi Informasi*, Yogyakarta: deePublish.
- Kadir, Abdul dan Terra CH Triwahyuni, 2003, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Kartono, Kartini, 1979, *Psikologi Anak*, Bandung: Alumni.
- Lajnah Pentashihan Musfah Al-Qur'an, 2012, *Tafsir Al-Qur'an Tematik (Al-Quran dan Pemberdayaan Kaum Dhuafa)*, Jilid 2, Jakarta: Depertemen Agama RI.
- Murdiyatmoko dan Handayani, 2004, *Sosiologi 1*, Jakarta: Bina Cipta.
- Musfirah, 2013, *Perkembangan Sosial Anak Usia 11-12 tahun di Homeschooling*, Yogyakarta: Primagama.

- Prasetya, Didik Dwi, 2013. *Membuat Aplikasi SmartPhone Multiplatform*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sarwono, Sarlito Wirawan, 1994, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah, 2017, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Saydam, Gouzali, 2005, *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Soekanto, Soerjono, 2013, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihartati, Rahma, 2014, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*, Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Suharto, Edi, 1997, *Pembangunan Kebijakan Sosial dan Pekerjaan Sosial*, Bandung: Lembaga Studi Pembangunan STKS.
- Syah, Muhibbin, 2003, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Walgito, Bimo, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, 2003, Yogyakarta: Andi.

B. Jurnal

- Alia, Tesa dan Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital." *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 2018, Vol. 14 No. 1. hal. 65-78 <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639/pdf>
- Aziz, Muchlis dan Nurainiah. "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara." *Jurnal Al-Ijtima'iyyah*. 2018. Vol 4. No 2. hal. 19-39. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PMI/article/view/4204/2735>
- Chusna, Puji Asmaul. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 2017. Vol. 17.

No. 2. hal. 315-330. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586>

Efendi, Agus. "Puwani Indri Astuti, dan Nuryani Tri Rahayu, Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo." *Jurnal Penelitian Humaniora*. 2017. Vol. 18. No. 2. hal. 12-24. <http://journals.ums.ac.id/index.php/humaniora/article/view/5188/3455>

Masril, Munzaimah dan Mazdalifah. "Pola Komunikasi Remaja di Era Digital." *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 2018, Vol. 4 No. 2. hal. 188-199. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika/article/view/1886/1702>

Rachmaniar, dkk. "Perilaku Penggunaan Smartphone dan Akses Pornografi Di Kalangan Remaja Perempuan." *Jurnal Komunikasi Global*. 2018. Vol. 7. No. 1. hal. 1-11. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/jkg/article/view/10890/8895>

Pangastuti, Ratna. "Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini." *Ijiece*, 2017. Vol. 2. No. 2. hal. 171. <http://www.journal.pps-pgra.org/index.php/Ijiece/article/view/69/52>

Witarsa, Ramdhan. Dkk. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2018. Vol. 6. No. 1. hal. 9-2. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432>

Zulfitri. "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar." *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*. 2017. Vol. 1, No. 2. hal. 95-102. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/2502/2070>

C. Perundang-undangan

Undang-Undang. No. 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/47406/uu-no-1-tahun-1974>

D. Wab/Internet

www.kemendagri.go.id.

https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+no.+17-pih-kominfo-2-2014+tentang+riset+kominfo+dan+unicef+mengenai+perilaku+anak+dan+remaja+dalam+menggunakan+internet+/0/siaran_pers

<https://techno.okezone.com/read/2014/09/12/57/1038138/acer-liquid-e700-smartphone-3-sim-card-pertama-di-indonesia>

<https://tekno.kompas.com/read/2018/11/23/14205897/ini-6-fakta-menarik-ibm-simon-smartphone-pertama-di-dunia>

<https://www.liputan6.com/tekno/read/2669811/menilik-perkembangan-smartphone-dari-masa-ke-masa>

[Http://repository.uin-suska.ac.id/dampak *Pernikahan Dini Di Desamarga Mulya Kecamatan Rambah Samo Kabupaten Rakan Hulu*](Http://repository.uin-suska.ac.id/dampak_Pernikahan_Dini_Di_Desamarga_Mulya_Kecamatan_Rambah_Samo_Kabupaten_Rakan_Hulu). Diakses pada tanggal 23 Maret 2022

Wikipedia.org.dampak diakses pada tanggal 23 Maret 2022



Lampiran



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
KECAMATAN KLUET SELATAN
GAMPONG PASIE MERAPAT**

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 402/PM/V/2020

Keuchik Gampong Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan, dengan ini menerangkan:

Nama : Syafrian T

NIM : 441307523

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Prodi : Pengembangan Masyarakat Islam

Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian skripsi yang berjudul *“Dampak Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak (Studi di Gampong Pasie Merapat Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan)”*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Pasie Merapat, 15 Mei 2020

Keuchik Pasie Merapat,



Junardi, S.Pd



Dokumentasi Bersama Teungku Imeum Gampong Pasi Merapat



Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu Rabiah Informan Penelitian



Dokumentasi Wawancara Bersama Bapak Mansari Informan Penelitian



Dokumentasi Wawancara Bersama Bapak Febri Informan Penelitian Pemilik Konter



Dokumentasi Anak-anak Bermain *Smartphone*



Dokumentasi Anak-anak Bermain *Smartphone*



Dokumentasi Anak-anak Bermain *Smartphone*



Pemberian Apresiasi Kepada Anak dan Remaja



Kegiatan Mengaji di Bale



Kegiatan Latihan Zikir Berzanzi