

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **5.1 Dampak *Gadget* Pada Fungsi Sosial Remaja**

Penggunaan *gadget* pada remaja di daerah Pertanian IV banyak menggunakan *gadget* dalam sehari bisa memakan waktu sampai 8 jam dalam sehari. Serta kegunaan *gadget* yang digunakan ialah banyak digunakan untuk bermain game online dan media sosial. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan para informan, dan juga teori dampak positif *gadget* menurut Nurhaeda (2018), teori dampak negatif *gadget* menurut Rozalia (2017) serta keterkaitan dampak *gadget* dengan teori fungsi sosial remaja menurut John W. Santrock (2003), dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak *gadget* pada fungsi sosial remaja adalah sebagai berikut:

Berikut di bawah ini merupakan penjelasan dari teori menurut Nurhaeda (2018) dan Rozalia (2017) dengan teori John W. Santrock (2003). adalah sebagai berikut:

##### **5.1.1 Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita**

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurhaeda (2018) dimana dikatakan bahwa salah satu dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu mempermudah komunikasi. Hal ini dikarenakan *gadget* merupakan suatu alat yang sangat canggih dan berguna dalam membantu menghubungkan orang satu dengan yang lainnya sehingga komunikasi dapat terjalin dengan mudah.

Berdasarkan hasil temuan lapangan, pernyataan Nurhaeda tersebut sesuai dengan apa yang peneliti temukan. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa banyak remaja dan teman sekelas memandang mereka salah satu aspek paling penting dalam kehidupannya. Yang mana remaja menunjukkan keinginan yang kuat untuk bergaul

dengan sebaya yang pada akhirnya mendapatkan kemandirian dalam diri remaja tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan remaja dan perilaku serta fungsi sosial remaja dapat dipengaruhi oleh teman. Dengan adanya *gadget* ini dapat memudahkan remaja untuk berkomunikasi dengan teman-temannya, sehingga fungsi sosial remaja mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita berjalan dengan baik.

Penggunaan *gadget* dalam seharinya remaja di Pertanian IV bisa menghabiskan waktu 8 jam dalam sehari untuk bermain *gadget*, banyak dari penggunanya bermain *gadget* banyak dipergunakan untuk bermain game online dan media sosial sebab dari ajakan teman yang mengajak untuk bermain *gadget* dalam ruang yang sama. Melihat kondisi tersebut dengan adanya *gadget* mereka dapat berhubungan diluar waktu belajar, dimana mereka dapat melakukan *video call*, telepon, berdiskusi, belajar ataupun bermain game bersama-sama. Sehingga dapat tercapai suatu hubungan dengan teman yang lebih matang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* berdampak positif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman karena dapat membantu memudahkan untuk komunikasi sehingga dapat mengefisiensi biaya serta waktu, karena tidak perlu bertatap muka secara langsung. Dalam hal ini *gadget* berdampak positif bagi fungsi sosial remaja dan tidak memberikan dampak negatif.

### **5.1.2 Mencapai peran sosial pria dan wanita**

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurhaeda (2018) dimana dikatakan bahwa salah satu dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu mengetahui berita acara baik formal maupun non

formal. Misal acara peringatan hari kemerdekaan yang dilaksanakan disekolah ataupun acara pesta ulang tahun yang dibuat untuk memperingati bertambahnya usia dari teman-temannya.

Berdasarkan hasil temuan lapangan, *gadget* ini berdampak positif dalam perkembangan fungsi sosial remaja khususnya untuk mencapai peran sosial pria dan wanita. Hal ini dikarenakan dari *gadget* itu remaja dapat dengan mudah mengetahui kabar berita acara yang diselenggarakan dan diinformasikan melalui *chat* pribadi ataupun grup dan juga melalui media sosial.

Selain itu, tak hanya berdampak positif saja dengan adanya *gadget* akan tetapi juga dapat berdampak negatif pernyataan ini didukung oleh teori dampak negatif *gadget* menurut Rozalia (2017) yaitu kecanduan dimana remaja mengalami ketergantungan terhadap teknologi dan menjadikan teknologi sebagai kebutuhan mereka. Sehingga dalam lingkungan sosial khususnya di keluarga, remaja berperan sebagai anak tidak menjalankan peran sosialnya dengan baik karena telah mengalami kecanduan akan *gadget* tersebut. Contoh nyata yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti sekarang ini saat orang tua meminta tolong kepada anak, tidak langsung dijalankan dan terkadang malah sinis kepada orang tuanya serta menunda-nunda pekerjaan yang diminta oleh orang tua mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* dapat berdampak positif dan negatif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam mencapai peran sosial pria dan wanita. Hal ini bergantung kepada pribadi remaja tersebut.

### **5.1.3 Menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif**

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurhaeda (2018) dimana dikatakan bahwa salah satu dampak positif dari penggunaan

*gadget* yaitu mendapatkan pengetahuan yang luas. Misalnya seperti memperoleh informasi akan tips-tips hidup sehat melalui *website* ataupun media sosial lainnya seperti tiktok,instagram,maupun youtube.

Berdasarkan hasil temuan lapangan para remaja di Pertanian IV memperoleh pengetahuan mengenai tips hidup sehat dan salah satunya dengan berolahraga. Mereka biasanya berolahraga bersama teman seperti bermain futsal,basket maupun jogging.

Selain itu, gadget juga dapat berdampak negatif yaitu dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Dimana menurut Rozalia (2017) *gadget* dapat membuat kesehatan remaja menjadi terganggu ataupun menurunkan daya fikir dari remaja itu sendiri. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan para informan penelitian, mereka mengakui pernah mengalami gangguan pada penglihatan mereka karena terlalu lama dalam penggunaan *gadget*. Tak hanya itu, mereka juga mengalami pusing yang disebabkan dari radiasi yang berasal dari *gadget*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* dapat berdampak positif dan negatif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif. Untuk dampak positif seperti *gadget* dapat memberikan informasi terkait hidup sehat, sedangkan untuk dampak negatif *gadget* dapat menyebabkan gangguan penglihatan.

#### **5.1.4 Mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya**

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rozalia (2017) dimana dikatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat mempengaruhi perilaku anak. Hal ini dikarenakan

apabila mereka memainkan suatu video game yang mengandung kekerasan atau unsur tidak baik lainnya. Kemungkinan besar remaja tersebut dapat meniru dari apa yang mereka lihat dan pelajari. Sehingga dapat mempengaruhi perilaku remaja terutama pada saat berhadapan dengan orang tua.

Menurut teori fungsi sosial remaja menurut John W. Santrock (2003) dapat diketahui bahwa mengejar kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya merupakan tujuan perkembangan sederhana bagi remaja yang menginginkan kebebasan dan juga menghabiskan waktunya untuk bisa berkomunikasi dengan baik dengan orang tua untuk menemukan kemandirian emosional yang bisa dicapai dengan orang terdekat. Namun berdasarkan hasil penelitian sebagian remaja di Pertanian IV fungsi sosial remaja khususnya dalam mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya tidak berjalan dengan baik. Dimana mereka mengakui bahwa komunikasi antara remaja dengan orang tua berjalan tidak baik karena terkadang kurang sopan terhadap orang yang lebih tua. Perilaku yang dilakukan diantaranya: menggunakan nada tinggi dan membantah perkataan orang yang lebih tua.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* dapat berdampak negatif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. Hal ini dapat dilihat dari pengakuan remaja akan perilaku yang kurang sopan terhadap yang lebih tua.

#### **5.1.5 Mencapai jaminan kebebasan ekonomis**

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rozalia (2017) dimana dikatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu kecanduan. Terlebih lagi dari kecanduan tersebut dapat

menimbulkan perilaku konsumtif seperti membeli paket data untuk kebutuhan bermain game dalam *gadget* dan membeli barang suatu game atau *e-commerce*.

Berdasarkan temuan lapangan kecanduan akan gadget ini sangat merugikan orang tua dari remaja yang mengalami hal tersebut, karena mereka masih bergantung kepada orang tua dan belum memiliki pekerjaan yang memumpuni. Dalam hal ini remaja dalam memenuhi kebutuhan kesehariannya masih mengandalkan dan bergantung kepada kedua orang tua dalam memenuhi kebutuhannya dalam sehari-hari serta pada pembahasan ini remaja juga banyak yang mengalami boros dalam penggunaan *gadget* yang terlalu sering karena untuk membeli kebutuhan dalam *gadget* tersebut. Sehingga perilaku boros tersebut malahan menjadi beban untuk orang tua dalam aspek ekonomi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* dapat berdampak negatif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam mencapai jaminan kebebasan ekonomis, karena dapat menyebabkan perilaku boros terhadap remaja dari kecanduan dalam bermain *gadget* tersebut.

#### **5.1.6 Memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan**

Berdasarkan teori John W. Santrock (2003) dikatakan bahwa dimasa remaja ini benar-benar mulai mempertimbangkan masa depan mereka. Berbeda dengan anak perempuan yang memandang pekerjaan sebagai cara untuk menghabiskan waktu sebelum menikah, anak laki-laki cenderung menganggap pekerjaan mereka lebih serius. Dalam hal ini juga dapat dikatakan bahwa pada dimasa remaja ini memilih dan menyiapkan pekerjaan adalah suatu hal yang harus dipersiapkan dengan baik secara agar lebih matang dalam mempersiapkan pekerjaan.

Berdasarkan hasil penelitian teori diatas tidak sesuai dengan apa yang peneliti temukan dilapangan, untuk fungsi sosial remaja khususnya dalam memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan tidak berjalan pada remaja di Pertanian IV dikarenakan remaja disana masih bersekolah dan kuliah sehingga belum ada pemikiran dalam hal memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan. Selain itu, *gadget* tidak menjadi pengaruh terhadap pola fikir dari remaja yang berada di Pertanian IV.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak adanya kesesuaian antara teori John W. Santrock (2003) dengan hasil temuan lapangan. Hal ini disebabkan karena tidak berjalannya fungsi sosial remaja khususnya dalam memilih dan menyiapkan pekerjaan.

#### **5.1.7 Persiapan memasuki kehidupan berkeluarga**

Menurut teori John W. Santrock (2003) dikatakan bahwa kecenderungan terjadinya pernikahan muda menjadikan persiapan pernikahan sebagai tugas perkembangan paling krusial pada masa remaja. Bagian seksual dalam persiapan pernikahan mungkin bisa dibuat lebih sederhana dengan dilonggarkannya tabu sosial mengenai aktivitas seksual, namun persiapan untuk aspek-aspek pernikahan lainnya masih kurang di rumah, di sekolah, dan di perguruan tinggi. Kesiapan tanggung jawab keluarga harus lebih diprioritaskan. Salah satu alasan mengapa remaja membawa “masalah yang belum terselesaikan” hingga dewasa adalah kurangnya persiapan

Berdasarkan hasil penelitian teori diatas tidak sesuai dengan apa yang peneliti temukan dilapangan, untuk fungsi sosial remaja khususnya dalam persiapan memasuki kehidupan berkeluarga tidak berjalan pada remaja di Pertanian IV dikarenakan remaja disana masih bersekolah dan kuliah sehingga belum ada pemikiran untuk

mempersiapkan diri dalam memasuki kehidupan berkeluarga. Tak hanya itu, belum cukupnya umur dari remaja yang berada di Pertanian IV apabila berkeinginan untuk membangun keluarga.

Dari apa yang peneliti peroleh melalui wawancara dengan para informan, dapat diketahui remaja di sana menyatakan bahwa kesiapan dalam kehidupan berkeluarga banyak yang memberikan target pada usia 25-29 tahun serta seiring waktu berjalan juga banyak yang belajar dan mencari pekerjaan terlebih dahulu sampai nantinya siap untuk masuk dalam kehidupan berkeluarga.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak adanya kesesuaian antara teori John W. Santrock (2003) dengan hasil temuan lapangan. Hal ini disebabkan karena tidak berjalannya fungsi sosial remaja khususnya dalam persiapan memasuki kehidupan berkeluarga. Selain itu, *gadget* tidak menjadi pengaruh terhadap pola pikir dari remaja yang berada di Pertanian IV.

#### **5.1.8 Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting untuk kompetensi kewarganegaraan**

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurhaeda (2018) dimana dikatakan bahwa salah satu dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu untuk melatih kreativitas anak. Dimana dengan adanya kemajuan teknologi yang ada di dalam *gadget* tersebut menciptakan rasa keingintahuan yang besar dari remaja dan juga keinginan untuk membuat suatu terobosan terbaru.

Kemampuan intelektual dan konsep-konsep yang penting untuk keterampilan sosial ditekankan baik di sekolah maupun pendidikan tinggi. Sementara itu, hanya sedikit remaja yang mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuannya dalam situasi dunia nyata. Orang-orang yang berpartisipasi dalam kegiatan



ekstrakurikuler terampil dalam teknik-teknik ini, tetapi mereka yang tidak melakukannya-entah karena harus bekerja sepulang sekolah atau karena teman-temannya tidak menyukainya tidak memiliki kesempatan.

Berdasarkan hasil informasi dari kelima informan bahwa informan memiliki peran dan fungsi yang cukup baik dari segi lingkungan rumah maupun sekolah banyak aktif dalam suatu kegiatan yang ada, selalu berpartisipasi dalam mengikuti segala kegiatan yang berlangsung dalam organisasi baik di lingkungan pendidikan maupun sekitar rumah serta terdapat beberapa informasi bahwa terdapat remaja yang mengalami malas untuk berbaur mereka lebih memilih untuk berdiam diri dirumah saja. Selain itu, dengan adanya *gadget* menjadi alat untuk menjembatani antara kultur kebudayaan yang ada dengan para remaja. Tak hanya itu, dari *gadget* remaja dapat mengetahui informasi terkait kewarganegaraan dan juga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air sehingga terdorongnya keinginan untuk berkereasi atau menciptakan terobosan baru lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* memberikan dampak positif bagi fungsi sosial remaja khususnya dalam mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting untuk kompetensi kewarganegaraan. Hal ini dapat melalui kegunaan dari kemajuan teknologi dari *gadget* yang digunakan para remaja di Pertanian IV, seperti selalu mengikuti kegiatan organisasi baik di lingkungan pendidikan maupun sekitar rumah.