



PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL PADA REMAJA AKIBAT PENGGUNAAN HANDPHONE

Irmawati Musa

Universitas Alkhairaat, Kota Palu, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
<p>Corresponding Author:</p> <p>Irmawati Musa Irmawatimusa312@gmail.com Universitas Alkhairaat</p>	<p>Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah kurangnya interaksi sosial dikalangan remaja akibat dampak dari penggunaan <i>handphone</i>. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan <i>handphone</i> terhadap perubahan perilaku sosial pada remaja. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara. Sumber data primer yaitu 7 remaja. Dalam menganalisis data menggunakan beberapa tahapan diantaranya : a) reduksi data yang digunakan untk merangkum, memilih hal-hal yang penting selama penelitian, b) penyajian data untuk menyajikan data dari tahap pertama dalam bentuk teks naratif, c) kesimpulan untuk menggambarkan inti dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan dalam bentuk pernyataan kalimat. Hasil penelitian menyimpulkan dampak penggunaan <i>handphone</i> pada remaja terjadi pada perubahan perilaku diantaranya 1) timbulnya sifat individualisme, 2) anak cenderung lebih emosional, 3) susah bergaul, 4) obesitas. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa <i>handpone</i> mengakibatkan perubahan prilaku sosial pada anak remaja.</p> <p>Keywords: <i>Perilaku Sosial, Remaja, Handphone</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam mewujudkan kodratnya, manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung. Interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Karena tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Suatu interaksi tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu (1) adanya kontak sosial dan (2) adanya komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial dan masing-masing pihak saling berinteraksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik. Komunikasi adalah bila seseorang memberikan tafsiran pada suatu atau perilaku orang lain, artinya berhubungan atau bergaul dengan orang lain.

Komunikasi telah dilakukan oleh manusia semenjak dahulu kala. Dahulunya komunikasi ini dilakukan dengan cara seseorang saling bertatap muka. Seiring

berkembangnya zaman, manusia pun tersebar ke seluruh penjuru dunia. Komunikasi semakin sulit untuk dilakukan, khususnya untuk orang yang tinggalnya berjauhan. Oleh karena itu terjadilah perubahan sosial di kehidupan manusia dikarenakan manusia yang tinggalnya berjauhan. Maka manusia berkomunikasi dengan cara yang berbeda.

Terdapat lima sumber perubahan sosial yang secara empirik seiring terjadinya dinegara berkembang termasuk Indonesia. Lima konsepsi perubahan sosial itu meliputi (1) komunikasi, (2) birokrasi, (3) modal, (4) teknologi, (5) ideologi. Telah menjadi tekstur penting dikalangan akademisi perubahan sosial khusus untuk membahas pelaksanaan dinegara berkembang. Secara umum Pudjiwati Sajogya membatasi perubahan sosial dalam hubungan interaksi antar orang, organisasi atau komunitas. Perubahan dapat menyangkut “Struktur Sosial” atau “Pola Nilai” dan “Norma” serta “Peranan”. Dengan demikian istilah yang lebih lengkap adalah Perubahan Sosial dan Kebudayaan.

Walaupun komunikasi tidak sama dengan perubahan sosial, komunikasi merupakan unsur yang penting dalam perubahan social dan kebudayaan. Manusia mendapatkan alat-alat komunikasi yang baru untuk berinteraksi, maka di mulai dari pengiriman surat dan telegram menyebabkan perubahan dalam lembaga masyarakat untuk lebih muda berkomunikasi. Dikarenakan orang lain tidak puas dengan mengirim surat dan telegram. Dengan begitu, mendorong manusia menciptakan inovasi baru yaitu telepon. Manusia selalu ingin menggunakan yang praktis dan instan, maka diciptakan *handphone* atau biasa disebut telepon genggam atau yang sering dikenal dengan nama ponsel.

Handphone adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon *fixed line* sehingga konvensional namun dapat dibawa kemana-mana (*portable*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon kabel (*nirkabel, wireless*) (Efrozi, 2014). Hal yang berbeda diungkapkan oleh Sulandjari, (2018) menyatakan bahwa *handphone* merupakan suatu alat elektronik yang digunakan untuk telekomunikasi radio dua arah melalui jaringan seluler *BTS* yang dikenal sebagai situs selo. *Handphone* dapat diartikan sebagai suatu perangkat telekomunikasi elektronik dua arah melalui jaringan seluler sebagai alat komunikasi yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi. Penggunaan *handphone* dapat membawa dampak tertentu. Dampak tersebut dibagi pada aspek psikologis, sosial, keuangan dan kesehatan atau kesematan jiwa seseorang (Aziz, 2018).

Handphone merupakan salah satu bentuk pesatnya teknologi informasi. Banyak kemudahan dan manfaat yang diambil dari kemajuan teknologi *handphone*. Hampir semua masyarakat sebagai pengguna teknologi informasi dan komunikasi membuktikan bahwa kehidupan tidak dapat lepas dari peran teknologi informasi khususnya *handphone*. Pada awalnya *handphone* yang berfungsi mempermudah upaya interaksi antar individu kini berdampak sebaliknya. Penggunaan *handphone* kini lebih sering menghabiskan waktu untuk mengobrol bersama dengan anggota keluarga lain. Penggunaan *handphone* yang tidak terkontrol seperti inilah dapat mengganggu proses interaksi sosial (Lestari, dkk., 2018).

Selain itu menurut Aziz, (2018) menyatakan bahwa penggunaan *handphone* yang semakin berkembang di kalangan remaja ini, menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku di kalangan remaja itu sendiri. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan berkomunikasi melalui *handphone*, otomatis

waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi sosial secara langsung akan semakin berkurang.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa penggunaan *handphone* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Hal ini dapat mengurangi sifat sosial manusia karena kecenderungan lebih suka berhubungan dengan *internet* dari pada bertemu langsung (tatap muka). Dari sisi sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi. Manusia termasuk anak remaja salah satunya menjadi malas bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya yang mengakibatkan seseorang dijauhi bahkan terasingkan di lingkungan sekitar.

Selanjutnya, para remaja cenderung menggunakan *handphone* dengan fitur permainan (*games*) yang dapat mengganggu konsentrasi proses belajar dan merusak kegiatan jadwal belajar sehingga menjadi dampak negatif bagi pelajar sehingga lebih senang bermain *games* daripada belajar. Selain permainan (*games*) para remaja sering menggunakan *handphone* mengakses ke dunia maya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *online* media *facebook* dan medsos lainnya sehingga menyebabkan perilaku mereka yang menyimpang karena kerap mengakses dunia maya yang kemudian berubah menjadi hal yang buruk dan juga menyebabkan kerusakan pada sel-sel otak/jaringan otak karena kerap mengakses dunia maya. Selain itu, dengan banyak bermain atau menggunakan *handphone* para remaja cenderung bersikap cuek dan tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya dan semakin mengubah perilaku sosial mereka. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk meneliti perubahan perilaku sosial khususnya dikalangan remaja akibat penggunaan *handphone*.

Handphone dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan bisa mempererat tali silaturahmi antar anak dan guru dan orang lain dimanapun mereka berada meski jauh. Akan tetapi para orang tua tidak boleh lalai dalam mengawasi anak dan memberikan waktu tertentu untuk anak dalam menggunakan *handphone*. Jangan sampai generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi. *Handphone* juga mempermudah komunikasi antara anak dengan orang tua, teman, guru dan lain-lain, kegunaan lain *handphone* ialah mengetahui perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi.

Remaja adalah salah satu yang termasuk pencari informasi tersebut, mereka adalah kelompok usia yang sedang dalam proses pertumbuhan untuk meninggalkan masa anak-anak menjelang masa dewasa dan belum mencapai kematangan jiwa. Dikarenakan masa remaja adalah masa puber, dan istilah remaja berarti tumbuh menjadi dewasa. Oleh karena itu akan ada perubahan secara fisik, sosialisasi, karakteristik, emosional, identitas diri dan perkembangan kognitif. Perubahan karakteristik emosional remaja meliputi kadar emosi yang mulai meninggi, perilaku *argumentative* dan *agresif* yang tiba-tiba dan intens. Hal ini menyebabkan remaja mulai mengembangkan rasa percaya diri, meneliti proses pemikiran dan kepribadian dan menjadi pribadi yang idealis. Pemberontakan atau perlawanan remaja dapat bertahan lama dan mencakup pada perilaku menantang dan suasana hati yang berubah dengan cepat, tekanan sosial, masalah yang berkaitan dengan identitas, menentang otoritas sehingga menyebabkan dampak pada dinamika keluarga dan hubungan pribadi.

Kecemasan para orang tua mengenai masa depan anak, tak jarang menimbulkan ketakutan bagaimana ketika tiba masanya yaitu remaja. Perasaan cemas, khawatir dan takut gagal dalam mempersiapkan mereka menghadapi masa remaja, realita kehidupan berbagai macam pelanggaran dan masalah-masalah sosial yang dilakukan para remaja merupakan keprihatinan dan menimbulkan keresahan para orang tua yang memiliki anak remaja. Keluarga merupakan segitiga abadi yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. Keluarga adalah lembaga sosial pertama yang dikenal seorang anak, di dalam keluarga orang tua merupakan figur orang dewasa pertama yang mereka tahu sejak bayi. Antara orang tua dan anak terjadi interaksi sosial yang erat, sehingga mereka mempunyai kedekatan cukup baik bukan hanya karena faktor biologis, namun juga adanya ikatan emosional, serta intensitas waktu yang cukup banyak.

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain yang dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya (Walgito, 2011). Selain itu, Thibaut dan Kelly dalam Sarwono, (2010) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih yang ditandai adanya saling tergantung antar sama lain untuk mencapai hasil-hasil yang positif yakni seperti terjalinya persahabatan dan kerjasama. Berdasarkan teori diatas, maka interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu yang lain yang dapat mempengaruhi individu yang lain yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Menurut Asrori, (2009) membagi tiga jenis interaksi, yakni interaksi verbal, interaksi fisik dan interaksi emosional. Selain itu, menurut Anwar, (2013) membedakan bentuk interaksi sosial menjadi beberapa bentuk interaksi sosial yang berkaitan dengan proses asosiatif, proses disosiatif, proses terjadinya serta interaksi emosional. Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa secara garis besarnya bentuk interaksi sosial menjadi beberapa bentuk, yaitu: (1) bentuk interaksi sosial yang berkaitan dengan proses asosiatif, (2) bentuk interaksi sosial yang berkaitan dengan proses disosiatif, (3) bentuk proses sosial menurut jumlah perlakuannya, dan (4) bentuk interaksi sosial menurut proses terjadinya.

Menurut Ahmadi, (2009) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan interaksi sosial terdiri dari empat, yaitu: (1) imitasi, (2) sugesti, (3) identifikasi, (4) simpati. Jadi faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial menurut peneliti adalah proses dimana seseorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, melalui penelitian ini maka peneliti akan menggambarkan keadaan yang diamati di lapangan dengan transparan dan secara mendalam. Penelitian ini menggambarkan secara jelas fakta-fakta yang terjadi pada remaja terkait perubahan perilaku sosial yang diakibatkan penggunaan *handphone*. Penelitian ini dilakukan di kota Palu, objek penelitian adalah 7 anak remaja. Sumber data menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu 7 anak remaja sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari dokumentasi, pencatatan dan data pendukung lainnya.

Teknik pengumpulan data yaitu (1) observasi, penelitian melalui observasi perilaku remaja, (2) wawancara, dengan remaja dan keluarganya. Dalam menganalisis data menggunakan beberapa tahapan diantaranya (1) reduksi data yang digunakan untuk merangkum, memilih hal-hal yang penting selama penelitian, (2) penyajian data untuk menyajikan data dari tahap pertama dalam bentuk teks naratif, (3) kesimpulan untuk menggambarkan inti dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan dalam bentuk pernyataan kalimat.

HASIL

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada anak, orang tua dan saudara yang membahas penelitian yaitu bagaimana dampak gadget terhadap perubahan perilaku sosial pada anak remaja. Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa temuan bahwa dampak *handphone* terhadap perubahan perilaku sosial anak remaja dapat ditinjau dari beberapa hal antara lain : (1) timbulnya sifat individualisme, (2) anak cenderung lebih emosional, (3) susah bergaul, (4) obesitas (yang mengakibatkan tidak percaya diri). Bersosialisasi merupakan proses penyesuaian diri anak terhadap kehidupan sosialnya, bagaimana anak hidup dalam kelompok sosialnya dan perkembangan sosial harus dikembangkan dengan cara mereka bersosialisasi dengan teman sepermainannya dan lingkungannya. Penggunaan *handphone* secara berlebihan berdampak besar pada perilaku keseharian anak, anak menjadi ketergantungan yang mengakibatkan anak lebih sering bermain dengan *handphone* dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan bermain dan mendapatkan hal-hal baru. Tingkah laku sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan terdekat yaitu lingkungan keluarga, selanjutnya baru dipengaruhi oleh lingkungan sekolah dan lingkungan bermain atau masyarakat.

Dari hasil wawancara dengan orangtua rata-rata anak menggunakan *gadget* 3-7 jam dalam sehari, durasi mereka bermain *gadget* adalah sepulang sekolah antara rentang waktu pukul 17.00 sampai menjelang tidur. Dari wawancara yang dilakukan, terdapat 4 anak tidur larut malam dan mengakibatkan susah dibangunkan di pagi hari dan mengakibatkan terlambat masuk sekolah. Hampir semua anak remaja yang diteliti pada akhir pekan Sabtu dan Minggu *full* menggunakan *gadget* tanpa kontrol orangtua. Dari wawancara yang dilakukan, anak tidak mau berinteraksi dengan lingkungan bermain dan hanya berdiam diri di kamar, mereka lebih memilih bermain *game* dengan teman-teman onlinenya dari pada harus berpanas-panasan di lapangan dengan teman sebayanya untuk bermain permainan yang melibatkan fisik.

Ketika anak berperilaku agresif banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu secara biologis dan psikologis anak itu sendiri sedangkan faktor eksternal dari pengaruh lingkungan anak itu sendiri. Salah satu produk dari kecanggihan media adalah *game online* hal ini berperan penting menimbulkan sifat agresif pada anak karena *game online* banyak menampilkan kekerasan yang secara tidak langsung akan masuk ke alam bawah sadar anak dan dipraktikkannya pada teman-teman sebayanya. Dari observasi yang dilakukan 5 dari 7 anak remaja yang diteliti memiliki sifat agresif dan emosional pada lingkungannya. Ketika bermasalah dengan temannya anak langsung marah, ada juga yang cenderung langsung memukul, berkata kasar dan membully temannya. Sifat serba instan dari gadget

membuat anak juga tidak sabaran dan selalu emosional disaat keinginannya tidak terpenuhi oleh orang tua. Salah satu remaja dari 7 anak remaja yang diteliti ini bahkan membully dan mengancam temannya jika keinginannya tidak terpenuhi, berkata-kata yang tidak baik, mencontoh bahasa-bahasa yang di dapat anak dari konten-konten yang di tontonnya dari *game* ataupun yang lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan orangtua, 3 dari 7 anak remaja yang diteliti akan mengamuk jika *handphone* tidak diberikan, ada yang mencari sampai ditemukan saat *handphone* disimpan orangtua. Begitu besar pengaruh *handphone* ini sehingga 3 dari 7 anak remaja ditemukan dari hasil wawancara memilih tetap tinggal di rumah dengan *handphonenya* disaat orangtuanya ada kegiatan keluar. Wawancara yang dilakukan kepada orangtua hampir seluruh anak-anak yang diobservasi ini memiliki masalah dalam sosialisasi. Anak remaja tidak tertarik bergaul dengan teman sepermainannya dan lebih memilih berinteraksi dengan *handphone*.

Dari wawancara dengan orangtua dan 5 dari 7 anak remaja susah untuk berteman dengan lingkungan atau teman sebayanya. Anak remaja tidak tertarik untuk bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungan permainannya ataupun aktif dikelompok-kelompok permainan di lingkungan. Anak remaja memilih menyendiri di kamar saat teman-teman sebayanya bermain di lapangan, mereka betah di kamar dari pada bermain bersama teman-temannya. Akhirnya komunikasi yang terbentuk pada diri anak remaja hanya komunikasi satu arah tidak terjadi perkembangan sosialnya, bagaimana anak remaja harus mengalah, harus berbagi dengan teman dan sifat-sifat yang lainnya. Akhirnya anak remaja tidak mampu bersosialisasi dengan lingkungan. Anak obesitas memiliki tingkat aktivitas fisik dan tingkat kesegaran jasmani yang rendah, durasi aktivitas fisiknya yang tidak mencakupi 60-80 menit dalam seminggu. Aktivitas fisik yang rendah menyebabkan besarnya lemak tubuh tertimbun pada jaringan yang menyebabkan obesitas.

Pada wawancara yang dilakukan pada orangtua, 5 anak remaja pada akhir pekan fokus pada *handphone* dan jarang melakukan aktivitas fisik, dan anak saat bermain *handphone* selalu ngemil atau sambil makan-makanan ringan yang tidak sehat, kurangnya aktivitas fisik dan banyaknya ngemil membuat 5 dari 7 anak remaja ini mengalami obesitas atau kegemukan. Obesitas ini sangat berhubungan dengan kepercayaan diri anak terutama disaat mereka mulai memasuki usia pra remaja, mereka juga cenderung akan menjadi sasaran *bully* teman-teman seusianya. Aturan dan kebijakan orang tua sebagai pendidik utama di rumah dan pendamping anak-anak berperan sangat besar pada keputusan memberikan *handphone* dengan bebas kepada anak.

Peran orangtua sangat penting untuk mengatasi anak-anak dari kecanduan *handphone* pada anak. Orangtua berperan besar dalam meminimalisir dampak *gadget* terhadap anak-anak, bagaimana aturan yang dibuat oleh keluarga tentang penggunaan *gadget* akan berpengaruh pada anak. Menghentikan penggunaan *handphone* sangat tidak mungkin dilakukan maka yang perlu adalah mengatur jam dalam menggunakan *handphone* di rumah. Hal ini bisa dilakukan dengan kerjasama antara orangtua dan guru di sekolah dan lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar. Dari hasil penelitian dan

pembahasan yang dilakukan di kota Palu yang berjumlah 7 orang sampel mengalami perubahan perilaku sosial sejak berinteraksi dengan handphone sejak pandemi dan pembelajaran daring.

PEMBAHASAN

Smartphone atau *handphone* atau ponsel merupakan juga bagian dari *gadget* yang paling diminati oleh masyarakat. Dengan adanya *handphone* ini segala kebutuhan terpenuhi dengan mudah dan simpel. Dalam penggunaannya, *handphone* bisa digunakan oleh siapapun tanpa ada batasan usia, status ekonomi, dan status sosial sehingga menyebabkan adanya suatu ketergantungan si pemilik kepada *handphone* tersebut. Manfaat *handphone* bisa dirasakan dan sebagai bahan kemudahan dari berbagai segi positif. Semisal pada usia remaja dan dewasa *handpone* memiliki kemampuan dan kemanfaatan dalam hal komunikasi, belajar, untuk mendapatkan suatu informasi, menonton video, *game* dan lain sebagainya.

Seiring pemanfaatan *handphone* bagi manusia menimbulkan dan memberikan dampak bagi manusia tersebut adalah kecanduan. Faktor yang menyebabkan kecanduan adalah dengan semakin mudah, seluruh kebutuhan tercukupi, memberikan kenikmatan, dan mampu membuat bahagia pada manusia tersebut yang bersumber dari *handphone*. Selain ada dampak positif, dengan adanya *handphone* ini memiliki dampak yang negatif juga. Beberapa dampak negatif dengan adanya pemakaian *handphone* yaitu : (1) Dengan memakai *handphone* akan berdampak pada kesehatan yang terganggu. Beberapa dampak dari aspek kesehatan yaitu efek radiasi dari kecanggihan teknologi *handphone* ini. Dampak yang nyata yaitu terjangkitnya penyakit kanker bagi manusia yang terlalu lama terkena radiasi dari *gadget*. (2) Perkembangan anak dan remaja menjadi terhambat dan terganggu. Dengan adanya *gadget* ini mengganggu perkembangan anak dan remaja yang seharusnya memfokuskan diri pada proses pembelajaran di sekolah terganggu karena *gadget*. (3) Bagi anak rawan terhadap kriminalitas. Dengan *gadget* ini seseorang bisa mempelajari dengan mudah celah-celah dalam berbuat kriminalitas, mencari info kriminalitas bahkan dari faktor dampak kecanduan tersebut.

Akhlik, moral dan perilaku anak dapat berdampak negatif dari efek *handphone* tersebut. Anak akan berpikir semakin dangkal dari pembelajaran lembaga sekolah. Karena anak dapat dengan mudah dan cepat mengakses keilmuan dan apapun tentang informasi dari *handphone* tersebut. Jauhkan anak-anak dari perangkat pada saat ini adalah hal yang sangat mustahil dan sulit. Masalahnya, orang tua tidak bisa lepas dari *handphone* ini. Pekerjaan ada hubungannya dengan *handphone*, menghubungi kerabat dengan *handphone*, melakukan banyak transaksi dengan *handphone*. Di sisi lain, anak-anak serta anak remaja tentu saja dekat dengan kita. Jadi, menjauhkan anak dari perangkat adalah tugas yang membutuhkan energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Perilaku anak saat menggunakan peralatan memiliki dampak positif dan negatif. Efek positif penggunaan *handphone* antara lain memudahkan anak untuk melatih kreativitas dan kecerdasannya, misalnya : Aplikasi menggambar, membaca dan menulis

menyenangkan karena merupakan perlengkapan gambar. Anak-anak tidak lagi membutuhkan tenaga dan waktu untuk belajar membaca dan menulis di buku kertas. Penggunaan gawai dalam jangka panjang merupakan kebiasaan buruk dan berdampak pada kesehatan anak, termasuk gaya hidup *sedentary* dan makan makanan cepat saji, menempatkan anak pada risiko buta huruf, obesitas dan depresi. Efek negatif lain dari penggunaan peralatan atau *handphone* adalah menghambat pertumbuhan dan perkembangan. Masalah tersebut tentunya harus disikapi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan bimbingan agar anak-anak tidak kecanduan gawai dan menghindari interaksi sosial. Anak-anak melewati masa keemasannya pada usia dini ketika mereka mulai peka terhadap berbagai rangsangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perubahan perilaku sosial remaja akibat penggunaan *handphone* dapat membuat remaja tidak stabil pada emosionalnya, susah bersosialisasi, timbulnya sifat individual dan obesitas yang menimbulkan sikap tidak percaya diri. Dan sebaiknya para orangtua, guru, lingkungan keluarga dan masyarakat dapat melakukan beberapa hal untuk mengurangi dampak negatif dari *handphone* diantaranya sebagai berikut: (1) Bagi orang tua, diharapkan membuat aturan dalam penggunaan *handphone* dan konsisten dengan aturan yang sudah dibuat agar dampak jangka panjang penggunaan *handphone* ini tidak dialami anak. Orangtua meluangkan waktu untuk mendampingi anak-anak dalam penggunaan *handphone* dan menyediakan waktu untuk berinteraksi dengan anak-anak. 2) Bagi guru, guru adalah orangtua kedua anak, yang biasanya lebih didengar oleh anak, diharapkan guru selalu memberi pemahaman pada anak betapa banyaknya dampak negatif *handphone* jika anak tidak membatasi penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu publishing.
- Anwar, Y. Adang. (2013). *Sosiologi Untuk Universitas*. PT. Refika Aditama. Bandung, 454.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: cv wacana prima.
- Aziz, M., & Nurainiah, N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*. *Jurnal Al-Ijtima'iyah*, 4(2), 19-39.
- Efrozi, dkk. (2014). *Manfaat Handphone (HP) sebagai Media Pembelajaran*. Makalah Ilmiah. Universitas Bengkulu: Program S2 Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Geandra Ferdiansa, N. S. (2020). *Analisis Perilaku Agresif Siswa*. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* Vol. 5, No. 2.
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini*. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan*

- Pendidikan, 5(1), 99-110.
- Sarwono, S. W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulandjari, R. (2018). *Efektifitas Literasi Media (Video) Dari Handphone Mahasiswa Pada Minat Berwirausaha Makanan Berbahan Baku Lele Berorientasi B2sa Masyarakat Desa Karang Sari*. Jurnal Egaliter, 2(2).
- Walgito, B. (2011). *Psikologi Sosial Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: CV Andi Offset.