

Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Fungsi Sosial Remaja Di Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan

Muhammad Rifki

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Moh. Amin Tohari

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

Korespondensi penulis: rifkimuhammad431@gmail.com

Abstrac: *Teenagers whose daily lives are altered by excessive gadget use may face a variety of health and social issues as a result of their overindulgence in technology. The purpose of this study is to ascertain how teenage social function development is impacted by gadget use. This study employs descriptive approaches in a qualitative manner. Data were gathered by documenting, interviewing, and observation. Purposive sampling is the method used in this study to select informants. Additionally, this study triangulates its data in order to verify the information derived from the field findings. The study's findings show what adolescents go through in terms of social functions, including developing new, more mature relationships with both male and female peers, achieving male and female social roles, accepting and making use of their physical condition, seeking emotional independence from parents and other adults, achieving guaranteed economic freedom, making career and family-planning decisions, and developing intellectual concepts and skills that are critical for civic competence. Additionally, informants reported negative effects, such as excessive use of gadgets that waste money on everyday necessities and negatively impact teenage behavior.*

Keywords: *Gadgets, Social functions, Teens*

Abstrak: Remaja yang kehidupan sehari-harinya dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang berlebihan mungkin menghadapi berbagai masalah kesehatan dan sosial akibat terlalu memanjakan diri dengan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan fungsi sosial remaja dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan cara kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, wawancara, dan observasi. Purposive sampling merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk memilih informan. Selain itu, penelitian ini melakukan triangulasi data untuk memverifikasi informasi yang diperoleh dari temuan lapangan. Temuan penelitian ini menunjukkan apa yang remaja alami dalam hal fungsi sosial, termasuk mengembangkan hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya laki-laki dan perempuan, mencapai tujuan laki-laki dan perempuan, peran sosial perempuan, menerima dan memanfaatkan kondisi fisik mereka, mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, mencapai jaminan kebebasan ekonomi, membuat keputusan karir dan keluarga berencana, dan mengembangkan konsep intelektual dan keterampilan yang penting untuk kompetensi sipil. Selain itu, informan juga melaporkan adanya dampak negatif seperti penggunaan gadget secara berlebihan sehingga membuang-buang uang untuk keperluan sehari-hari dan berdampak negatif terhadap perilaku remaja.

Kata kunci: Gadget, Fungsi sosial, Remaja

LATAR BELAKANG

Mayoritas orang-orang termasuk remaja, anak-anak, dan bahkan balita sudah menggunakan gadget ini secara rutin selain para profesional bisnis dan karyawan. Perangkat ini sekarang dapat diakses dan tersedia dengan kisaran harga yang luas, sehingga terjangkau bagi siapa saja. Di masa lalu, pebisnis biasanya menjadi pemilik perangkat ini karena harganya yang mahal. Karyawan tidak hanya menggunakan perangkat setiap hari hampir semua orang melakukannya.

Received September 30, 2023; Revised Oktober 30, 2023; Accepted November 28, 2023

* Muhammad Rifki, rifkimuhammad431@gmail.com

Kehidupan masyarakat kini memegang peranan penting dalam kemajuan teknologi masa kini. Karena globalisasi, perkembangan teknologi memungkinkan kita mengetahui secara instan berbagai peristiwa yang terjadi di seluruh dunia. Tidak dapat dipungkiri bahwa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk peradaban dan kebudayaan, akan diakibatkan oleh kemajuan teknologi tersebut. Evolusi ini juga mempengaruhi cita-cita sosial.

Remaja saat ini sering kali menghadapi berbagai permasalahan yang sangat menantang dan harus kita perhitungkan. Sungguh meresahkan melihat merosotnya akhlak dan budi pekerti remaja dalam kesehariannya di rumah, sekolah, dan di masyarakat. Akibatnya, semakin banyak dampak negatif yang dirasakan oleh budaya saat ini. Misalnya, hal ini mengakibatkan meningkatnya perilaku antisosial seperti perkelahian, pencurian, pembunuhan, penyalahgunaan narkoba, dan aktivitas tidak bermoral lainnya, serta penyimpangan dari banyak norma kehidupan sosial dan agama. Banyak negara yang membahas isu remaja, khususnya pada tahun 1985. Perserikatan Bangsa-Bangsa telah mendeklarasikan tahun ini sebagai Tahun Pemuda Internasional. Di masyarakat saat ini, remaja sudah sangat terbiasa dengan smartphone. Meski memiliki kelebihan dan kekurangan, generasi muda tetap memanfaatkan perangkat tersebut.

Karena banyak remaja yang memiliki perangkat pribadi, mereka harus terbiasa menggunakannya. Kebanyakan remaja bergantung pada gadget elektronik seperti komputer, iPad, tablet, dan ponsel untuk berbagai tujuan, seperti mempelajari hal-hal baru, mencari bahan bacaan, mengikuti perkembangan, dan menyelesaikan pekerjaan rumah atau tugas. Namun mereka tidak menyadari bahwa jika gadget ini tidak digunakan dengan tepat, penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka.

Faktanya, salah satu elemen yang mungkin berdampak pada perkembangan keterampilan sosial remaja adalah teknologi. Pola asuh, keluarga, dan lingkungan mereka semuanya mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan mereka. Remaja hendaknya sengaja diindoktrinasi keyakinan dan ilmu agama karena usianya masih muda. terutama melalui aktivitas rutin di rumah seperti shalat, beribadah, menyebut nama Allah, membaca Al-Qur'an, dan bertukar sapa. Sangat penting untuk mengenalkan diri pada kebajikan seperti kesopanan, kejujuran, tidak berbohong, dan empati terhadap saudara kandung dan orang lain.

Memanfaatkan teknologi modern dapat memberikan manfaat bagi anak-anak dalam banyak hal, termasuk meningkatkan kecerdasan dan daya cipta mereka. Perkembangan otak anak-anak dipengaruhi secara positif oleh membaca, menulis huruf, dan menggunakan aplikasi

mewarnai karena konten aplikasi tersebut menarik secara visual. Anak akan memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar. Selain itu, mereka akan menjadi lebih kreatif.

Jika digunakan dengan benar, perangkat dapat membantu anak-anak mengatur kecepatan bermain, memahami mekanisme permainan, dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Ini hanyalah salah satu dari sekian banyak manfaat teknologi bagi anak-anak. Selain itu, mesin seperti Google selalu dapat mengakses sumber daya pembelajaran berkat perangkat lunak. Anak-anak juga bisa mencari banyak informasi dan fakta menarik di YouTube. Mengingat banyaknya keuntungan yang dimilikinya, teknologi diperkirakan akan menggantikan sumber daya sekolah tradisional dan meningkatkan efektivitas belajar anak-anak. Anak-anak yang memanfaatkan teknologi dengan baik dapat meningkatkan kreativitasnya, mengajarkan otaknya untuk berfungsi lebih efisien, dan merasa lebih percaya diri.

Ada juga kelemahan dalam menggunakan elektronik. Jika digunakan secara rutin, radiasi dari perangkat dapat membahayakan otak dan jaringan saraf anak. Hal ini juga dapat mengurangi kapasitas anak-anak untuk berinteraksi sosial. Anak-anak muda yang tumbuh lebih personal dalam zona nyamannya dengan teknologi tidak akan memiliki sikap kasih sayang terhadap teman atau individu lain. Anggapan ini akan sangat mempengaruhi bagaimana remaja berperilaku sosial karena dengan adanya teknologi yang salah penanganan akan membuat mereka merasa lebih nyaman dalam menyelesaikan aktivitas. Salah satu kelemahan teknologi adalah teknologi dapat membuat orang menjadi lebih egois. Individualitas dapat diartikan sebagai hilangnya komunikasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar pada manusia.

Kerusakan akan bertambah jika penyebabnya tidak segera diatasi. Salah satu unsur atau stimulan yang dapat mengganggu fungsi sosial pada remaja adalah kecenderungannya memainkan alat elektronik. Remaja masa kini tentunya lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan teknologi dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini memprihatinkan karena pada masa remaja mereka masih dalam tahap pembentukan kemampuan sosialnya dan hal ini akan berdampak buruk pada perilaku normalnya dalam bersosialisasi. Remaja yang cenderung menggunakan perangkat elektronik tanpa henti akan menjadi sangat bergantung pada perangkat tersebut dan melakukan perilaku ini secara teratur.

Banyak remaja yang memanfaatkan gadget, berdasarkan observasi yang dilakukan di kawasan Pertanian IV di Kelurahan Lebak Bulus, Jakarta Selatan. Peneliti mengangkat topik ini antara lain untuk mengetahui seberapa besar pengaruh teknologi terhadap perkembangan fungsi sosial remaja di wilayah Pertanian IV. Melihat konteks ini, jelas bahwa membuka media sosial dan bermain game online merupakan fungsi utama penggunaan gadget. Menarik untuk

dilakukan kajian dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fungsi Sosial Remaja Studi Kasus di Lingkungan Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan” untuk melihat lebih dekat bagaimana perkembangan fungsi sosial anak dalam kaitannya dengan ke gadget.

KAJIAN TEORITIS

A. Fungsi Sosial

Fungsi sosial merupakan proses keterlibatan sosial seseorang yang dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga meninggal dunia. Melalui interaksi mereka satu sama lain, anggota keluarga mempelajari norma, disiplin, dan budaya yang diperlukan untuk bergaul dalam masyarakat. Kegagalan dalam bersosialisasi dalam keluarga dapat mengakibatkan kegagalan dalam bersosialisasi di masyarakat, apalagi jika norma dan perilaku yang ditanamkan tidak sesuai dengan harapan masyarakat orang terpelajar tidak seperti orang lain di masyarakat.

Menurut Husaini (2011) dalam Tobing (2015) ada 3 faktor yang perlu dan saling berkaitan dalam berfungsinya sosial anak yang baik yaitu:

- a. Status sosial adalah Seseorang yang diterima dalam suatu keluarga, komunitas, organisasi, atau kelompok harus mampu menjalankan tugas pokok sebagai syarat komitmennya. enam belas Seseorang yang menjadi orang tua, ibu, anak, pemimpin, dan lain sebagainya, misalnya. Status sosial seseorang dalam keluarga seringkali dijadikan tolak ukur kebahagiaan. Status sosial seseorang dapat dipengaruhi oleh pekerjaan, status, uang, dan tingkat pendidikan.
- b. Role sosial yaitu Ada banyak hal yang perlu dilakukan, tergantung status sosial mereka dalam kehidupan. Kami menyebut tugas ini sebagai peran sosial. Dalam sebuah keluarga, misalnya, seorang ayah harus berperan sebagai pencari nafkah utama dan seorang ibu berperan sebagai ibu rumah tangga. Kinerja peran sosial yang efektif memerlukan ketersediaan sumber daya dan penyelesaian tugas agar individu atau kelompok, seperti keluarga, dapat menghidupi dirinya sendiri, tumbuh dan berkembang, menghargai dan menikmati hidup. Orang yang bersangkutan akan memperhatikan bagaimana situasi tersebut ditangani, dan semua orang di lingkungan sekitar akan menerimanya sebagai hal yang normal.
- c. Norma sosial merupakan Kemampuan memainkan dan menjalankan status sosial secara wajar dan dapat diterima ditentukan oleh undang-undang, norma masyarakat, peraturan, konvensi, dan agama. Pekerja sosial mampu mengevaluasi kinerja individu atau kelompok dan mengambil tindakan yang diperlukan.

B. Fungsi Sosial Remaja

Menurut Mendle, J., Turkheimer, E., & Emery, R. E. (2007) ,mengungkapkan bahwa Fungsi sosial anak remaja ditandai dengan perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Perubahan sosial sangat terlihat saat remaja menjadi lebih mandiri dari orang tuanya, menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya, dan mulai mengeksplorasi hubungan romantis dan seksualitas.

Menurut Havighurst (Hurlock, 1990), seorang remaja mempunyai syarat-syarat perkembangan yang harus diikuti semaksimal mungkin. Untuk lebih memahami masing-masing aktivitas perkembangan tersebut, kita dapat menganalisisnya melalui tiga sudut pandang berikut: biologis, psikologis, dan sudut pandang , yaitu sebagai berikut:

1. Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.

John W. Santrock (2003) Menurut bukunya, pendapat teman sebaya mempunyai arti paling penting dalam kehidupan banyak remaja. Remaja menunjukkan keinginan yang besar untuk mandiri dan bergaul dengan teman sekelasnya. Hal ini menunjukkan bagaimana teman sebaya mempunyai dampak terhadap kehidupan dan perilaku remaja. Seorang remaja yang berhasil menyelesaikan tugas perkembangan ini akan memperoleh manfaat dari peningkatan penyesuaian sosial selama sisa hidupnya. Namun jika gagal, ia akan mengalami masalah atau momen buruk dalam kehidupan dewasanya, seperti pernikahan yang tidak menyenangkan, sulit bergaul dengan orang lain, atau menjadi remaja.

2. Mencapai peran sosial pria dan wanita

Tidak terlalu sulit bagi anak laki-laki untuk menerima peran seks orang dewasa yang diakui masyarakat karena telah dibimbing dan didorong sejak masa kanak-kanak. Namun, bagi anak perempuan, keadaannya tidak sama. Karena anak perempuan sering kali diizinkan dan bahkan didorong untuk memainkan peran yang setara dengan anak laki-laki, hal ini bisa menjadi perjuangan yang berat bagi mereka untuk menerima peran sebagai perempuan dewasa dan mencapai posisi yang diakui oleh masyarakat. Proses ini bisa memakan waktu bertahun-tahun.

3. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif

Remaja sering kali merasa sulit menerima keadaan fisik mereka saat ini jika mereka sudah lama mempunyai gagasan tentang bagaimana mereka akan terlihat sebagai orang dewasa. Dibutuhkan waktu untuk mengubah gagasan ini dan menemukan bagaimana membuat penampilan seseorang lebih sesuai dengan aspirasinya.

4. Mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya

Bagi remaja yang menginginkan kebebasan, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya adalah tujuan perkembangan yang mudah. Namun, kemandirian emosional dan perilaku tidaklah sama. Ketergantungan pada orang tua atau orang dewasa lainnya memberikan rasa aman emosional yang dibutuhkan dan diinginkan oleh banyak anak muda yang menginginkan kemandirian. Hal ini terutama terjadi pada remaja yang tidak memiliki hubungan dekat dengan teman sebayanya atau yang statusnya dalam kelompok tidak jelas.

5. Mencapai jaminan kebebasan ekonomis

Remaja tidak bisa mandiri secara ekonomi kecuali mereka telah memilih karir dan siap untuk itu. Tidak ada jaminan bahwa generasi muda yang memilih karier yang memerlukan pelatihan ekstensif akan memiliki kemandirian finansial ketika mereka sudah dewasa. Hingga selesainya pelatihan yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan, mereka masih akan bergantung secara finansial selama beberapa tahun.

6. Memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan

Remaja pada saat SMA benar-benar mulai mempertimbangkan masa depan mereka. Berbeda dengan anak perempuan yang memandang pekerjaan sebagai cara untuk menghabiskan waktu sebelum menikah, anak laki-laki cenderung menganggap pekerjaan mereka lebih serius.

7. Persiapan memasuki kehidupan berkeluarga

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

8. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting untuk kompetensi kewarganegaraan

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

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

C. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Dampak positif menurut Nurhaeda (2018) mengemukakan dampak positif gadget yaitu sebagai berikut: Mendapatkan pengetahuan luas, Mempermudah komunikasi yaitu gadget khususnya merupakan salah satu alat canggih yang memudahkan komunikasi, Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

D. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Dampak negatif penggunaan gadget menurut Rozalia (2017) sebagai berikut:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar.

Remaja kehilangan fokus saat belajar dan hanya memegang dan memainkan gadget dalam saat proses belajar mengajar berlangsung.

2. Malas menulis dan membaca.

Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknologi misalnya, ketika remaja mengakses video di aplikasi YouTube, mereka sering kali hanya melihat gambar alih-alih menuliskan apa yang mereka cari.

3. Penurunan dalam bersosialisasi.

Remaja tersebut mengabaikan lingkungannya dan kurang bermain dengan teman-temannya di lingkungan sekitar.

4. Kecanduan.

Remaja akan menghadapi tantangan dan ketergantungan pada teknologi karena teknologi menjadi kebutuhan mereka.

5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan.

Radiasi dari alat elektronik tentunya dapat menimbulkan gangguan pada kesehatan, bahkan dapat membahayakan kesehatan mata menjadi terganggu dan menurunkan daya pikir remaja.

6. Perkembangan kognitif remaja terhambat

Proses berpikir kognitif dan psikologis yang terlibat dalam belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungan sekitarnya akan terhambat.

7. Menghambat kemampuan berbahasa.

Remaja yang terbiasa memanfaatkan teknologi cenderung pendiam, sering menirukan kata-kata yang didengarnya, menarik diri, dan jarang berinteraksi dengan teman sebaya atau lingkungannya.

8. Dapat mempengaruhi perilaku anak.

Anak-anak mungkin memainkan video game kekerasan, misalnya, yang dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter mereka, sehingga dapat berpotensi menirukan mereka untuk menyakiti teman-temannya.

METODE PENELITIAN

Suatu tempat atau objek yang dipilih untuk tujuan penelitian dikenal sebagai lokasi penelitian. Penelitian dilakukan di Kecamatan Cilandak, Jakarta Selatan, di wilayah Pertanian IV RT.006/RW.04 Kelurahan Lebak Bulus. Lokasi penelitian dipilih peneliti karena masih banyak generasi muda di daerah tersebut yang memanfaatkan gawai dalam kesehariannya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Agustus 2023 atau sampai selesai.

Pendekatan deskriptif dipadukan dengan penelitian kualitatif dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif disebut juga sebagai metode penelitian naturalistik karena dilakukan di lingkungan alam. (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan strategi penelitian deskriptif kualitatif, padahal metode deskriptif adalah jenis penelitian yang menjelaskan, merangkum, dan menawarkan jawaban terhadap prosedur penelitian deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Gadget Pada Fungsi Sosial Remaja

1. Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita

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

2. Mencapai peran sosial pria dan wanita

Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa gadget dapat berdampak positif dan negatif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam mencapai peran sosial pria dan wanita. Hal ini bergantung kepada pribadi remaja tersebut.

3. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif

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

4. Mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya

Dapat ditarik kesimpulan bahwa gadget dapat berdampak negatif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. Hal ini dapat dilihat dari pengakuan remaja akan perilaku yang kurang sopan terhadap yang lebih tua.

5. Mencapai jaminan kebebasan ekonomis

Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa gadget dapat berdampak negatif terhadap fungsi sosial remaja khususnya dalam mencapai jaminan kebebasan ekonomis, karena dapat menyebabkan perilaku boros terhadap remaja dari kecanduan dalam bermain gadget tersebut.

6. Memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak adanya kesesuaian antara teori John W. Santrock (2003) dengan hasil temuan lapangan. Hal ini disebabkan karena tidak berjalannya fungsi sosial remaja khususnya dalam memilih dan menyiapkan pekerjaan.

7. Persiapan memasuki kehidupan berkeluarga

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

8. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting untuk kompetensi kewarganegaraan

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

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi sosial remaja yang kerap dilakukan oleh remaja memiliki fungsi dan peran yang dijalankan dengan baik oleh remaja di Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan yang mana terdiri dari:

- a) Remaja mampu mencapai hubungan kedekatan yang baik dengan teman sebaya laki-laki maupun perempuan, mencapai peran pria dan wanita
- b) Mampu berbaur dan bersosialisasi dengan teman
- c) Remaja berperan sosial sebagai pria dan wanita
- d) Dalam hal kebebasan ekonomi banyak remaja yang masih bergantung kepada orang tua dalam memenuhi kebutuhan dalam sehari-hari
- e) Remaja belum mempersiapkan keinginan untuk melakukan pekerjaan dimasa yang akan datang
- f) Remaja turut serta aktif dalam mengikuti segala macam organisasi
- g) Remaja menjadi boros dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari

Saran

Setelah mendeskripsikan secara mendalam mengenai hasil penelitian yang didapat oleh penulis mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fungsi sosial remaja di wilayah Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan. Adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

- a) Kepada para anak remaja khususnya yang menjadi informan diharapkan lebih baik lagi dalam penggunaan gadget dalam sehari-hari, mengurangi jam bermain gadget serta lebih ditingkatkan kebersamaan dalam menjaga kedekatan hubungan dan fungsi sosial dengan teman.

Tips bijak dalam bermain gadget :

1. Gunakan aplikasi gadget yang menunjang aktivitas

Dalam hal ini agar mendapatkan hasil yang maksimal dan menguntungkan dalam menggunakan aplikasi gadget yang baik dan benar, melatih kreativitas dan kemampuan dalam penggunaan aplikasi yang diberikan oleh gadget, mengasah kemampuan dalam mengikuti perlombaan yang terdapat dalam gadget.

2. Gunakan saat dibutuhkan

Dalam hal ini mencegah terjadinya menjadi remaja yang antisosial yang tidak bergantung pada gadget serta menjadikan remaja yang aktif dalam berperan sosial dilingkungan.

3. Memanfaat pada waktu senggang

Dalam hal ini gunakan gadget saat waktu luang saja agar terhindar boros dalam penggunaan gadget yang berlebihan serta dapat berkomunikasi dengan orang tua dan teman agar hubungan kedekatan dengan keluarga maupun teman tetap terjaga dan harmonis.

b) Kepada peneliti selanjutnya, agar bisa melakukan penelitian yang lebih baik lagi sehingga dapat bermanfaat untuk penelitiannya.

DAFTAR REFERENSI

Jurnal

Chusna, Puji Asmaul. "Pengaruh media Gadget pada perkembangan karakter anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17.2 (2017): 315-330.

Imron, Riyanti. "Hubungan penggunaan Gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik* 13.2 (2018): 148-154.

Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. "Dampak penggunaan Gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1.2 (2018): 86-91.

Subarkah, Milana Abdillah. "Pengaruh Gadget terhadap perkembangan anak." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15.1 (2019).

Mau, Belinda, and Jenny Gabriela. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini." *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan* 5.1 (2021): 99-110.

Nurhaeda, Nurhaeda. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pan-Dangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu." *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)* 1.2 (2018): 70-78.

Rozalia, Maya Ferdiana. "Hubungan intensitas pemanfaatan Gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5.2 (2017): 722-731.

Buku

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
John W. Santrock. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga

Elizabeth, HurlockB. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga

Suhada, I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Agusniatih, A., & Monepa, J. M. (2019). Keterampilan Sosial Anak “teori dan metode pengembangannya. Jawa Barat: Edu Publisher.

Sahilun A.Nasir.(2002) Peran Pendidikan Agama Terhadap Pemecahan Problem Remaja, (Jakarta:Kalam Mulia, 2002) Cet. Ke-2.