

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di dua SD yang ada di Kecamatan Godean yaitu SDN Sidoarum dan SDN Godean 1. SDN Sidoarum beralamat di Jl. Krpyak, Sidoarum, Godean, Sleman, Yogyakarta. Sedangkan SDN Godean 1 beralamat di Jl. Suparjo, Sidoluhur, Godean, Sleman, Yogyakarta.

SDN Sidoarum dan SDN Godean 1 memiliki visi dan misi. Visi SDN Sidoarum yaitu unggul dalam prestasi berlandaskan budaya bangsa dan agama. Misi SDN Sidoarum yaitu melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan bimbingan serta penyuluhan dengan intensif, menumbuhkan semangat keunggulan diantara warga sekitar, penghayatan dan pemahaman terhadap agama yang dianutnya, mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya. Visi SDN Godean 1 yaitu unggul dalam prestasi, bernuansa imtaq dan iptek, berakar pada nilai-nilai budaya bangsa. Misi SDN Godean 1 yaitu melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, meningkatkan semangat kompetisi dalam bidang olahraga dan kesehatan dan meningkatkan prestasi akademik dan non akademik, serta meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME

Siswa-siswi SDN Sidoarum dan SDN Godean 1 mendapatkan dukungan dari sekolah dalam memenuhi tugas perkembangan remaja. Beberapa fasilitas yang diberikan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang bisa diikuti oleh siswa-siswi seperti pramuka, karawitan, seni tari, olahraga prestasi, drumband, musik, bahasa inggris dan pendidikan al-qur'an. Fasilitas yang diberikan seperti lapangan olahraga, ruang musik, ruang karawitan, dan mushola. Sekolah juga memberikan fasilitas berupa bimbingan dan konseling untuk siswa yang membutuhkan bantuan.

Di SDN Sidoarum dan SDN Godean 1, belajar dengan memanfaatkan teknologi yang canggih seperti *gadget* merupakan bagian dari sistem pembelajaran khususnya kelas VI. Dalam rangka menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *gadget*, tentunya siswa-siswi diperbolehkan untuk membawa *gadget* ke sekolah dengan peraturan saat jam pelajaran harus dimatikan kecuali pelajaran tertentu yang mengharuskan untuk mengaktifkan *gadget*. Hal ini penting karena belajar tidak hanya dari buku pelajaran namun bisa didapatkan dari *gadget* yang didalamnya terdapat aplikasi untuk *browsing* internet.

## **2. Karakteristik Demografi Responden**

Penelitian ini memiliki responden dari kelas VI yang berjumlah 95 siswa. Karakteristik responden berdasarkan pada jenis kelamin dan usia.

**a. Jenis Kelamin**

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden SDN di Kecamatan Godean (N=95)

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Laki-laki	41	43,2
Perempuan	54	56,8
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100</b>

*Sumber: Data Primer 2017*

Berdasarkan tabel 4.1, diketahui bahwa jenis kelamin dalam penelitian ini sebagian besar adalah perempuan yaitu 54 responden (56,8%). Jenis kelamin laki-laki dengan jumlah 41 responden (43,2%).

**b. Usia**

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Usia Responden SDN di Kecamatan Godean (N=95)

<b>Usia</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
11 tahun	5	5,3
12 tahun	79	83,2
13 tahun	11	11,6
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100</b>

*Sumber: Data Primer 2017*

Dari tabel 4.2, diketahui bahwa usia dalam penelitian ini sebagian besar adalah remaja berusia 12 tahun dengan jumlah 79 responden (83,2%). Responden dengan usia 11 tahun berjumlah 5 responden (5,3%), dan usia 13 tahun dengan jumlah 11 responden (11,6%).

### 3. Analisis Univariat

#### a. Penggunaan *Gadget*

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Durasi dan Fungsi Kegunaan *Gadget* SDN di Kecamatan Godean (N=95)

No	Frekuensi <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
<b>1.</b>	<b>Durasi</b>		
	≤ 3 jam	68	71,6
	> 3 jam	27	28,4
<b>2.</b>	<b>Fungsi Kegunaan <i>Gadget</i></b>		
	1 Fungsi	27	28,4
	2 Fungsi	32	33,7
	3 Fungsi	19	20,0
	4 Fungsi	17	17,9

*Sumber: Data Primer 2017*

Tabel 4.3, diketahui bahwa durasi penggunaan *gadget* dalam sehari yang dilakukan responden terbanyak selama kurang sama dengan 3 jam dengan jumlah responden 68 responden (71,6%). Fungsi kegunaan *gadget* terbanyak yang digunakan terdiri dari 2 fungsi berjumlah 32 responden (33,7%).

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* SDN di Kecamatan Godean (N=95)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	51	53,7
Sedang	42	44,2
Rendah	2	2,1
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100</b>

*Sumber: Data Primer 2017*

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa penggunaan *gadget* SDN di Kecamatan Godean dalam penelitian ini sebagian besar tinggi dengan frekuensi sebanyak 51 responden (53,7%). Penggunaan *gadget* sedang sebanyak 42 responden (44,2%). Sedangkan penggunaan *gadget* yang rendah sebanyak 2 responden (2,1%).

**b. Tugas Perkembangan**

Tabel 4.5 Distribusi Hasil Penilaian Tugas Perkembangan Remaja SDN di Kecamatan Godean (N=95)

<b>Tugas Perkembangan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Tinggi	92	96,8
Sedang	3	3,2
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100</b>

*Sumber : Data Primer 2017*

Dari hasil tabel 4.5, diketahui bahwa tugas perkembangan remaja SDN di Kecamatan Godean dalam penelitian ini sebagian besar tinggi dengan frekuensi sebanyak 92 responden (96,8%). Sedangkan tugas perkembangan remaja sedang sebanyak 3 responden (44,2%).

#### 4. Analisis Bivariat

Tabel 4.6 Distribusi Hasil Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean (N=95)

		Tugas Perkembangan		Total	P
		Tinggi	Sedang		
Penggunaan <i>Gadget</i>	Tinggi	48	3	51	0,074
	Sedang	42	0	42	
	Rendah	2	0	2	
Total		92	3	95	

Sumber : Data Primer 2017

Berdasarkan dari tabel 4.6, menunjukkan hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean. Hasil analisis korelasi *Gamma and Sommer'd* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,074 ( $p > 0,05$ ).

#### B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean.

##### 1. Karakteristik Responden

###### a. Jenis Kelamin

Berdasarkan tabel 4.1, jenis kelamin responden mayoritas adalah perempuan yaitu 54 responden (56,8%). Masa remaja disebut sebagai masa peralihan dari masa pubertas menuju dewasa. Peralihan berkaitan dengan perubahan perkembangan dari setiap tahap (Pieter, dkk, 2011). Pada masa remaja terjadi perubahan

perkembangan, diantaranya perubahan fisiologis, psikologis maupun sosial (Lubis, 2013).

Perubahan fisiologis meliputi perubahan fungsi fisiologis dan perubahan fisik. Perubahan fungsi fisiologis pada remaja meliputi kematangan organ-organ seksual. Perubahan hormonal seperti maturasi seksual terjadi melalui tahapan-tahapan yang teratur yang akhirnya pada remaja perempuan siap dengan ovulasi (Batubara, 2010). Perubahan fisik meliputi penampilan fisik seperti bentuk tubuh dan proporsi tubuh (Lubis, 2013). Perubahan fisik remaja perempuan seperti penambahan tinggi badan yang terjadi dua tahun lebih awal daripada remaja laki-laki (Batubara, 2010).

Perubahan psikososial terjadi dalam tingkah laku, hubungan dengan lingkungan serta ketertarikan dengan lawan jenis. Remaja perempuan lebih mengekspresikan dan lebih mengalami keintiman dalam menjalin hubungan daripada remaja laki-laki. Jika dibandingkan dengan remaja laki-laki, remaja perempuan sering menggambarkan hubungan persahabatan mereka yang sangat dekat (Wadman, et al., 2011).

#### **b. Usia**

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden berusia 12 tahun dengan jumlah 79 responden (83,2 %). Menurut peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, di Indonesia remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan belum

menikah (KEMENKES RI, 2015). Pada penelitian ini responden berada pada masa remaja awal.

Masa remaja awal atau *early adolescent* memiliki karakteristik seperti, mereka mulai membangun hubungan dengan kelompok untuk mengatasi ketidakstabilan yang ditimbulkan oleh perubahan tubuh yang cepat. Remaja mulai meningkatkan hubungan persahabatan dengan teman sesama jenis dan berusaha menjadi pemimpin dalam kelompok. Secara seksual remaja mulai mengeksplorasi dan mengevaluasi diri, mulai kencan yang terbatas biasanya bersama kelompok dan mulai melakukan kedekatan yang terbatas (Potter dan Perry, 2009).

## **2. Penggunaan Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa mayoritas siswa-siswi SDN di Kecamatan Godean dalam sehari menggunakan *gadget* adalah selama maksimal 3 jam dengan jumlah responden 68 responden (71,6%). Intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata dalam menggunakan *gadget* dengan frekuensi dan durasi yang tinggi (Kurnia, 2015). Dalam penelitian Syamsuudin (2015), durasi penggunaan *gadget* dikalangan remaja 3-4 jam sehari. Hal ini dikarenakan remaja harus menyesuaikan waktu mereka antara durasi penggunaan *gadget* dengan aktivitas belajar di sekolah, keinginan untuk bersosialisasi dan mengenal sesama, maupun mengerjakan



tugas-tugas sekolah (Syamsuudin, 2015). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Manumpil, dkk (2015), remaja dalam sehari menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam. Penelitian yang dilakukan oleh Darnoto (2015), rata-rata durasi penggunaan *gadget* sekitar 5-11 jam perhari saat memiliki waktu luang.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa jenis media terbanyak yang digunakan terdiri dari 2 media berjumlah 32 responden (33,7%). Menurut hasil survei yang dilakukan Budiman (2014), menunjukkan 77,8% remaja menggunakan gadget untuk mengakses internet.. Media sosial paling sering digunakan dikalangan remaja diantaranya youtube, path, line, facebook, twitter,instagram, whatsapp (Oktavia, 2015). Fitur-fitur yang disajikan oleh media sosial berupa kemampuan untuk chatting, upload foto dan video, bermain game yang digemari oleh remaja (Kadir, 2014).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswi SDN di Kecamatan Godean penggunaan *gadget* mayoritas tinggi dengan frekuensi sebanyak 51 responden (53,7%). Hasil penelitian Kurnia (2015), menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tinggi. Hal itu berarti remaja hampir menggunakan seluruh isi atau konten yang terdapat di dalam *gadget*. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya ketertarikan remaja dalam mencoba hal baru yang didukung oleh fitur canggih dari *gadget* dan situs-situs yang

menawarkan tampilan yang menarik bagi remaja yang membuatnya seakan kecanduan (Reza, 2015).

### **3. Tugas Perkembangan**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa-siswi SDN di Kecamatan Godean memiliki tugas perkembangan remaja tinggi dengan frekuensi sebanyak 92 responden (96,8 %). Pada setiap tahapan perkembangan manusia terdapat tugas tertentu yang berasal dari harapan masyarakat yang harus dipenuhi oleh individu, ini disebut sebagai tugas perkembangan. Dari tugas tersebut, tampak bahwa secara umum tugas perkembangan remaja berkaitan dengan diri sendiri dan juga dengan lingkungan sosial yang dihadapinya (Agustiani, 2009).

Pada fase remaja ini, tugas perkembangan harus dilaksanakan. Apabila tugas perkembangan dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya (Potter dan Perry, 2010). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Rahmadiyah (2014), remaja yang melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik akan mempermudah menjalani tugas perkembangan selanjutnya.

Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tugas perkembangan remaja terlaksana dengan baik. Secara umum tugas perkembangan remaja berkaitan dengan faktor yang ada dalam diri remaja itu sendiri dan juga dengan faktor lingkungan sosial yang

dihadapinya (Agustiani, 2009). Faktor lingkungan sosial yang dimaksud adalah lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat (Nurbayani, 2012).

#### **4. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN di Kecamatan Godean diketahui tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan remaja dengan hasil analisis korelasi *Gamma and Sommer'd* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,074 ( $p > 0,05$ ). Terdapat faktor-faktor lain yang berkontribusi dalam membentuk pencapaian tugas perkembangan. Faktor-faktor tersebut adalah lingkungan sosial, gambaran citra tubuh, motivasi, kepribadian, kesempatan untuk melaksanakan tugas perkembangan, bimbingan untuk mempelajari tugas perkembangan, kreatifitas, pemenuhan tugas perkembangan tahap sebelumnya dan dukungan keluarga (Hurlock, 1980). Penelitian yang dilakukan oleh Mardiantina (2014) menyebutkan terdapat faktor yang mempengaruhi terhadap pencapaian tugas perkembangan ialah lingkungan keluarga yang merupakan lingkungan terdekat bagi anak, sehingga keluarga juga merupakan sumber bagi timbulnya sifat agresi anak. Pola asuh orang tua dengan anaknya selama pengasuhan, dan setiap pola asuh memberikan

kontribusi terhadap perilaku agresif anak. Kontribusi yang diberikan dapat negative maupun positif.

Hasil penelitian Fajrin (2015) menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal, hal ini dikarenakan bahwa bermain *gadget* juga bisa mencapai tugas perkembangan, namun dengan adanya *gadget* anak-anak jadi tertarik untuk *gadget*. Sehingga kebutuhan yang terpenuhi merupakan kebutuhan terhadap sebuah simbol. Karena di lingkungan responden, sebagian besar teman-teman sebaya telah memiliki *gadget*, sehingga ada keinginan untuk tidak tertinggal dengan *trend* masa kini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harfiyanto (2015), komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas tatap muka menurun. Adapun di lingkungan sekolah keberadaan *gadget* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan teman lain, remaja lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan remaja dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Remaja baru akan bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui *gadget* tidak tersampaikan atau tidak terkirim. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* telah digunakan sebagai cara baru interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di dunia

mayor dengan menggunakan *gadget* digemari oleh banyak orang dan telah mengubah cara berkomunikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Darnoto (2016), menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan remaja. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam pencapaian tugas perkembangan remaja.