

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Pelaksanaan Penelitian**

Tahap persiapan adalah tahapan peneliti dalam merencanakan penelitian dan membuat rancangan peneliti yang akan dilaksanakan. Sebelumnya, peneliti menentukan tempat dan fokus permasalahan dalam penelitian yang dirancang dengan observasi awal dan melakukan wawancara dalam menemukan permasalahan yang akan diteliti. Selanjutnya peneliti menyusun rancangan penelitian dalam bentuk proposal penelitian. Peneliti mengajukan proposal penelitian mengenai dampak pengguna *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Kundisari Temanggung. Jadi, tujuan penelitian adalah mengetahui faktor penggunaan *smartphone* dan dampak apa saja yang timbul akibat penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Kundisari Temanggung. Selanjutnya, peneliti mengajukan surat izin penelitian sebagai perizinan untuk penelitian di Desa Kundisari Temanggung.

##### **4.1.2 Pengambilan Data Penelitian**

Tahap pelaksanaan adalah tahapan bagi peneliti untuk melakukan penelitian ke lapangan dengan memasuki situasi dan kondisi lapangan. Tahapan ini, peneliti berperan dalam mengumpulkan data dengan pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk melengkapi data penelitian. Pedoman wawancara dirancang sebelumnya dalam aspek-aspek yang akan

diteliti di lapangan, yaitu mengajukan pertanyaan dan mengamati tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Kundisari Temanggung. Penelitian dilakukan di tempat subjek bersedia, sehingga peneliti menggunakan *informed consent* yaitu meminta persetujuan langsung kepada subjek dengan menyatakan kesediannya mengikuti penelitian ini.

Subjek yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini adalah empat remaja Desa Kundisari Temanggung dengan inisial ZSR, LAS, WAN, dan MHA, dua berjenis kelamin perempuan dan dua berjenis kelamin laki-laki serta empat orang berinisial NS, N, LH, dan S yang merupakan keluarga dari masing-masing subjek sebagai subjek pendukung yang berjenis kelamin perempuan.

Wawancara dengan ZSR dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Juli 2022 pukul 14.05 WIB. Subjek ZSR mengenakan kaos pendek berwarna putih dan celana pendek berwarna hitam serta rambut diikat satu. Saat wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Sedangkan wawancara dengan MHA dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 3 Juli 2022 pukul 14.00 WIB. Subjek MHA mengenakan kaos pendek berwarna hitam dan celana pendek berwarna hitam dengan motif berwarna putih, subjek juga memakai kacamata. Ketika wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Wawancara dengan WAN dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 15 Juli 2022 pukul 15.00 WIB. Adapun subjek WAN mengenakan kaos pendek berwarna biru bergambar robot dan celana berwarna hitam bermotif bintang. Ketika wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Kemudian wawancara dengan LAS dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 Juli 2022 pukul 19.38 WIB. Subjek LAS mengenakan gamis berwarna merah kombinasi warna abu-abu dan terdapat motif kotak-kotak pada bagian lengan, L juga mengenakan kerudung berwarna hitam. Saat wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Wawancara dengan NS dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Juli 2022 pukul 10.30 WIB. Subjek NS mengenakan jaket dan kerudung berwarna hitam serta celana legging panjang berwarna hitam. Saat wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Sedangkan wawancara dengan S dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Juli 2022 pukul 13.00 WIB. Adapun subjek S mengenakan celana panjang dan kerudung berwarna hitam serta baju lengan Panjang berwarna merah. Ketika wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Wawancara dengan LH dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 15 Juli 2022 pukul 10.00 WIB. Subjek LH mengenakan kerudung berwarna biru

dongker dengan motif garis-garis dan jaket bermotif bunga berwarna pink serta mengenakan celana legging panjang berwarna hitam. Ketika wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Adapun wawancara dengan N dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 Juli 2022 pukul 09.00 WIB. Subjek N mengenakan baju bermotif bunga berwarna pink muda dan kerudung berwarna salem serta mengenakan celana panjang berwarna merah. Saat wawancara berlangsung subjek terlihat dalam keadaan normal atau dalam kondisi *mood* yang baik.

Observasi subjek ZSR dilaksanakan sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 10 Juli 2022, 13 Juli 2022, dan 2 Agustus 2022. Sedangkan observasi subjek MHA dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 3 Juli 2022 dan 14 Juli 2022. Adapun observasi subjek WAN dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 2 Juli 2022 dan 15 Juli 2022. Observasi subjek LAS dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 6 Juli 2022 dan 16 Juli 2022.

Berikut ini adalah data subjek penelitian:

a. Subjek I

Nama	: ZSR
Usia	: 14 tahun
Alamat	: Kundisari, Kedu, Temanggung
Jenis Kelamin	: Perempuan

b. Subjek II

Nama : WAN  
Usia : 13 tahun  
Alamat : Kundisari, Kedu, Temanggung  
Jenis Kelamin : Laki-laki

c. Subjek III

Nama : MHA  
Usia : 13 tahun  
Alamat : Kundisari, Kedu, Temanggung  
Jenis Kelamin : Laki-laki

d. Subjek IV

Nama : LAS  
Usia : 17 tahun  
Alamat : Kundisari, Kedu, Temanggung  
Jenis Kelamin : Perempuan

#### 4.1.3 Pengujian Keabsahan Data

Data atau informasi yang telah terkumpul dalam penelitian ini diuji keabsahannya melalui teknik-teknik berikut ini:

a. Triangulasi

1) Triangulasi Teknik

Penggalan informasi dalam penelitian ini menggunakan tiga metode pengambilan data yaitu wawancara, observasi dan

dokumentasi seperti rekaman hasil wawancara dan foto sebagai data pendukung.

## 2) Triangulasi sumber

Penggalan informasi mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Kundisari Temanggung selain melibatkan subjek utama juga melibatkan salah satu anggota keluarga dari subjek utama yang terdiri dari dua ibu dan dua kakak sebagai subjek pendukung.

### b. Member Check

Peneliti melakukan pengecekan kembali kepada subjek terkait dengan data penelitian, tujuannya adalah mendapatkan data yang sesuai dan diinginkan subjek terkait topik penelitian.

## 4.1.4 Temuan Hasil Penelitian

### a. Subjek ZSR

#### 1) Faktor Penggunaan *Smartphone*

Hasil wawancara mengungkap mengenai alasan subjek menggunakan *smartphone* untuk media pembelajaran selama sekolah *online*, media hiburan, mencari informasi dan mengisi waktu luang untuk bermain *game*, melihat video, berita dan sosmed. Seperti yang disampaikan oleh ZSR dalam kalimat sebagai berikut:

*“Sebagai sarana untuk belajar, sebagai sarana hiburan, sebagai em untuk mengisi waktu luang” (S1, A1, I2, 33-43)*

*“E kalau awalnya sih tujuan utamanya untuk belajar, karena kan sekolah kan daring. Tapi kalau mungkin sekarang mungkin udah*

*nggak terlalu pakai smartphone untuk belajar”* (S1, A1, I2, 55-59)

*“Untuk mengisi waktu luang atau e sebagai sarana informasi”* (S1, A1, I2, 55-59)

*“Bermain game, nonton video, e liat berita-berita, liat ig, liat sosmed”* (S1, A1, I2, 55-59)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut didukung oleh pernyataan NS yang merupakan kakak ZSR. NS menyatakan bahwa ZSR menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, melihat video *tiktok*, membuka *instagram*, dan pembelajaran *online* selama pandemi. Hal tersebut dinyatakan NS dalam kalimat sebagai berikut:

*“Kalau saya biasanya lihat dia ini main game atau kalau enggak nonton video tiktok”* (SO1, A1, I1, 35-48)

*“Kalau pas pandemi buat sekolah online juga karena kan sekolahnya online”* (SO1, A1, I1, 35-48)

*“Ya kalau sekarang palingan buka ig atau tiktok atau ngegame”* (SO1, A1, I1, 35-48)

Pernyataan diatas didukung dengan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Juli, 13 Juli, dan 2 Agustus 2022. Ketika observasi dilakukan, peneliti melihat jika ZSR menggunakan *smartphone* untuk bermain *game free fire* dan *hago*, melihat video *tiktok*, dan *chatting* melalui *whatsapp*.

Hasil wawancara mengungkap mengenai pendapat ZSR bahwa *smartphone* merupakan kebutuhan dan gaya hidup. Hal tersebut dinyatakan ZSR dalam kalimat sebagai berikut:

*“E dua-duanya”* (S1, A1, I2, 33-43)

*“Ya kan kalau kebutuhan kan memang sekolah juga butuh smartphone, kalau gaya hidup kita bisa liat apa ya kaya liat baju model baju-baju itu” (S1, A1, I2, 33-43)*

## 2) Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial

### a) Kontak Sosial

#### (1)Langsung

Hasil wawancara mengungkap mengenai interaksi yang dilakukan lebih banyak melalui *smartphone* meskipun ZSR memilih untuk berinteraksi secara langsung. ZSR juga menyatakan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* menyebabkan kurang berinteraksi saat di rumah. Seperti yang disampaikan oleh ZSR dalam kalimat sebagai berikut:

*“Bermain langsung bersama teman” (S1, A1, I1, 69-72)*

*“E ya tergantung kalau e kebanyakan sih main smartphone di rumah” (S1, A1, I1, 76-77)*

*“Kalau em negatifnya paling kalau dampak negatifnya e jadi kurang interaksi kalau di rumah” (S1, A1, I2, 242-251)*

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama NS. NS menyatakan bahwa ZSR lebih banyak bermain *smartphone* di rumah dibandingkan bermain dengan teman. Hal tersebut dinyatakan oleh NS dalam kalimat sebagai berikut:

*“E S ini sering leb lebih banyak main smartphone di rumah daripada main dengan temannya” (SO1, A1, I1, 35-48)*

*“Menurut pandangan saya lebih banyak dampak buruknya ya, karena dia lebih jadi lebih banyak main smartphone di rumah dan jarang main sama temennya, terus kalau diajak*



*ngobrol juga lebih fokus sama smartphome nya” (SO1, A2, I1, 126-131)*

Ketika memiliki waktu luang, ZSR memilih untuk bermain *smartphone* untuk bermain *game*, nonton, membuka sosmed dan berita. Hal tersebut dinyatakan dengan kalimat sebagai berikut:

*“Em memainkan smartphome” (S1, A1, I1, 96-101)*

*“Em banyak sih ada game, kadang nonton video kadang liat tiktok kadang em buka ig atau liat berita update-update” (S1, A1, I1, 96-101)*

Adapun pernyataan terkait dengan hal tersebut didukung oleh pernyataan NS. NS menyatakan bahwa ketika ZSR memiliki waktu luang, hal yang dilakukan adalah bermain *game* di *smartphone*. Hal tersebut dinyatakan NS dalam dengan kalimat sebagai berikut:

*“Main smartphome” (SO1, A1, I1, 100-103)*

*“Kalau saya lihat sih ngegame” (SO1, A1, I1, 100-103)*

Hasil wawancara mengungkap mengenai durasi penggunaan *smartphone* ZSR dalam sehari adalah selama enam hingga delapan jam. Hal tersebut dinyatakan ZSR dalam kalimat sebagai berikut:

*“Gatau nggak saya hitung, ya kira-kira enam sampai delapan jam” (S1, A1, I2, 47-51)*

Hal tersebut didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh NS. NS menyatakan bahwa ZSR menggunakan

*smartphone* lebih dari lima jam dalam sehari. Hal tersebut dinyatakan NS dalam kalimat sebagai berikut:

*“Lama kalau main smartphone, pagi siang malam saya lihat pegang smartphone terus, ya kira-kira lebih dari lima jam dalam seharinya lah”* (SO1, A1, I2, 53-62)

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* mempengaruhi kualitas interaksi secara langsung. ZSR menyatakan bahwa yang dilakukan ketika bersama teman adalah berbicara, bermain *game* bersama, dan foto. ZSR juga menyatakan bahwa lebih banyak bermain *smartphone* ketika bersama teman. Hal tersebut dinyatakan oleh ZSR dengan kalimat sebagai berikut:

*“Mengobrol, mabar, foto-foto”* (S1, A1, I1, 81-84)

*“Em main smartphone sih”* (S1, A1, I1, 81-84)

NS menyatakan bahwa hal yang dilakukan ZSR ketika sedang bersama teman adalah mabar. Hal tersebut dinyatakan dengan kalimat sebagai berikut:

*“Kalau saya lihat dia mabar kalau lagi sama temennya”*  
(SO1, A1, I1, 96-97)

Hasil observasi pada tanggal 10 Juli 2022 juga menunjukkan jika ZSR ketika berinteraksi langsung dengan peneliti lebih fokus dengan *smartphone* nya untuk bermain *game hago* sehingga sempat salah menjawab saat ditanya. Ketika sedang bersama teman, hal yang dilakukan ZSR adalah bermain *game free fire*.

## (2) Tidak Langsung

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* memudahkan akses informasi, sarana belajar dan interaksi tanpa bertemu langsung. Hal ini sejalan seperti yang disampaikan oleh ZSR dengan kalimat sebagai berikut:

*“Ya kalau dampak positifnya bisa mengakses informasi secara luas, buat sarana belajar, untuk mendapatkan informasi dengan cepet gitu praktis”* (S1, A1, I2, 242-251)

*“Ya lebih cepat tanpa bertemu langsung dengan orangnya”* (S1, A1, I2, 121-122)

## b) Komunikasi

## (1) Pembicaraan

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* dapat menyebabkan miskomunikasi. Adapun ZSR menyatakan hal tersebut dengan kalimat sebagai berikut:

*“E kadang sinyalnya suka ngelag-ngelag atau hilang gitu sama ehem bisa buat miskomunikasi gitu. Kadang kita ngomongnya gini orang tanggepannya gini jadi beda persepsi”* (S1, A1, I2, 135-139)

## (2) Gerak Badaniah atau Sikap

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* menyebabkan ZSR menunda ketika diminta bantuan. Hal tersebut dinyatakan oleh ZSR dalam kalimat sebagai berikut:

*“Maulah”* (S1, A2, I2, 216-220)

*“Paling bilang bentar gitu, tapi ya dilakuin”* (S1, A2, I2, 216-220)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh NS dalam kalimat sebagai berikut:

*“Mau, tapi kalau mau juga tidak langsung mau”* (SO1, A2, I2, 83-93)

Tanggapan NS ketika ZSR menunda saat diminta bantuan dinyatakan dalam kalimat sebagai berikut:

*“Yaudah saya juga nggak mau maksa”* (SO1, A2, I2, 83-93)

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* menyebabkan ZSR menjadi lebih agresif, terutama ketika sedang bermain *game* dan kalah. Hal tersebut diakui oleh ZSR dengan kalimat sebagai berikut:

*“Pernah”* (S1, A2, I2, 226-230)

*“Main game”* (S1, A2, I2, 226-230)

*“Iyalah orang kalah”* (S1, A2, I2, 226-230)

Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dengan NS. NS menyatakan bahwa ZSR sering berkata kasar ketika marah. Hal tersebut dinyatakan oleh NS dalam kalimat sebagai berikut:

*“Sering kalau lagi marah dengan temennya, dia jadi sering berkata kasar”* (SO1, A2, I2, 78-79)

Hasil observasi pada tanggal 10 Juli, 13 Juli, dan 2 Agustus 2022 juga menunjukkan jika ZSR menjadi lebih agresif dengan berkata kasar dan mengatai teman yang berada dalam satu kelompok ketika bermain *game*.

b. Subjek WAN

1) Faktor Penggunaan *Smartphone*

Hasil wawancara mengungkap mengenai alasan WAN menggunakan *smartphone* adalah untuk bermain *game*, mencari informasi, media pembelajaran, dan komunikasi. Hal ini dinyatakan WAN dengan kalimat sebagai berikut:

*“Untuk main game dan mencari informasi”* (S2, A2, I1, 30-37)

*“Untuk main game dan pembelajaran online”* (S2, A2, I1, 49-57)

*“Pembelajaran online, pie-pie? untuk berkomunikasi dengan orang dan untuk main game”* (S2, A2, I1, 49-57)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut diperkuat lagi oleh pernyataan yang disampaikan oleh LH yang merupakan kakak WAN. LH menyatakan bahwa WAN menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, pembelajaran daring, dan melihat video *ditiktok* dan *snack video*. Hal tersebut dinyatakan LH dengan kalimat sebagai berikut:

*“Biasanya sih yang diakses itu main game, kalau pas pandemi kemarin itu sekolahnya kan daring nah itu biasanya kadang ada zoom meeting, kadang ada juga pembelajaran diwhatsapp, tapi ngegamenya juga masih tetep”* (SO2, A1, I1, 36-53)

*“Ya kebanyakan sih lebih game nya dan ada juga aplikasi lain yaitu misalnya tiktok, snack video, liat-liat apa video-video disnack video seperti itu”* (SO2, A1, I1, 36-53)

Pernyataan diatas didukung dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Juli dan 15 Juli 2022. Ketika

observasi dilakukan, peneliti melihat jika WAN menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, *chatting* dan menelfon teman.

Hasil wawancara mengungkap mengenai pendapat WAN bahwa *smartphone* merupakan gaya hidup yang dapat digunakan untuk bermain *game* dan hal lain. Hal tersebut dinyatakan WAN dalam kalimat sebagai berikut:

“*Gaya hidup*” (S2, A2, I1, 30-37)

“*Karena bisa untuk main game dan lain-lainnya*” (S2, A2, I1, 30-37)

## 2) Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial

### a) Kontak Sosial

#### (1)Langsung

Hasil wawancara mengungkap mengenai interaksi yang dilakukan lebih banyak melalui *smartphone* daripada berinteraksi secara langsung dengan teman. WAN juga menyatakan bahwa dampak negatif adanya *smartphone* menyebabkan WAN lebih memilih bermain *smartphone* dibandingkan bermain dengan teman. Hal tersebut dinyatakan oleh WAN dengan kalimat sebagai berikut:

“*Melalui smartphone*” (S2, A1, I1, 65)

“*Kalau negatifnya saya memilih main smartphone dengan teman. Maksud saya, saya memilih bermain smartphone daripada main dengan teman*” (S2, L, 185-190)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama LH. LH menyatakan

bahwa WAN lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone*. Hal tersebut dinyatakan oleh LH dengan kalimat sebagai berikut:

*“Adek saya ini lebih banyak berinteraksi dengan smartphone”* (SO2, A1, I1, 36-53)

Ketika memiliki waktu luang, WAN memilih untuk bermain dengan teman bermain *game*. Hal tersebut dinyatakan dengan kalimat sebagai berikut:

*“Bermain game free fire”* (S2, A1, I1, 84)

Adapun pernyataan terkait dengan hal tersebut didukung oleh pernyataan LH. LH menyatakan bahwa kegiatan yang dilakukan WAN ketika memiliki waktu luang kebanyakan adalah bermain *smartphone*. Hal tersebut dinyatakan LH dengan kalimat sebagai berikut:

*“Main smartphone tapi kadang juga main sama temennya, kadang diluar main bola tapi kalau main sama temannya itu kebanyakan lebih apa yang dipegang smartphone nya lebih main smartphone nya daripada sama temennya”* (SO2, A1, I1, 117-122)

Hasil wawancara mengungkap mengenai durasi penggunaan *smartphone* WAN dalam sehari adalah selama lima jam. Hal tersebut dinyatakan WAN dalam kalimat sebagai berikut:

*“Lima jam”* (S2, A2, I1, 41-46)

Pernyataan yang terkait dengan hal tersebut didukung dengan pernyataan yang disampaikan LH. LH menyatakan bahwa WAN menggunakan *smartphone* selama lima jam lebih dalam

sehari. Hal tersebut dinyatakan LH dalam kalimat sebagai berikut:

“*Kira-kira sih lima jam an lebih*” (SO2, A1, I2, 57-70)

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* mempengaruhi kualitas interaksi secara langsung. Kegiatan interaksi menjadi lebih banyak dengan *smartphone* ketika sedang berinteraksi langsung. Ketika sedang berkumpul dengan teman, hal yang biasanya dilakukan adalah bermain *game* dan berbicara. Hal tersebut dinyatakan oleh WAN dengan kalimat sebagai berikut:

“*Main game dan ngobrol bareng*” (S2, A1, I1, 68-74)

“*Free fire*” (S2, A1, I1, 68-74)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut yang didukung oleh pernyataan LH yang menyatakan bahwa ketika sedang berkumpul dengan teman, hal yang dilakukan WAN adalah bermain *game dismartphone*. Hal tersebut dinyatakan LH dalam kalimat sebagai berikut:

“*Ya main smartphone main game*” (SO2, A1, I1, 114)

Hasil observasi pada tanggal 2 Juli 2022 menunjukkan bahwa WAN ketika sedang bersama temannya, hal yang dilakukan adalah bermain *game free fire* dan *mobile legend* sambil berbicara seputar *game* yang sedang dimainkan.



## (2) Tidak Langsung

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* memudahkan untuk mengakses informasi dan dapat berkomunikasi tanpa bertemu langsung. Hal tersebut dinyatakan oleh WAN dengan kalimat sebagai berikut:

*“Kalau positifnya saya bisa mencari informasi dan komunikasi tanpa berbicara secara langsung”* (S2, L, 185-190)

## b) Komunikasi

## (1) Pembicaraan

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* dapat mempengaruhi komunikasi terutama dengan keluarga. Ketika WAN diwawancara menyatakan sering berkomunikasi dengan keluarga. Hal tersebut dinyatakan WAN dalam kalimat sebagai berikut:

*“Sering”* (S2, A2, I1, 105-108)

Akan tetapi pernyataan tersebut berbeda dengan pernyataan LH. LH menyatakan jika WAN jarang berkomunikasi dengan keluarga di rumah karena lebih sering bermain *smartphone*. Hal tersebut dinyatakan LH dengan kalimat sebagai berikut:

*“Jarang karena lebih main smartphone daripada apa ngobrol sama saya, sama ibu juga jarang”* (SO2, A2, I1, 73-86)

Hasil observasi pada tanggal 15 Juli 2022 juga menunjukkan bahwa WAN lebih banyak diam apabila tidak diajak berbicara meskipun banyak orang didekatnya.

LH juga menyatakan jika WAN sedang diajak berbicara lebih fokus dengan *smartphone* dibandingkan dengan orang yang mengajak berbicara. Hal tersebut dinyatakan oleh LH dengan kalimat sebagai berikut:

*“Saya ngajak ngobrol karena dia tu fokus banget sama smartphone nya”* (SO2, A2, I1, 73-86)

*“Adek saya ini kalau diajak ngobrol itu fokus dengan smartphone nya, e tidak menghiraukan yang mengajak ngobrol”* (SO2, A2, I1, 73-86)

## (2) Gerak Badaniah atau Sikap

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* menyebabkan subjek menunda ketika diminta bantuan. WAN menyatakan bahwa saat diminta bantuan langsung mau membantu. Hal tersebut dinyatakan WAN dalam kalimat sebagai berikut:

*“Mau”* (S2, A2, I2, 175-177)

*“Langsung mau”* (S2, A2, I2, 175-177)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut berbeda dengan pernyataan yang disampaikan oleh LH. LH menyampaikan ketika diminta bantuan, WAN tidak langsung bergegas atau menunda terlebih dahulu. Hal tersebut dinyatakan LH dalam kalimat sebagai berikut:

*“Menunda dulu karena lebih penting smartpho ne nya daripada orang yang menyuruhnya”* (SO2, A2, I2, 9-111)

Tanggapan LH ketika WAN menunda saat diminta bantuan dinyatakan dalam kalimat sebagai berikut:

*“Saya kasih tau nasehatin gitu tapi dia malah marah”* (SO2, A2, I2, 99-111)

Hasil observasi pada tanggal 15 Juli 2022 menunjukkan ketika WAN diminta bantuan oleh ibunya untuk mengantar makanan untuk ayahnya yang sedang bekerja tidak langsung bergegas, akan tetapi menyelesaikan *game* yang sedang WAN mainkan. Setelah selesai bermain *game*, WAN baru bergegas mengantar makanan untuk ayahnya.

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* menyebabkan subjek menjadi lebih agresif ketika sedang bermain *game*. Hal tersebut diakui oleh WAN dalam kalimat sebagai berikut:

*“Iya”* (S2, A2, I2, 182-184)

*“Kalau main game”* (S2, A2, I2, 182-184)

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama LH yang menyatakan bahwa WAN menjadi lebih agresif ketika bermain *game*. Hal tersebut dinyatakan oleh LH dalam kalimat sebagai berikut:

*“Iya sering karena apa smartpho ne nya tu sangat mempengaruhi perilakunya jadi kasar jadi apa ya dia sering berkata kasar apalagi kalau pas main game itu sambil apa berkata-kata kasar”* (SO2, A2, I2, 91-95)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal itu didukung lagi dengan hasil observasi pada tanggal 2 Juli 2022 yang menunjukkan bahwa WAN menjadi lebih agresif ketika bermain *game* dengan berkata kasar, memukul kursi dan mendorong teman yang berada didekatnya. WAN juga berteriak sambil bernyanyi ketika menang bermain *game* sambil menunjukkan *smartphone* kepada temannya karena level *game* nya meningkat.

c. Subjek MHA

1) Faktor Penggunaan *Smartphone*

Hasil wawancara mengungkap mengenai alasan MHA menggunakan *smartphone* adalah untuk mencari informasi, media pembelajaran dan bermain *game*. Hal ini dinyatakan MHA dalam kalimat sebagai berikut:

“*Mencari informasi*” (S3, A1, I2, 28-42)

“*Pembelajaran online, buka google*” (S3, A1, I2, 28-42)

“*Main game*” (S3, A1, I2, 28-42)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal itu didukung oleh pernyataan S yang merupakan ibu dari MHA. S menyatakan bahwa MHA menggunakan *smartphone* untuk media pembelajaran seperti *zoom meeting* dan mengakses *google*, bermain *game* dan melihat *youtube*. Hal tersebut dinyatakan S dalam kalimat sebagai berikut:

“*E biasanya pelajaran daring kan zoom meeting*” (SO3, A1, I1, 33-47)

“Google paling buat belajar tu” (SO3, A1, I1, 33-47)

“Main game sama liat youtube” (SO3, A1, I1, 33-47)

Pernyataan diatas didukung lagi dengan hasil observasi pada tanggal 3 Juli dan 14 Juli 2022. Ketika observasi dilakukan, peneliti melihat jika MHA menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan melihat *youtube*.

Hasil wawancara mengungkap mengenai pendapat MHA bahwa *smartphone* merupakan gaya hidup sehari-hari. Hal tersebut dinyatakan ZSR dalam kalimat sebagai berikut:

“Gaya hidup” (S3, A1, I2, 28-42)

“Buat keseharian” (S3, A1, I2, 28-42)

## 2) Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial

### a) Kontak Sosial

#### (1) Langsung

Hasil wawancara mengungkap bahwa MHA lebih memilih dan menyukai bermain *smartphone* dibandingkan bermain langsung dengan teman. MHA juga menyatakan bahwa lebih banyak interaksi melalui *smartphone* daripada langsung. Hal tersebut dinyatakan oleh MHA dalam kalimat sebagai berikut:

“*Smartphone*” (S3, A1, I1, 53-60)

“*Karena suka berinteraksi dengan teman lewat smartphone*” (S3, A1, I1, 53-60)

“*Smartphone*” (S3, A1, I1, 53-60)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal itu didukung oleh pernyataan S. S menyatakan bahwa MHA lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone* dibandingkan dengan teman. Hal tersebut dinyatakan S dalam kalimat sebagai berikut:

“*Lebih banyak dengan smartphone nya*” (SO3, P, 33-47)

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* mempengaruhi kualitas interaksi secara langsung. Kegiatan interaksi menjadi lebih banyak dengan *smartphone* ketika sedang berinteraksi langsung. Ketika sedang berkumpul dengan teman, hal yang biasanya dilakukan adalah bermain *game*. Hal tersebut dinyatakan oleh MHA dengan kalimat sebagai berikut:

“*Banyak main smartphone*” (S3, A1, I1, 63-68)

“*Main game*” (S3, A1, I1, 63-68)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal itu didukung oleh pernyataan S. S menyatakan ketika bersama teman, hal yang dilakukan MHA adalah bermain *game online* bersama. Hal tersebut dinyatakan S dalam kalimat sebagai berikut:

“*Main bareng game online*” (SO3, A1, I1, 77)

Pernyataan yang terkait dengan hal tersebut didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 3 Juli 2022. Ketika observasi dilakukan, peneliti melihat hal yang dilakukan

MHA ketika sedang bersama temannya adalah bermain *game free fire* dan *mobile legend*.

Ketika memiliki waktu luang, MHA biasanya menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Hal tersebut dinyatakan oleh MHA dalam kalimat sebagai berikut:

“Biasanya main *smartphone* untuk main *game*” (S3, A1, I1, 76-77)

Adapun pernyataan terkait dengan hal tersebut didukung oleh pernyataan S. S menyatakan ketika MHA memiliki waktu luang, hal yang dilakukan adalah bermain *smartphone* namun terkadang bermain voli. Hal tersebut dinyatakan S dengan kalimat sebagai berikut:

“Main *smartphone*” (SO3, A1, I1, 83-85)

“Kadang main voli” (SO3, A1, I1, 83-85)

Hasil wawancara mengungkap mengenai durasi penggunaan *smartphone* MHA dalam sehari selama lima hingga enam jam. Hal tersebut dinyatakan MHA dalam kalimat sebagai berikut:

“Lima sampai enam jam” (S3, A1, I2, 46-49)

Hal yang terkait dengan hal tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan S. S menyatakan bahwa MHA menggunakan *smartphone* selama lima sampai enam jam dalam sehari. Hal tersebut dinyatakan S dalam kalimat sebagai berikut:

“Kurang lebih lima sampai enam jam” (SO3, A1, I2, 50)

## (2) Tidak Langsung

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* memudahkan untuk mencari informasi melalui *youtube* dan *google*. Hal tersebut dinyatakan oleh MHA dengan kalimat sebagai berikut:

*“Kalau dampak postifnya bisa mencari informasi di google dan di youtube”* (S3, A1, I2, 182-188)

## b) Komunikasi

## (1) Pembicaraan

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* dapat mempengaruhi komunikasi terutama dengan keluarga. Adapun MHA menyatakan sering berkomunikasi dengan keluarga. Hal tersebut dinyatakan MHA dalam kalimat sebagai berikut:

*“Sering”* (S3, A2, I1, 91-93)

Akan tetapi pernyataan tersebut berbeda dengan pernyataan S yang merupakan ibu MHA. S menyatakan jika MHA jarang berkomunikasi dengan keluarga di rumah. Hal tersebut dinyatakan S dalam kalimat sebagai berikut:

*“Kadang-kadang”* (SO3, A2, I1, 53-64)

Hasil observasi pada tanggal 14 Juli 2022 menunjukkan bahwa ketika sedang bermain *smartphone*, MHA lebih banyak diam apabila tidak diajak ngobrol.



S juga menyatakan jika MHA sedang diajak berbicara lebih fokus dengan *smartphone* dibandingkan dengan orang yang mengajaknya berbicara. Hal tersebut dinyatakan oleh S dengan kalimat sebagai berikut:

*“Ya kadang melihat saya kadang melihat smartphone nya. Tapi kebanyakan fokus dengan smartphone”* (SO3, A2, I1, 53-64)

Hasil observasi pada tanggal 3 Juli dan 14 Juli 2022 yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa ketika MHA diajak berbicara oleh ibunya lebih fokus dengan *smartphone*, sehingga MHA tidak langsung menanggapi perkataan ibunya dan ibunya perlu mengulang apa yang disampaikan kepada MHA.

## (2) Gerak Badaniah Atau Sikap

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* menyebabkan subjek menunda ketika diminta bantuan. MHA menyatakan bahwa ketika diminta bantuan langsung mau membantu. Hal tersebut dinyatakan MHA dalam kalimat sebagai berikut:

*“Mau”* (S3, A2, I2, 166-168)

*“Langsung mau”* (S3, A2, I2, 166-168)

Akan tetapi pernyataan yang terkait dengan hal tersebut berbeda dengan pernyataan yang disampaikan oleh S. S menyatakan jika MHA sering menunda-nunda ketika diminta

bantuan. Hal tersebut dinyatakan S dalam kalimat sebagai berikut:

*“Mau, tapi sering nunda-nunda”* (SO3, A2, I2, 72-77)

Tanggapan S ketika MHA menunda saat diminta bantuan dinyatakan dalam kalimat sebagai berikut:

*“Saya jadi pakai nada tinggi biar dia langsung gerak”*  
(SO3, A2, I2, 72-77)

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Juli 2022 juga menyatakan bahwa MHA tidak langsung bergegas melakukan perintah ibunya ketika diminta untuk mengantar adiknya jajan ke warung karena masih bermain *game dismartphone*.

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* menyebabkan subjek menjadi lebih agresif terutama ketika sedang bermain *game*. Meskipun hasil wawancara dengan MHA menyatakan tidak dalam kalimat sebagai berikut:

*“Belum pernah”* (S3, A2, I2, 173)

Hasil wawancara dengan S menyatakan bahwa MHA tidak menjadi agresif ketika bermain *smartphone*. Hal tersebut dinyatakan S dalam kalimat sebagai berikut:

*“Enggak”* (SO3, A2, I2, 68)

Akan tetapi hasil observasi pada tanggal 3 Juli dan 14 Juli 2022 menunjukkan bahwa MHA menjadi lebih agresif dengan berkata kasar ketika bermain *game*.

d. Subjek LAS

1) Faktor Penggunaan *Smartphone*

Hasil wawancara mengungkap mengenai alasan LAS menggunakan *smartphone* adalah untuk mencari informasi, komunikasi, pembelajaran dan media hiburan. Hal tersebut dinyatakan LAS dalam kalimat sebagai berikut:

*“Alasan saya menggunakan smartphone untuk mencari informasi, komunikasi dan sebagai media hiburan”* (S4, P, 31-41)

*“Untuk media pembelajaran, untuk hiburan, untuk komunikasi”* (S4, P, 52-58)

*“Bermain game sama media pembelajaran sama nonton video dan chat”* (S4, P, 52-58)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut didukung oleh pernyataan N yang merupakan ibu dari LAS. N menyatakan bahwa LAS menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi melalui *whatsapp*, mengakses *tiktok*, *facebook* dan bermain *game*. Hal tersebut dinyatakan N dalam kalimat sebagai berikut:

*“Ya wa sama main tiktok lihat tiktok sama lihat fb dan ngegame”* (SO4, A1, I1, 34-44)

*“Ya selama pandemi buat sekolah online, buka wa lihat tiktok juga”* (SO4, A1, I1, 34-44)

Pernyataan diatas didukung dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 6 Juli dan 16 Juli 2022. Ketika observasi dilakukan, peneliti melihat jika LAS menggunakan *smartphone* untuk melihat video di *tiktok* dan *facebook*, serta *chatting*.

Hasil wawancara mengungkap mengenai pendapat LAS bahwa *smartphone* merupakan kebutuhan untuk memperoleh informasi dan kabar dari teman maupun saudara jauh. Hal tersebut dinyatakan LAS dalam kalimat sebagai berikut:

*“Karena dengan smartphone saya eh saya butuh untuk mendapatkan informasi dan mengetahui kabar dari teman dan saudara yang jauh disana”* (S4, P, 31-41)

## 2) Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial

### a) Kontak Sosial

#### (1)Langsung

Hasil wawancara mengungkap mengenai interaksi yang dilakukan lebih banyak melalui *smartphone* meskipun LAS lebih memilih untuk berinteraksi secara langsung dengan teman. LAS juga menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi hubungan dengan temannya. Hal tersebut disampaikan oleh LAS dengan kalimat sebagai berikut:

*“Bermain secara langsung”* (S4, P, 62-65)

*“Melalui smartphone”* (S4, P, 62-65)

*“Iya karena saya bisa, karena saya jadi banyak bermain smartphone daripada main sama teman”* (S4, A1, I1, 130-132)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal itu didukung oleh pernyataan N. N menyatakan bahwa LAS lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone*. Hal tersebut dinyatakan N dalam kalimat sebagai berikut:

*“Anak saya lebih banyak interaksi dengan smartphone”*  
(SO4, A1, I1, 34-44)

Ketika memiliki waktu luang, LAS memilih untuk bermain *smartphone* sembari rebahan. Hal tersebut dinyatakan LAS dalam kalimat sebagai berikut:

*“Bermain smartphone dan e dengan rebahan e sambil rebahan maksudnya”* (S4, P, 98-99)

Adapun pernyataan terkait dengan hal tersebut didukung oleh pernyataan N. N menyatakan ketika LAS memiliki waktu luang, hal yang dilakukan adalah bermain *smartphone* dan terkadang melihat televisi. Hal tersebut dinyatakan N dalam kalimat sebagai berikut:

*“Ya main smartphone kadang ya nonton tv”* (SO4, A1, I1, 87)

## (2) Tidak Langsung

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* memudahkan untuk memperoleh informasi dan komunikasi tanpa harus bertemu serta sebagai media hiburan dan pengetahuan. Hal tersebut dinyatakan oleh LAS dengan kalimat sebagai berikut:

*“Dampak positifnya kita bisa mendapatkan informasi, mempermudah komunikasi, media hiburan dan meningkatkan pengetahuan”* (S4, A2, I1, 200-207)

*“Tanpa harus bertemu kita bisa ngobrol”* (S4, A1, I2, 105)

## b) Komunikasi

## (1) Pembicaraan

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* tidak mempengaruhi komunikasi terutama dengan keluarga. LAS menyatakan sering berkomunikasi dengan keluarga. Adapun yang mengajak berbicara biasanya LAS terlebih dahulu ataupun orang tuanya terlebih dahulu. Hal tersebut dinyatakan LAS dalam kalimat sebagai berikut:

“*Iya*” (S4, A2, I1, 109-115)

“*Biasanya saya biasanya orang tua*” (S4, A2, I1, 109-115)

Pernyataan yang terkait dengan hal itu didukung oleh pernyataan N yang menyatakan bahwa LAS dan anggota keluarga sering berkomunikasi. Adapun yang mengajak berbicara bisa LAS terlebih dahulu, N ataupun ayahnya. Hal tersebut dinyatakan N dalam kalimat sebagai berikut:

“*Ya sering ngobrol*” (SO4, A2, I1, 52-62)

“*Ya nggak, nek ra mesti ki opo? Ya nggak mesti kadang saya kadang anak saya kadang ayahnya*” (SO4, A2, I1, 52-62)

## (2) Gerak Badaniah atau Sikap

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* yang menyebabkan subjek menunda atau tidak langsung tanggap ketika diminta bantuan. LAS menyatakan

langsung mau membantu ketika diminta bantuan. Hal tersebut dinyatakan oleh LAS dalam kalimat sebagai berikut:

“*Mau*” (S4, A2, I2, 185-187)

“*Langsung mau*” (S4, A2, I2, 185-187)

Adapun pernyataan yang terkait dengan hal tersebut berbeda dengan pernyataan yang disampaikan oleh N. N menyatakan ketika LAS bermain *smartphone* dan diminta bantuan, LAS terkadang langsung mau membantu terkadang juga menunda. Hal tersebut dinyatakan N dalam kalimat sebagai berikut:

“*Mau*” (SO4, A2, I2, 72-79)

“*Kadang langsung kadang menunda, tapi sering menunda*” (SO4, A2, I2, 72-79)

Tanggapan N ketika LAS menunda saat diminta bantuan dinyatakan dalam kalimat sebagai berikut:

“*Saya diamkan saja tunggu dia mau*” (SO4, A2, I2, 72-79)

Hasil observasi pada tanggal 16 Juli 2022 menunjukkan ketika LAS diminta untuk membelikan gas ke warung tidak langsung bergegas karena sedang *video call* dengan temannya.

Hasil wawancara mengungkap mengenai adanya *smartphone* tidak menyebabkan subjek menjadi lebih agresif. LAS menyatakan tidak menjadi lebih agresif ketika bermain *smartphone*. Hal tersebut dinyatakan LAS dalam kalimat sebagai berikut:

“Tidak” (S4, A2, I2, 192)

N juga menyatakan dengan adanya *smartphone* tidak menyebabkan LAS menjadi lebih agresif. Akan tetapi terkadang LAS menjadi marah ketika ibunya ingin melihat apa yang sedang LAS akses. Hal tersebut disampaikan oleh N dalam kalimat sebagai berikut:

“Ya terkadang” (SO4, A2, I2, 65-74)

“Ya kalau diganggu itu” (SO4, A2, I2, 65-74)

“Apa atau ingin dilihat” (SO4, A2, I2, 65-74)

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa LAS tidak menjadi lebih agresif ketika bermain *smartphone*.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Faktor Penggunaan *Smartphone* pada Remaja Desa Kundisari Temanggung

Faktor penggunaan *smartphone* yang pertama adalah pembelajaran daring atau *online*. Keempat subjek menyatakan alasan menggunakan *smartphone* untuk pembelajaran daring atau *online*, karena adanya pandemi Covid mengakibatkan sekolah yang awalnya dilakukan secara luring berubah menjadi secara daring atau *online*.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pertiwi dan Utama (2021) yang menyatakan bahwa *Work From Home* (WFH) selama pandemi menjadi alternatif yang dapat dilakukan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. *Work From Home* (WFH) atau PJJ adalah pembelajaran yang dilakukan secara daring yang sebelumnya kegiatan pembelajaran



dilaksanakan secara tatap muka langsung. Pembelajaran *online* sebagai satu pembelajaran yang menggunakan internet dengan aksesibilitas, sambungan, elastisitas, dan kekuatan untuk menyuguhkan beragam tipe korelasi dalam pembelajaran.

Putro, Amri, Wulandari, dan Kurniawan (2020) menyatakan dalam bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berusaha supaya pengajar dan peserta didik tetap bisa melakukan kegiatan pembelajaran walaupun dengan metode yang berbeda. Kemendikbud menetapkan peraturan bahwa pendidikan di Indonesia tetap dilaksanakan, akan tetapi dengan sistem yang berbeda yaitu *Study From Home* (SFH).

Penerapan pembelajaran daring memerlukan berbagai media atau peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya. Pembelajaran daring memerlukan adanya alat misalnya gawai atau *smartphone*. *Smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi seperti komputer. *Smartphone* bisa menerapkan bermacam multimedia layaknya komputer, hanya saja keunggulan *smartphone* memiliki mobilitas tinggi dan dapat lebih efektif dioperasikan (Ismanto, Novalia, & Herlandy, 2017).

Covid-19 mengharuskan semua orang untuk merubah sistem interaksi yang pada awalnya secara luring kemudian berubah menjadi daring. Perubahan ini mengharuskan masyarakat untuk lebih kerap memakai *smartphone* dan internet dalam menjalankan interaksi, seperti bekerja dari rumah sampai belajar *online* dirumah (Retalia, 2020).

Walaupun sekolah ditutup akan tetapi aktivitas pembelajaran tidak berhenti, berdasarkan surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan bahwa seluruh aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara *online* di rumah. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh lewat media berupa internet dan alat pendukung lain misalnya telepon seluler dan komputer (Putria, Maula, & Uswatun, 2020).

Terdapat banyak aplikasi di *smartphone* yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring contohnya *WhatsApp*, *google meet*, *google form*, *e-learning*, dan lain-lain. Akan tetapi, pada umumnya pembelajaran daring di SD Negeri Kedungbokor 01 hanya melalui aplikasi *WhatsApp* dikarenakan kondisi dari guru, peserta didik, serta orang tua masih banyak yang kurang paham dengan aplikasi-aplikasi lainnya yang dapat menunjang pembelajaran daring (Fadilah, Setiyoko, & Pranoto, 2021).

Selain itu, faktor yang menyebabkan penggunaan *smartphone* adalah fitur dalam *smartphone* yang dapat digunakan untuk komunikasi, mencari informasi, membuka sosial media dan sebagai media hiburan. Keempat subjek menyatakan alasan menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan untuk bermain *game*, melihat video, membuka sosial media, mencari informasi, dan komunikasi. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan keempat subjek pendukung yang menyatakan bahwa keempat subjek (ZSR, WAN, MHA, dan LAS) menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, melihat video, membuka sosial media, mencari informasi, dan komunikasi.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa ZSR menggunakan *smartphone* untuk bermain *game free fire* dan *hago*, melihat video tiktok, dan *chatting* melalui *whatsapp*. Hasil observasi menunjukkan bahwa WAN menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, *chatting* dan menelfon teman. Hasil observasi juga menunjukkan jika MHA menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan melihat *youtube*. Hasil observasi yang dilakukan peneliti juga menunjukkan jika LAS menggunakan *smartphone* untuk melihat video di *tiktok* dan *facebook*, dan *chatting*.

Selain itu, ZSR menyatakan bahwa *smartphone* merupakan kebutuhan untuk mencari materi pelajaran sekolah dan juga gaya hidup untuk melihat *fashion* pakaian. Sedangkan WAN berpendapat bahwa *smartphone* merupakan gaya hidup yang dapat digunakan untuk bermain *game*. MHA juga menyatakan bahwa *smartphone* merupakan gaya hidup sehari-hari. Adapun LAS menyatakan bahwa *smartphone* merupakan kebutuhan untuk memperoleh informasi dan kabar.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sinapoy dan Putri (2021) hadirnya banyak fitur canggih menjadikan komunikasi bukanlah satu-satunya hal yang bisa dilakukan diponsel. Semakin majunya teknologi, maka semakin banyak juga fitur yang membuat pengguna ponsel melakukan hal yang biasanya dilakukan di dunia nyata beralih ke dunia maya. Hal inilah yang menimbulkan salah satu penyebab kurangnya interaksi sosial.

Masuknya *smartphone* di kalangan pelajar dengan berbagai faktor, dengan perlahan mereka menjadi korban dalam perkembangan teknologi, *smartphone* bukan hanya sebagai wahana atau alat komunikasi, akan tetapi menjadikan sebuah ajang bergengsi yang menuntut semua pelajar untuk selalu mengikuti barang yang diminati banyak orang, serta menjadikan gaya hidup, adanya aplikasi seperti *facebook*, *whatsapp*, *bbm*, dan *wechat*, bahkan *games* pun menjadi sebuah daya tarik untuk menggunakan *smartphone*, yang menjadi sebuah prioritas dan penciptaan keuntungan yang sebesar-besarnya pada pemilik modal (Saiful, 2016).

Anggraeni dan Hendrizal (2018) juga menyatakan alasan pelajar selalu menggunakan *gadget* dalam aktivitasnya adalah karena *gadget* merupakan alat komunikasi maupun alat pencari informasi yang paling mudah, praktis dan cepat. Manfaat *gadget* bagi pelajar adalah untuk mempermudah komunikasi, mendapatkan informasi, mencari hiburan serta mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Menurut Yuniati, Yuningsih, dan Nurahmawati (2015) menyatakan bahwa fenomena penggunaan *smartphone* pada pelajar SMP Negeri, yaitu faktor kebutuhan dan faktor gaya hidup. Kebutuhan akan informasi dalam dunia global telah mendorong para siswa untuk menggunakannya, serta gaya hidup pada masyarakat modern telah menjadi faktor yang kedua.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penggunaan *smartphone* pada remaja di Desa Kundisari Temanggung adalah pembelajaran *online* selama pandemi Covid dan fitur dalam *smartphone* yang

digunakan untuk komunikasi, mencari informasi, membuka media sosial dan media hiburan. Selain itu, *smartphone* merupakan kebutuhan dan juga gaya hidup dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4.2.2 Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Desa Kundisari Temanggung

Tidak bisa dipungkiri jika kepemilikan *smartphone* pada anak remaja bisa menimbulkan dampak positif. Dampak positifnya yaitu sebagai sarana komunikasi orang tua dan anak serta bisa menambah wawasan anak dan jejaring sosial anak. Akan tetapi, selain dampak positif terdapat juga dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh kepemilikan *smartphone* pada anak remaja jika tidak diantisipasi secara tepat oleh orang tua (Wahyudi, 2020). Penggunaan *smartphone* pada keempat subjek, selain memberikan dampak positif terdapat juga dampak negatif yang ditimbulkan. Adapun dampak positif dan negatif yang ditimbulkan sebagai berikut:

##### a. Dampak Positif

Dampak positif yang diperoleh ZSR dari penggunaan *smartphone* yaitu mudahnya akses informasi secara lebih luas dan cepat, sarana belajar dan mudahnya interaksi tanpa harus bertemu langsung dengan orangnya. WAN juga menyatakan dampak positif adanya *smartphone* yaitu mudah dalam mengakses informasi dan komunikasi tanpa bertemu langsung.

MHA menyatakan dampak positif dari adanya *smartphone* yaitu memudahkan untuk mencari informasi melalui *google* dan *youtube*. LAS menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif

yaitu memudahkan untuk memperoleh informasi dan komunikasi tanpa harus bertemu serta sebagai media hiburan dan pengetahuan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suryadi, Ranchman, Amelia, & Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa pengaruh positif penggunaan *handphone* adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, mempermudah dalam mencari informasi dan lain-lain. Menurut Sinapoy & Putri (2021) yang menyatakan bahwa dampak positif dari adanya ponsel yaitu bisa berkomunikasi tanpa harus bertemu langsung yang dapat dilakukan dengan melakukan panggilan telfon ataupun *video call*, cara ini memudahkan untuk komunikasi jarak jauh, misalnya berkomunikasi dengan orang di negara lain.

Sinapoy & Putri (2021) juga menyatakan adanya ponsel mempermudah memperoleh informasi serta tidak tertinggal informasi karena segala hal yang ada di ponsel sudah serba canggih, dapat menjalin silaturahmi dengan baik karena bisa selalu terhubung lewat sosial media yang beragam, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena mudahnya mengakses suatu hal lewat internet serta memperoleh informasi yang diperlukan.

Berbagai perubahan di era digital telah dirasakan secara positif didalam kehidupan manusia, salah satunya dari segi informasi dan komunikasi. Komunikasi dan informasi bisa diakses melalui komputer maupun *hanphone* dengan memanfaatkan internet yang tidak memandang jarak dan waktu dengan menggunakan fitur-fitur aplikasi misalnya *yahoo*,

*gmail, browser, whatsapp, line, instagram*, dan media *chatt* serta informasi lainnya (Pitoewas, Nurhayati, Putri, & Yanzi, 2020).

Menurut Rahmita dan Iswantir (2022) pada kalangan remaja, *smartphone* dan internet sudah menjadi multifungsi tergantung cara remaja yang menggunakannya secara positif atau negatif. Banyak dampak positif dari penggunaan *smartphone* bagi kehidupan sehari-hari. Adanya *smartphone* memudahkan dalam menambah ilmu pengetahuan, mengakses informasi dari luar dan bisa berkomunikasi dengan saudara jauh tanpa harus bersusah payah.

Adapun menurut Wahyudi (2020) dampak positif dari *smartphone*, yaitu dunia seakan ada di genggaman. *Smartphone* bisa digunakan untuk mengakses semua informasi yang ada di dunia. Informasi yang diperoleh bukan hanya berasal dari dalam negeri, tetapi juga dari luar negeri. *Smartphone* juga dapat membantu pekerjaan, misalnya mengirim e-mail, melihat peta dari *google maps*, mengetahui suatu titik atau letak seseorang berada lewat GPS, alat komunikasi jarak jauh dengan telfon atau SMS, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada remaja di Desa Kundisari Temanggung yaitu komunikasi dapat dilakukan tanpa harus bertemu langsung, mudahnya akses informasi, sebagai media hiburan dan pengetahuan.

## b. Dampak Negatif

Dampak negatif adanya *smartphone* menyebabkan keempat subjek lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone* daripada dengan teman secara langsung. Hal tersebut dinyatakan oleh keempat subjek (ZSR, WAN, MHA, dan LAS) dan didukung oleh pernyataan keempat subjek pendukung yang menyatakan bahwa keempat subjek (ZSR, WAN, MHA, dan LAS) lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone* dibandingkan dengan teman.

Adapun ZSR menggunakan *smartphone* selama enam hingga delapan jam dalam sehari. WAN menyatakan bahwa menggunakan *smartphone* selama lima jam dalam sehari. MHA menyatakan jika menggunakan *smartphone* selama lima hingga enam jam dalam sehari. LAS menyatakan jika menggunakan *smartphone* selama empat hingga lima jam dalam sehari. Hal tersebut didukung oleh pernyataan keempat subjek pendukung yang menyatakan bahwa durasi penggunaan *smartphone* pada keempat subjek (ZSR, WAN, MHA, dan LAS) antara empat hingga enam jam dalam sehari.

Ketika memiliki waktu luang, keempat subjek juga memilih untuk menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, melihat video *tiktok*, membuka sosmed maupun melihat berita. Hal yang terkait dengan pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama keempat subjek pendukung yang menyatakan bahwa keempat subjek (ZSR, WAN, MHA, dan LAS) ketika memiliki waktu luang bermain *smartphone*.



Hal tersebut sejalan dengan pendapat Harfiyanto, Utomo, dan Budi (2015) perkembangan teknologi yang begitu pesat bisa mengubah pola interaksi sosial. Siswa dimudahkan untuk berkomunikasi tanpa halangan jarak dan waktu. Kemudahan tersebut mengakibatkan siswa malas bertemu dengan siswa lain jika ada keperluan, karena cukup disampaikan melalui *gadget* yang lebih praktis dan efisien.

Siswa juga cenderung menjadi tidak fokus jika sedang berbicara dengan teman-temannya karena lebih sibuk dan fokus dengan *gadget* nya. Siswa lebih memilih menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan siswa lain yang berbeda kelas. Adanya *gadget* bisa membantu siswa untuk belajar, namun disatu pihak bisa mengurangi interaksi sosial langsung (Harfiyanto, Utomo, & Budi, 2015).

Aziz dan Nurainiah (2018) menyatakan pengaruh negatif akibat penggunaan *handphone* yaitu remaja lebih menyukai komunikasi lewat media daripada komunikasi tatap muka langsung, mengalami disfungsi, berkurangnya waktu interaksi tatap muka langsung, mengganggu kualitas interaksi langsung, membuat remaja hyperpersonal, konsumtif dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Interaksi antar manusia sudah tergantikan dengan interaksi lewat teknologi digital dan seringkali tidak disadari hal ini bisa mengurangi interaksi secara langsung dengan orang di sekitarnya, contohnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan *gadget* nya. Padahal *gadget* sama sekali bukan kebutuhan primer anak (Alia, 2018).

Sinapoy dan Putri (2021) juga menyatakan bahwa hadirnya banyak fitur canggih menjadikan komunikasi bukanlah satu-satunya hal yang bisa dilakukan diponsel. Semakin majunya teknologi, maka semakin banyak juga fitur yang membuat pengguna melakukan hal yang biasanya dilakukan di dunia nyata beralih ke dunia maya. Hal inilah yang menimbulkan salah satu penyebab kurangnya interaksi sosial.

Menurut Puspita (Indriani, Rahayuningsih, & Sufriani, 2021) jangka waktu penggunaan *smartphone* pada remaja perlu diperhatikan orang tua. Pada usia 3 sampai 5 tahun jangka waktu yang disarankan 1 jam dalam sehari. Sedangkan usia 6 sampai 18 tahun sebanyak 2 jam dalam sehari merupakan waktu yang ideal untuk menggunakan *smartphone*. Sedangkan menurut *American Academy of Pediatric* (Indriani, Rahayuningsih, & Sufriani, 2021) menyarankan jangka waktu penggunaan *smartphone* pada remaja maksimal 2 jam perhari.

Adapun Retalia, Soesilo, dan Irawan (2022) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* dalam jangka waktu yang lama membuat orang lebih terbiasa sendiri dan kurang dalam berinteraksi secara langsung. Adanya *smartphone* kegiatan interaksi yang biasanya dilakukan secara tatap muka sekarang mulai bergeser. Orang-orang cenderung lebih fokus pada *smartphone*, sehingga berakibat pada kurang peduli terhadap lingkungan sekitar dan hubungan sosial.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya *smartphone* menyebabkan interaksi langsung keempat subjek

dengan teman menjadi berkurang karena lebih banyak bermain *smartphone*. Hal ini terlihat ketika memiliki waktu luang, keempat subjek lebih memilih untuk bermain *smartphone*. Adapun durasi penggunaan *smartphone* rata-rata selama lima jam dalam sehari. Durasi penggunaan *smartphone* pada keempat subjek sudah melebihi batas ideal, karena durasi ideal penggunaan *smartphone* bagi remaja adalah selama dua jam dalam sehari. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar dan hubungan sosial.

Dampak negatif dari adanya *smartphone* mempengaruhi kualitas interaksi secara langsung. ZSR menyatakan ketika sedang bersama teman, hal yang dilakukan adalah mengobrol, bermain *game* bersama, dan foto. Hal tersebut didukung dengan pernyataan yang NS menyatakan bahwa yang dilakukan ZSR ketika sedang bersama teman adalah bermain *game*. NS juga menyatakan ketika ZSR diajak berbicara lebih fokus dengan *smartphone*. Hasil observasi menyatakan bahwa ketika sedang berkumpul dengan keluarga, ZSR lebih fokus dengan *smartphone* nya untuk bermain *game hago, free fire*, melihat video *tiktok* dan *chatting*.

WAN dan MHA juga menyatakan ketika sedang bersama dengan teman hal yang dilakukan adalah bermain *smartphone* untuk bermain *game*. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan LH dan S yang menyatakan bahwa ketika sedang bersama teman, hal yang dilakukan oleh WAN dan MHA adalah bermain *game dismartphone*. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa WAN dan MHA ketika sedang

bersama teman, hal yang dilakukan adalah bermain *game free fire* dan *mobile legend*.

Selain itu, adanya *smartphone* menyebabkan kurangnya komunikasi, terutama dengan keluarga. Meskipun WAN dan MHA menyatakan sering berkomunikasi dengan keluarganya. Akan tetapi pernyataan tersebut berbeda dengan yang disampaikan oleh LH dan S yang menyatakan bahwa WAN dan MHA jarang berkomunikasi dengan keluarga di rumah. LH dan S juga menyatakan ketika diajak komunikasi, WAN dan MHA lebih fokus dengan *smartphone* dan tidak mengiraukan orang yang mengajak berbicara. Hasil observasi juga menyatakan bahwa WAN dan MHA lebih banyak diam apabila tidak diajak berkomunikasi.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jamun, Wejang, dan Ngalu (2019) yang menyatakan bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* yaitu menurunnya kualitas komunikasi dan interaksi langsung. Jangka waktu, frekuensi, dan intensitas penggunaan *smartphone* menyebabkan kualitas, perhatian dan intimasi dalam interaksi sosial langsung menjadi semakin berkurang.

Adanya teknologi mengurangi kualitas interaksi antar manusia, menyebabkan jarang komunikasi tatap muka dan sibuk dengan *gadget*. Realita yang terjadi saat ini, walaupun milenial dan gen Z duduk bersama di suatu tempat, mereka sibuk dengan *gadget* masing-masing untuk membuka media sosial dan bermain *game*. Mereka tetap sibuk dengan aktivitas di dunia maya, mencari tahu berbagai konten yang diminati sesuai

kebutuhan pribadi, melihat informasi mengenai orang lain distatus (Zis, Dewi, & Efendi, 2021).

*Smartphone* juga berdampak negatif pada interaksi sosial pengguna. Intensitas bermain *smartphone* mengurangi kualitas, perhatian, dan keintiman interaksi sosial langsung. Informan dalam survei ini sering merasa terganggu saat berinteraksi dengan teman yang terobsesi bermain *smartphone*, dibandingkan memperhatikan komunikasi dan interaksi sosial langsung. Sisi lain, beberapa informan menyatakan bahwa aktivitas dan kenikmatan *smartphone* justru terhambat oleh kehadiran teman dan orang lain. Akibatnya, beberapa orang memilih untuk menutup diri dari interaksi sosial langsung untuk mencari waktu, ruang, dan privasi dalam aktivitas *smartphone* mereka (Diadi & Sukoco, 2022).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Netti (2021) yang menyatakan bahwa frekuensi penggunaan *smartphone* adalah faktor yang mempengaruhi komunikasi anak dan orang tua. Tingginya intensitas penggunaan *smartphone* menyebabkan anak mengalami permasalahan dalam komunikasi sehari-hari terutama dengan orang tua. Penggunaan *smartphone* dalam tempo yang lama diperoleh 90% menjadi faktor utama yang menghambat komunikasi. Anak menjadi tidak respon terhadap lingkungan sekitar terutama saat orang tua berbicara dengan mereka.

Asimiati, Pratiwi, dan Fardhani (2021) juga menyatakan bahwa dampak bermain *game online* terhadap komunikasi verbal dan non verbal anak. Komunikasi verbal anak yang kecanduan *game online* tidak dapat

berkomunikasi dengan baik, saat dimintai bantuan tidak merespon dan saat diajak berbicara tidak langsung merespon. Selain itu, anak yang kecanduan *game online* saat diajak berbicara tidak dapat melihat orang yang mengajak bicara.

Adapun Ade, Chotimah, dan Rahman (2021) menyatakan bahwa perubahan perilaku siswa mengalami pergeseran karakter yang menyebabkan kurangnya komunikasi lisan dengan siswa lain di sekolah dan banyak yang lebih memilih untuk bermain *smartphone* dibandingkan membaca buku di perpustakaan.

Meskipun adanya *smartphone* tidak mengurangi komunikasi ZSR dengan maupun keluarga, akan tetapi adanya *smartphone* dapat menyebabkan miskomunikasi. Menurut ZSR komunikasi melalui *smartphone* dapat menyebabkan perbedaan persepsi karena perbedaan antara pesan yang disampaikan dengan tanggapan yang diterima.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *smartphone* mempengaruhi kualitas interaksi secara langsung karena ketika berkumpul dengan teman maupun keluarga, hal yang dilakukan adalah bermain *smartphone* yang menjadikan subjek WAN dan MHA kurang komunikasi dengan keluarga di rumah. Meskipun *smartphone* tidak mengurangi komunikasi ZSR dengan keluarga di rumah, akan tetapi adanya *smartphone* menyebabkan terjadinya miskomunikasi. Adanya *smartphone* juga menyebabkan ketiga subjek menjadi lebih fokus dengan *smartphone* ketika diajak berbicara.

Berbeda dengan LAS, adanya *smartphone* tidak mempengaruhi kualitas interaksi langsung LAS dengan teman maupun keluarga di rumah. LAS menyatakan ketika sedang bersama teman lebih banyak berbincang. N juga menyatakan bahwa hal yang dilakukan LAS ketika sedang bersama teman adalah mengerjakan tugas dan memasak.

Penggunaan *smartphone* pada LAS juga tidak mempengaruhi komunikasi LAS dengan keluarga, karena LAS meletakkan *smartphone* nya saat berinteraksi dengan keluarga di rumah. Dapat dikatakan jika LAS bisa mengontrol diri dan manajemen waktu antara bermain *smartphone* dengan interaksi bersama teman maupun keluarga.

ZSR menyatakan ketika sedang bermain *smartphone* dan diminta bantuan tidak langsung bergegas atau menunda terlebih dahulu. Hal tersebut didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh NS yang menyatakan bahwa saat ZSR bermain *smartphone* kemudian diminta tolong tidak langsung mau atau menundanya. Adapun tanggapan NS ketika ZSR menunda saat diminta bantuan adalah tidak memaksakan kehendak.

Ketika bermain *smartphone* kemudian dimintai bantuan, WAN, MHA dan LAS menyatakan bahwa bersedia dan langsung mau membantu. Akan tetapi pernyataan tersebut berbeda dengan yang disampaikan oleh LH, S, dan N. LH, S, dan N menyatakan bahwa WAN, MHA, dan LAS ketika dimintai bantuan bersedia membantu, namun tidak langsung bergegas karena lebih mementingkan *smartphone* nya.

Adapun tanggapan LH ketika WAN menunda saat diminta bantuan adalah menasehati WAN, akan tetapi hal tersebut membuat WAN menjadi marah. Sedangkan S menjadi berbicara dengan nada tinggi agar MHA langsung bergerak membantu. N menyatakan bahwa menunggu LAS sampai mau bergerak membantu.

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil observasi yang menunjukkan ketika WAN diminta bantuan oleh ibunya untuk mengantar makanan untuk ayahnya yang sedang bekerja tidak langsung bergegas, akan tetapi menyelesaikan *game* yang sedang WAN mainkan. Setelah selesai bermain *game*, WAN baru bergegas mengantar makanan untuk ayahnya.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa MHA tidak langsung bergegas melakukan perintah ibunya ketika diminta untuk mengantar adiknya jajan ke warung karena masih bermain *game dismartphone*. Meskipun ketika wawancara MHA menyatakan langsung mau membantu ketika dimintai bantuan. Hasil observasi pada subjek LAS menyatakan ketika diminta untuk membelikan gas ke warung tidak langsung bergegas karena sedang *video call* dengan teman.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayati (2016) yang menyatakan bahwa dampak negatif dari *gadget* adalah lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua, ketika sedang bermain *gadget* anak segan segan mengabaikan dan tidak memperdulikan perintah orang tua lalu melanjutkan bermain *gadget* kembali.



Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* terhadap akhlak remaja pada masa *new normal* di Jorong Jalikur Patanangan yaitu menghabiskan waktu, menurunnya moral dan akhlak remaja, menjadikan remaja malas, berkurangnya rasa sosial dan bermasyarakat, keagamaan remaja menurun, menjadi tidak patuh dan berkurangnya akhlak kepada orang tua dan bisa merusak kesehatan (Rahmita & Iswanti, 2022).

Menurut Kurniawan (2017) kecanduan bermain *game online* adalah akibat dari intensitas dalam bermain *game* dalam durasi yang tinggi. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut dapat menimbulkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Tugas sekolah adalah kewajiban yang harus dilaksanakan oleh seorang pelajar. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik.

Adapun Mahendra, Wahjoedi, dan Semarayasa (2021) menyatakan pergeseran perilaku akibat teknologi sudah menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik bagi pelajar, yaitu perilaku sering menunda mengikuti pelajaran, menunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan tidak siap presentasi karena belum menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga tidak efisiensinya penggunaan waktu pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya *smartphone* menyebabkan keempat subjek menunda atau tidak

langsung bergegas ketika diminta bantuan karena lebih mementingkan *smartphone* daripada perintah orang tua. Akibat dari menunda ketika diminta bantuan membuat S berbicara dengan nada tinggi, sedangkan WAN menjadi marah ketika dinasehati.

Adanya *smartphone* menyebabkan ZSR, WAN, dan MHA menjadi lebih agresif dengan berkata kasar, terutama ketika sedang bermain *game* kemudian kalah. Meskipun hasil wawancara WAN dan MHA menyatakan tidak menjadi agresif ketika bermain *smartphone*, akan tetapi hal tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama NS dan LH. Meskipun S menyatakan bahwa MHA tidak menjadi agresif ketika bermain *smartphone*, namun hasil observasi menunjukkan bahwa ZSR, WAN, dan MHA menjadi lebih agresif secara verbal dengan mengeluarkan kata-kata kasar dan mengatai teman yang berada dalam satu kelompok ketika bermain *game*.

Selain itu, subjek WAN juga menjadi lebih agresif secara fisik dengan memukul kursi dan mendorong teman yang ada disampingnya ketika kalah bermain *game*. Namun ketika WAN menang bermain *game*, WAN berteriak sambil bernyanyi dan memamerkan *smartphone* kepada temannya jika level *game* nya sudah lebih tinggi dibandingkan temannya yang lain.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan, Djalal, dan Hasibuan (2022) yang menyatakan bahwa terdapat dampak yang muncul dari bermain *game online* terhadap perilaku agresif

anak. Dampak tersebut dapat terjadi baik dari perilaku mengarah ke kekerasan fisik ataupun verbal.

Setiawati dan Gunado (2019) juga menyatakan bahwa perilaku agresif yang muncul pada remaja yang berusia 12 hingga 18 tahun terutama murid SMP bermain *game online* dengan perilaku agresif yang memprihatinkan. Sering bermain dan jenis permainan yang dipilih untuk dimainkan begitu berpengaruh terhadap perilaku agresif yang muncul. Bentuk perilaku agresif yang muncul pada *game online* menyebabkan remaja melakukan tindakan agresif, misalnya membanting *keyboard*, *handphone*, saling mengejek, berkata-kata kasar, sampai memukul teman yang lain.

Umumnya perilaku agresif muncul akibat kegagalan individu mendapatkan sesuatu yang diinginkan yang terhalang sehingga timbul luapan emosi yang diekspresikan dalam bentuk verbal maupun non verbal. Perilaku agresif adalah perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) ataupun kata-kata (verbal), perilaku ini merupakan suatu bentuk terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan atau kebutuhannya. Perilaku agresif pada remaja terjadi karena banyak faktor yang menyebabkan peluang munculnya perilaku agresif, contohnya faktor pendidikan, pola asuh, temperamen yang sulit, pengaruh lingkungan dan lain-lain (Zulaiha, Husen, & Bakar, 2019).

Adapun Fitriana (2018) menyatakan bentuk perilaku agresif yang muncul baik secara verbal ataupun non verbal jika tidak mendapatkan

penanganan khusus baik oleh orang tua ataupun guru BK di sekolah maka perilaku agresif tersebut akan semakin sulit dikendalikan, meskipun agresif non verbal dinilai lebih mengawatirkan daripada bentuk agresif verbal, karena lebih merugikan orang lain misalnya berkelahi, merusak barang, merusak sarana prasarana sekolah serta tindakan yang dapat melukai orang lain atau bahkan diri sendiri, sedangkan verbal lebih pada tindakan tidak langsung seperti mengancam, mengejek, membentak-bentak.

Akan tetapi, kedua bentuk perilaku agresif tersebut sama-sama berdampak buruk bagi perkembangan perilaku remaja, karena jika bentuk agresif non verbal yang cenderung melukai atau merusak benda, secara fisik, yang pada akhirnya akan berujung pada kriminalitas. Bentuk agresif verbal seperti mengancam, mengintimidasi, membentak-bentak, berkata kasar atau berkata jorok, yang tidak jarang akan berakhir dengan perkelahian, misalnya kasus tawuran antar sekolah yang awalnya disebabkan saling mengejek, mengancam sampai timbul rasa dendam dan berakhir dengan tindak anarkisme (Fitrianisa, 2018).

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* terutama saat bermain *game online* dan kalah dapat menyebabkan ketiga subjek yaitu ZSR, WAN dan MHA menjadi lebih agresif dengan mengeluarkan kata-kata kasar. Selain itu, subjek WAN juga memukul benda disekitar maupun teman yang ada didekatnya.

Hal tersebut berbeda dengan LAS yang tidak menjadi agresif ketika menggunakan *smartphone*. Akan tetapi, LAS menjadi marah ketika ibunya ingin melihat apa yang sedang LAS akses di *smartphone*. Hal tersebut disampaikan oleh N saat wawancara.

#### **4.3 Keterbatasan dan Hambatan Peneliti**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti juga akan menyampaikan beberapa hambatan. Adapun hambatan dalam penelitian ini yaitu peneliti kurang mendalami penggalian informasi dan perlu menyesuaikan waktu dengan subjek ketika ingin melakukan pengambilan data karena padatnya kegiatan yang dilakukan oleh subjek dan narasumber pendukung. Selain itu, hasil dari penelitian ini lebih menonjolkan pada agresivitas dibandingkan interaksi sosial langsung.