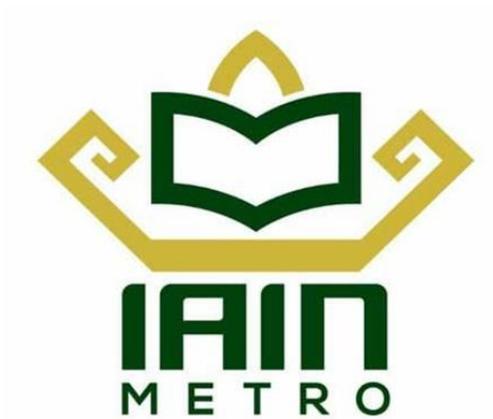


**SKRIPSI**

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU  
SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
DI SD MUHAMMADIYAH METRO**

**Oleh :**

**VIONA NAFA YOLAND  
NPM. 2001032009**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) METRO  
1446 H / 2024 M**

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU  
SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
DI SD MUHAMMADIYAH METRO**

**Dianjurkan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian  
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd )**

**Oleh :**

**Viona Nafa Yoland  
NPM. 2001032009**

**Dosen Pembimbing : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I.,M.Pd**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) METRO  
1446 H / 2024 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET  
TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI  
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

  
*[Signature]*  
**Dr. Siti Anisah, M.Pd.**  
NIP. 19806607 200312 2 003

Metro, 28 Mei 2024  
Pembimbing

  
**Dian Eka Priyantoro, S.Pd.L., M.Pd**  
NIP. 198204172009121002

## PERSETUJUAN

Judul : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET  
TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI  
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR  
Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 28 Mei 2024  
Pembimbing



**Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I., M.Pd**  
NIP. 198204172009121002

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-3497/In.zs.1/D/PP.00.9/07/2024

Skripsi dengan judul: ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD MUHAMMADIYAH METRO, yang disusun oleh: Viona Nafa Yoland, NPM: 2001032009, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at, 21 Juni 2024.

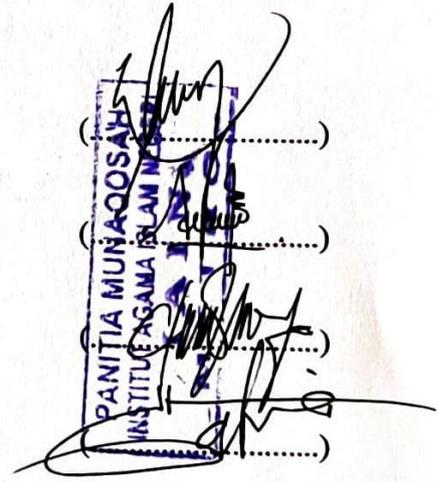
**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I.M.Pd

Penguji I : Dr. Siti Annisah, M.Pd

Penguji II : Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I

Sekretaris : Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd



PANITIA MUNAQOSAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Zuhairi, M.Pd**

NIP. 19620612 198903 1 006

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD MUHAMMADIYAH METRO**

**Oleh:**

**VIONA NAFA YOLAND**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif ini berdasarkan hasil data-data atau sumber kepustakaan relevan yang telah peneliti kumpulkan.

Hasil penelitian ini adalah penggunaan *gadget* dapat memudahkan memperoleh informasi serta meningkatkan keterampilan sosial apabila digunakan dengan bijak. *Gadget* memiliki fitur yang menarik untuk digunakan siswa dalam belajar, sehingga siswa memiliki motivasi belajar tinggi yang berdampak terhadap prestasi belajar. Namun, sisi lain *gadget* memiliki dampak negatif seperti kecanduan, sulit berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Adapun upaya yang harus dilakukan adalah *gadget* digunakan untuk kepentingan belajar, pembatasan waktu.

**Kata kunci:** *Gadget*, Perilaku sosial, Prestasi Belajar

## **ABSTRACT**

### **ANALYSIS OF THE IMPACT OF GADGET USE ON STUDENTS' SOCIAL BEHAVIOR AND LEARNING ACHIEVEMENT AT MUHAMMADIYAH METRO PRIMARY SCHOOL**

**By:**

**VIONA NAFA YOLAND**

This research aims to provide an overview of the analysis of the impact of gadget use on the social behavior and learning achievement of students in elementary schools. The method used by researchers in this research is descriptive qualitative. This descriptive research is based on the results of relevant data or literature sources that the researcher has collected.

The results of this research are that using gadgets can make it easier to obtain information and improve social skills if used wisely. Gadgets have interesting features for students to use in learning, so that students have high learning motivation which has an impact on learning achievement. However, on the other hand, gadgets have negative impacts such as addiction, difficulty interacting and communicating well. The efforts that must be made are to use gadgets for learning purposes, limiting time.

**Keywords: Gadgets, Social behavior, Learning Achievement**

## HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viona Nafa Yoland

NPM : 2001032009

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam dftar pustaka.

Metro, 18 Juni 2024

Yang menyatakan,



**Viona Nafa Yoland**

NPM. 2001032009

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

{QS.Al-Mujadalah ayat 11}

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala perjuangan penulis hingga di titik ini penulis persembahkan kepada dua orang paling berharga dalam hidup penulis. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita dari pada kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis mempersembahkan untuk:

1. Ayah Tercinta, Uli Bajuri. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Ibu Tersayang, Siti Nangimah. Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang diberikan, ibu menjadi pengingat dan penguat yang paling hebat. Terima kasih, Ibu.
3. Adik Terkasih, Muhammad Varelino. Yang memberikan dukungan dan semangat walaupun melalui celotehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi. tetap semangat dalam menjalani studinya dan diperlancar segala urusannya.
4. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya yang memiliki Nomor Pokok Mahasiswa 031008. Terimakasih telah menjadi bagian dari

perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.

5. Sahabat-sahabatku Era dan Naila yang telah sama-sama berjuang dan memberikan semangat, serta teman-teman seangkatan.
6. Almamater IAIN Metro.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua yang telah memberikan dukungan serta motivasinya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah sehingga peneliti diberikan kesempatan dan dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik di SD Muhammadiyah Metro.”

Dengan upaya penyelesaian Skripsi ini dengan banyaknya bantuan dan berbagai bimbingan dari pihak, oleh karenanya peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag,P.I.A Rektor IAIN Metro
2. Dr. Zuhairi, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I, Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I. M.Pd. selaku pembimbing Skripsi dan Edo Dwi Cahyo, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada peneliti.
6. Bapak dan Ibu dosen/karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro yang telah banyak memberikan ilmunya serta saran selama peneliti menempuh pendidikan.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga hasil penelitian yang telah dilakukan kiranya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang ada di IAIN Metro

Metro, 28 November 2023

Penulis



**Viona Nafa Yoland**

NPM. 2001032009

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Penelitian yang Relevan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. <i>Gadget</i> .....	12
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	12
2. Bentuk penggunaan <i>Gadget</i> .....	14
3. Aplikasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	15
4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	15
5. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i> .....	17

B. Perilaku Sosial.....	18
1. Pengertian Perilaku Sosial.....	18
2. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial .....	21
3. Indikator Perilaku Sosial .....	23
C. Prestasi Belajar.....	27
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	27
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.....	28
3. Fungsi Prestasi Belajar .....	29
4. Indikator Prestasi Belajar .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis dan sifat penelitian .....	31
1. Jenis Penelitian.....	31
2. Sifat penelitian .....	32
B. Sumber Data.....	32
1. Sumber Primer .....	33
2. Sumber Sekunder .....	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1. Wawancara.....	35
2. Observasi.....	40
3. Dokumentasi .....	40
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	40
1. Triangulasi Sumber .....	41
2. Triangulasi Waktu.....	41
E. Teknik Analisis Data.....	42
1. Data Reduction (Reduksi Data) .....	43
2. Data display (Penyajian Data).....	43
3. Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan).....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	45

2. Deskripsi Hasil Penelitian .....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
1.	Nama-Nama Informan .....	34
2.	Kisi-Kisi Wawancara Orang Tua.....	36
3.	Kisi-Kisi Wawancara Peserta Didik .....	37
4.	Kisi-Kisi Wawancara Wali Kelas .....	37
5.	Wawancara Orang Tua.....	38
6.	Wawancara peserta didik .....	39
7.	Wawancara Wali Kelas .....	39
8.	Jumlah Guru dan Karyawan SD Muhammadiyah .....	47
9.	Sarana dan Prasarana SD Muhammadiyah Metro.....	49
10.	Data Siswa yang Memiliki <i>Gadget</i> Pribadi dan Tidak.....	53

## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
1.	Denah Ruangan SD Muhammadiyah kampus I.....	50
2.	Denah Ruangan SD Muhammadiyah kampus II.....	51
3.	Struktur Organisasi SD Muhammadiyah .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline .....	92
Lampiran 2 Alat Pengumpul Data (APD).....	95
Lampiran 3 Data Hasil Belajar Siswa .....	98
Lampiran 3 Surat Izin Prasurvey.....	99
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Prasurvey .....	100
Lampiran 5 Surat Izin Research.....	101
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Research .....	102
Lampiran 7 Surat Tugas .....	103
Lampiran 8 Surat Bimbingan Skripsi.....	104
Lampiran 9 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan.....	111
Lampiran 11 Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan .....	112
Lampiran 12 Dokumentasi (Foto).....	113
Lampiran 13 Hasil Uji Turnitin .....	119
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup .....	127

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era milenial seperti sekarang ini, Penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan di kalangan orang dewasa saja, melainkan sudah merambah ke usia remaja hingga anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya dan sifat yang konsumtif ditambah dengan berbagai kebutuhan masyarakat saat ini sudah jauh berbeda dibandingkan dengan dua puluh tahun yang lalu. Di era milenial, anak muda tidak pernah lepas dari *gadget*. Bahkan generasi zaman ini disebut generasi internet, karena sudah terbiasa menggunakan internet melalui *gadget*. Generasi milenial memang tidak pernah bisa lepas dari ponsel karena di masyarakat saat ini mereka butuh update.<sup>1</sup>

Belakangan ini, anak-anak sudah akrab dengan *gadget*. Tidak terkecuali pada peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Di usia ini sudah seharusnya peserta didik di bangku sekolah dasar mampu mengisi waktunya dengan hal-hal yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar.<sup>2</sup>

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan jaman alat ini di percanggih dengan

---

<sup>1</sup> Iis Prasetyo, "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development," *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan* 6 (2019): 11, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.

<sup>2</sup> Andrew Jeklin, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Peserta Didik Di Sekolah Dasar" 3, no. July (2016): 1–23.

fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan gadget ini, mulai dari telephone berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, *gadget* juga memiliki dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harus mampu memantau anak anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.<sup>3</sup>

Pada masa sekarang *gadget* (smartphone) ialah salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang sudah sepatutnya kita mengenal *Gadget* sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan. Salah satu hal yang dapat dibedakan dari *gadget* dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut *handphone* yang saat ini pembaharuannya *smartphone*. Semakin hari *gadget* memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien. Sekarang ini banyak sekali perubahan pola hidup, cara pandang juga tingkah laku masyarakat sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu untuk memudahkan segala aktivitas masyarakat memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi pada masa sekarang. Kemudahan dalam mengakses banyak hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat, saat ini hampir seluruhnya sudah memiliki *gadget* sebab tertarik dengan fitur yang ditawarkan, apalagi saat ini

---

<sup>3</sup> Suprapmi, *Gadget dan Pengaruhnya pada Perkembangan Anak* (Yogyakarta: Februari 2022

perusahaan besar berlomba-lomba meluncurkan *gadget* dengan harga terjangkau namun memiliki spesifikasi yang memadai.<sup>4</sup>

*Gadget* yang semakin berkembang saat ini menjadi faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak-anak yang menggunakan *gadget* karena system *touch screen* (sistem layar sentuh) yang canggih dalam *gadget* seperti *smartphone*, semakin memudahkan para pengguna untuk menggunakannya bahkan termasuk anak-anak yang belum bisa membaca sekalipun.<sup>5</sup>

*Gadget* sendiri sangat penting untuk kehidupan sehari-hari penggunaannya. *Gadget* dapat membantu kita dalam memudahkan berkomunikasi dengan keluarga maupun orang lain, namun dapat juga memberikan efek yang negatif bagi penggunaannya. Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak tentu saja akan ikut mengurangi dan mengganggu perilaku sosial serta aktivitas belajar mereka di rumah. Akibatnya anak merasa bahwa berperilaku sosial dengan orang lain serta belajar itu bukan lagi sebagai prioritas dan bukan fokus utama mereka lagi. Bagi beberapa anak *gadget* dianggap dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur diri mereka, namun terkadang anak cenderung menggunakannya secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melakukan kewajiban mereka yakni belajar, karena beranggapan bahwa fitur-fitur yang terdapat

---

<sup>4</sup> Applied Mathematics, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di SDN 03 Penunangan Baru Tulang Bawang Barat" (2016): 1–23.

<sup>5</sup> Agnes Yolanda, "Tantangan Teknologi Digital (Gadget) di Era Milenial Bagi Perkembangan Anak," *News*, 16 Agustus 2023.

pada *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada melaksanakan kewajiban mereka.<sup>6</sup>

Pada fenomena yang terjadi saat ini pula dengan adanya perangkat digital memberikan dampak besar terhadap anak, sehingga anak-anak rela menghabiskan banyak waktu mereka dengan bermain *gadget*. Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan anak menjadi kecanduan *gadget* diantaranya *gadget* sendiri lebih menarik secara visual dan audio. Maraknya penggunaan *gadget* tidak hanya membuat para penggunanya itu kecanduan, akan tetapi penggunaan yang tidak dibatasi pun dapat menimbulkan dampak negatif misalnya penggunaan *gadget* akan mengganggu konsentrasi pada anak-anak khususnya anak usia sekolah dasar. Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif jika anak ataupun peserta didik dapat menggunakannya dengan baik yaitu untuk keperluan sekolah, setelah selesai mereka kembali menyimpan *gadget* mereka maka akan fokus terhadap materi yang dicarinya, namun jika di luar kebutuhan sekolah membuka situs yang tidak pantas maka akan berdampak negatif bagi anak ataupun peserta didik. Hal itu akan berdampak pada perilaku sosial dan juga prestasi belajar.<sup>7</sup>

Peserta didik biasanya menggunakan *gadget* bukan untuk mengerjakan tugas sekolah melainkan untuk sekedar bermain game online, mengakses internet ataupun melihat video-video yang ada pada aplikasi youtube. Tentu

---

<sup>6</sup> “Aprianto Abdurahman, 2021 Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu” (2021).

<sup>7</sup> Aprianto Abdurahman, 2021. Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.

ini menjadikan hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua khususnya dalam mengawasi anak-anaknya.<sup>8</sup>

*Gadget* memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial, baik interaksi antar teman sebayanya, orang tua maupun lingkungan sekitar.<sup>9</sup>

Perilaku sosial merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial.<sup>10</sup>

Pentingnya pengawasan dan kontrol pada peserta didik dalam penggunaan *gadget*, khususnya dilingkungan keluarga yaitu orang tua yang mempunyai peran utama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak, dimana pemberian dan penggunaan *gadget* pada anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas. Pada lingkungan sekolah dasar, guru sebagai orang tua kedua disekolah harus dapat melayani dan membimbing

---

<sup>8</sup> Rio Aditya Prayuda, Zainal Munir, and Wiwin Nur Siam, "Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso," *Jurnal Keperawatan Profesional* 8, no. 1 (2020): 40–48.

<sup>9</sup> Nurliana Cipta Apsari, Lia Siti Nurfauziah, dan Dessy Hasanah siti asiah, *Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini*. 2023

<sup>10</sup> Teresia Noiman Derung. *Perilaku Sosial Komunitas Alma Puteri Dalam Kehidupan Bermasyarakat di Desa Purworejo Donomulyo*.2023

peserta didiknya Tanpa memandang latar belakangnya baik suku, rasa, agama, status sosial dan sebagainya.<sup>11</sup>

Pada sisi positif memang hampir semua orang sudah memahami manfaat *Gadget* yang mampu mempermudah segala urusan akan tetapi apabila digunakan terus menerus tanpa batasan waktu justru akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna nya. Pihak orang tua memang harus turun tangan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* agar tidak merusak generasi bangsa. Penyesuaian durasi pemakaian *gadget* menjadi hal penting agar *gadget* menjadi suatu hal yang tidak menimbulkan dampak negatif .

Berdasarkan pra survey yang penulis lakukan di SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 12 Desember 2023, peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas IV Harun, peneliti menemukan bahwa anak usia sekolah dasar yang berusia sembilan sampai sepuluh tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya baik dari segi fisik, kognitif, emosional, kreatifitas bahasa dan komunikasi. Masa anak-anak merupakan waktu ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak khususnya pada usia sekolah dasar sering menggunakan *gadget* sehingga akan memberikan dampak negatif bagi anak jika penggunaannya secara berlebihan, seperti anak menjadi tidak peduli atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar,

---

<sup>11</sup> Kevin Tambunan and Miah Maria Sinaga, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka," *Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka* 1 (2022): 170–177.

anak akan lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan temannya sehingga sikap sosial atau perilaku sosial anak menjadi berkurang<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti dengan anak-anak yang berusia sembilan sampai sepuluh tahun menemukan bahwa permainan yang ada di dalam *gadget* lebih menyenangkan di bandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai fitur-fitur yang semakin canggih dan menyenangkan bagi anak. Aplikasi permainan pada *gadget* anak-anak ini yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Durasi penggunaan *gadget* berbeda-beda, mulai dari 30 menit hingga 3 jam dalam waktu seharinya tetapi orang tua membatasi penggunaan *gadget* dan juga kebanyakan aplikasi yang di buka oleh peserta didik kelas IV Harun adalah aplikasi game dan aplikasi belajar sehingga *gadget* berdampak pada prestasi belajar.<sup>13</sup> Pada umumnya anak akan menangis dan marah ketika *gadget* di ambil oleh orangtuanya. Semenjak mengenal *gadget* anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara. Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan

Permasalahan untuk penelitian kualitatif yaitu “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekoah Dasar”.

---

<sup>12</sup> Pra Survey Tanggal 12 Desember 2023 di Kelas IV Harun SD Muhammadiyah Metro

<sup>13</sup> Pra Survey Tanggal 12 Desember 2023 di Kelas IV Harun SD Muhammadiyah Metro

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik di SD Muhammadiyah Metro?
2. Apakah dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar peserta didik di SD Muhammadiyah Metro?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* berdampak terhadap perilaku peserta didik Kelas IV di SD Muhammadiyah Metro
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan *Gadget* berdampak pada prestasi belajar didik Kelas IV di SD Muhammadiyah Metro.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh adalah :

1. Bagi Peserta didik ataupun orang tua peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik, sehingga lebih tepat atau bijak dalam menggunakan *gadget*.
2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik terkait dengan perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik serta mengenai manfaat dan dampak dari penggunaan *gadget*.

3. Bagi Peneliti, sebagai pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam kehidupan selanjutnya sebelum terjun ke dalam kehidupan keluarga dan masyarakat yang nyata.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Peneliti mengutip penelitian pertama dari Dinda Yuliantika mengenai Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Game Online terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto* dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana dan regresi linier berganda Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan game online terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD SeGugus Inti II Kecamatan Kemiling, dengan diperoleh  $F_{hitung}=13,46$  dan koefisien korelasi sebesar sebesar 0,5191 atau korelasi berkategori sedang dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0.2695 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* dan game online telah memberikan pengaruh 26,95% terhadap perilaku sosial peserta didik dan 73,05%. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.<sup>14</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat suatu perbedaan Adapun perbedaan terletak pada lokasi penelitian dan metode penelitiannya yaitu penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.

---

<sup>14</sup> Dinda Yuliantika, "Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dasar Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV SD Se-Gugus Inti Ii Kecamatan" 10, No. 1 (2022): 83–98.

peneliti mengutip penelitian ke dua dari kartiwin kartiwin mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku sosial siswa kelas V dan VI SD Prembulan Pandowan Yogyakarta dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil uji T dalam analisis regresi diperoleh variabel penggunaan *gadget* memiliki hitung sebesar 8,894 dan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang artinya penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa dengan besaran sumbangan 69.6 %. Selanjutnya untuk variabel pola asuh orang tua memiliki Thitung sebesar 3.323 dan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang artinya pola asuh orang tua memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa dengan sumbangan sebesar 24.9 %.<sup>15</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat suatu perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. persamaannya terletak pada teknik pengumpulan data nya. Adapun perbedaan terletak pada penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

Peneliti mengutip penelitian ke tiga mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai dampak negatif dan positif. Dampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan

---

<sup>15</sup> Article History, "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 5 Oktober 2021 the Effect of Self-Efficacy on Students ' Learning Outcomes At Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 5 Oktober 2021" 10 (2021): 1254–1261.

kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu orang tua perlu memiliki pemahaman tentang *gadget*, memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan *gadget*.<sup>16</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat suatu perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. persamaannya terletak pada metode penelitiannya yaitu penelitian kualitatif. Adapun perbedaan terletak pada lokasi penelitian.

---

<sup>16</sup> Tambunan and Sinaga, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka."

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Gadget*

##### 1. Pengertian *Gadget*

Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini gadget lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya gadget. Contoh gadget misalnya Handphone. Klemens menyebutkan bahwa Handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengiri dan menerima pesan singkat.<sup>1</sup>

*Gadget* merupakan sebuah perangkat mekanik ataupun elektronik canggih dengan penggunaan praktis yang menyajikan berbagai media yang dibutuhkan dan diminati. Selain itu, pada zaman ini *Gadget* merupakan suatu media atau alat yang dipakai sebagai alat komunikasi

---

<sup>1</sup> R. Agusli, Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer (Jakarta: Mediakita, 2008), 12

modern. *Gadget* semakin memudahkan kegiatan komunikasi manusia.<sup>2</sup> kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).<sup>3</sup>

*Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.<sup>4</sup> *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya *tablet*, *smartphone*, *notebook*, dan sebagainya.<sup>5</sup>

Peneliti menyimpulkan bahwa, *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan

---

<sup>2</sup> Et.al Taopan et al., “Dampak Penggunaan Gadget Institut Agama Islam Negeri ( Iain ) Syekh Nurjati Cirebon 2015 M / 1436 H,” *Jurnal Analisa Sosiologi* 3, no. 1 (2020)

<sup>3</sup> Prayuda, Munir, and Siam, “Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso.”

<sup>4</sup> Yohana R. U. Sianturi, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2021): 276–284.

<sup>5</sup> Vivi Yumarni, “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini” 8 (2022): 107–119.

teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

## 2. Bentuk penggunaan *Gadget*

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak sekolah dasar biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai , media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.<sup>6</sup>

Ada beberapa mcam jenis *gadget*, yatiu smarthphone, tablet, e-reader, laptop dan play station (PS) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi *OS (Operating System)*, seperti android, *windows phone* dan blackberry.<sup>7</sup>

Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* sangat berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti

---

<sup>6</sup> Yuli Sawitri. Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. 2023

<sup>7</sup> Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1, h. 71

*gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja.

### 3. Aplikasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan dikalangan anak sekolah dasar pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat-lihat video pembelajaran.

Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* nya untuk bermain game dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.<sup>8</sup>

### 4. Dampak Penggunaan *Gadget*

Secara Umum dapat dikatakan bahwa *gadget*, sebagaimana teknologi lainnya, memiliki dua sisi, positif dan negatif. Dampak *Gadget*

#### a. Dampak Positif *Gadget*

- 1) Mempermudah komunikasi. Dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget*.

---

<sup>8</sup> Zulfitria, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah PGSD*, (Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta), No. 2 Vol. 1 November 2019, h. 97.

- 2) Menambah pengetahuan. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada dalam *gadget* kita.
- 3) Menambah teman. Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki.
- 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode yang membuat siswa mampu memahami materi-materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.<sup>9</sup>

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- 1) Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek pada dirinya.
- 2) Sulit konsentrasi pada dunia nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak merasa mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadgetnya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan

---

<sup>9</sup> Suprapmi, *Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak* (Yogyakarta: Februari 2022

lebih asik dan senang menyendiri memahami kesulitan tersebut. Akhirnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

- 3) Dapat mempengaruhi perilaku anak, contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.<sup>10</sup>

Jadi dapat ditarik kesimpulan, bahwa *gadget* yang diciptakan untuk mempermudah manusia ini juga memiliki dampak negatif apabila penggunaanya tidak dapat menggunakan *gadget* tersebut pada tempatnya dan hakekatnya, sehingga banyak pengguna yang menyalahgunakan *gadget* tersebut.

## 5. Indikator Penggunaan *Gadget*

Untuk melihat ukuran atau intensitas penggunaan *gedget* terdapat 4 aspek yang perlu diperhatikan, diantaranya

### 1) Perhatian

Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif jika dibandingkan dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

---

<sup>10</sup> Suprapmi, *Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak.*, 33

## 2) Penghayatan

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung oleh usaha untuk memahami dan menyiapkan informasi sebagai pengetahuan.

## 3) Durasi

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya individu dalam menjalankan kegiatan

## 4) Frekuensi

Yaitu banyaknya aktifitas dengan sesuatu yang dilakukan dengan berulang-ulang<sup>11</sup>

## **B. Perilaku Sosial**

### 1. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

---

<sup>11</sup> Maya Ferdina Rozali, —Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, | *Pemikiran Dan Pengembangan SD* 5, No. 2338–1140 (2019).

Menurut Padmonodewo perilaku sosial adalah tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat di mana anak berada.<sup>12</sup>

Perilaku sosial menurut Hurlock dibedakan menjadi 10 bentuk yaitu: kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, ketergantungan, sikap ramah, meniru dan perilaku kelekatan. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Pada masa kanak-kanak perilaku sosial dan dasar sikap sosial dapat dibentuk, serta pada tiap-tiap pola perilaku yang tampaknya tidak sosial ataupun antisosial ini penting sebagai pengalaman belajar.<sup>13</sup>

Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung unruk diri sendiri.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Padmonodewo, Soemiatri. 2003. Pendidikan Pra Sekolah. Jakarta; PT.Rineka Cipta

<sup>13</sup> Hurlock, Elizabet. Psikologi Perkembangan: Suatu Kehidupan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima. Jakarta: Penerbit Erlangga

<sup>14</sup> Sekar Ageng Pertiwi, Perilaku Siswa, (<https://sekaragengpratiwi.wordpress.com/2015/02/02/perilaku-sosial/>) diakses pada tanggal 27 November 2023

Sesungguhnya yang menjadi dasar dari uraian diatas adalah bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial berarti manusia sebagai makhluk yang memiliki dimensi kebersamaan dengan orang lain.

Ilmu humaniora menjelaskan realitas sosial sebagai sebuah organisme hidup dalam bentuk teori-teori tentang kehidupan manusia dalam bentuk masyarakat. teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa perilaku yang ada pada diri seseorang berlandaskan pada pertimbangan-pertimbangan moral kognitif.<sup>15</sup>

Perilaku sosial merupakan perilaku yang alami atau natural dan timbul secara spontan dalam interaksi<sup>16</sup>. Sementara itu, Skinner sebagai Bapak Perilaku Sosial (Behaviorisme) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah perilaku yang dapat diamati dan determinan dari lingkungannya.<sup>17</sup>

Istilah sosial memiliki arti yang berbeda-beda sesuai pemakaiannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya, yaitu masyarakat. Selain itu berkenaan dengan perilaku interpersonal individu, atau yang berkaitan dengan proses-proses sosial.<sup>18</sup>

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas seseorang yang dapat diamati oleh orang lain atau instrumen penelitian terhadap suatu situasi yang dihadapi dan berkaitan dengan sosial

---

<sup>15</sup> Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan*, (Bandung: Refika Aditama, 2019), hlm. 4.

<sup>16</sup> Bimo Walgito. *Teori-teori Sosial*. Yogyakarta : CV. Andi Offset. 2011. hlm. 27

<sup>17</sup> Santrock, John W. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga, 2002, hlm. 45

<sup>18</sup> Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, (Jakarta: Bumi Aksara,2008), hlm. 27

kemasyarakatan. Dapat dikatakan bahwa perilaku sosial merupakan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan segala perbuatan yang secara langsung berhubungan atau dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

## 2. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial

Manusia merupakan hidup yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk hidup yang lainnya. Karena manusia memiliki akal sebagai pembeda dan merupakan kemampuan yang lebih dibanding makhluk lainnya. Akibat adanya kemampuan inilah manusia mengalami perkembangan dan perubahan baik dalam psikologis maupun fisiologis.

Ada dua faktor utama yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang diantaranya:

### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir yaitu fitrah suci yang merupakan bakat bawaan. Faktor yang termasuk faktor internal, antara lain:

#### a) kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual

kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang, karena kecerdasan emosional sering kali disebut sebagai kecerdasan sosial yang mana dalam praktiknya selalu mempertimbangkan dengan matang segala aspek sosial yang menyertainya. Kecerdasan

intelektual juga berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang.

b) Motivasi.

Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Dalam hal ini motivasi memerankan perannya sebagai alasan seseorang melakukan sesuatu.

c) Agama.

Agama memang berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Seseorang yang memiliki pemahaman agama yang luas pasti juga memiliki perilaku sosial yang baik. Karena pada hakikatnya, setai agama mengajarkan kebaikan, khususnya agama Islam, sangat mendorong umatnya untuk memiliki perilaku sosial <sup>19</sup>

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang ada di luar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan keagamaan seseorang. Adapun faktor-faktor tersebut adalah:

a) Lingkungan keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan yang paling pertama dan utama. Dalam keluarga itulah manusia menemukan kodratnya

---

<sup>19</sup> Abdul Rahman Saleh, psikologi; suatu pengantar dalam perspektif Islam, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 183.

sebagai makhluk sosial. Karena dalam lingkungan keluarga itulah ia pertama kali berinteraksi dengan orang lain.<sup>20</sup>

b) Lingkungan masyarakat.

Masyarakat adalah wadah hidup bersama dari individu-individu yang terjalin dan terikat dalam hubungan interaksi serta interelasi sosial. Perilaku sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dengan demikian sebaiknya jika kita lebih cermat dalam memilih lingkungan hidup. Orang tua, guru, maupun pemimpin masyarakat hendaknya juga cermat dalam menciptakan lingkungan sosial yang baik bagi perkembangan setiap individu.

3. Indikator Perilaku Sosial

Berbagai bentuk perilaku social seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau cirri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku social seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya. Indikator Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu:

1) Kecenderungan Perilaku Peran

a) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

---

<sup>20</sup> Herimanto, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 45.

Orang yang memiliki sifat pemberani, biasanya akan suka mempertahankan dan membela haknya, tidak malu-malu atau tidak segan melakukan sesuatu perbuatan yang sesuai norma di masyarakat dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri sekuat tenaga. Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya.

b) Sifat berkuasa dan sifat patuh

Orang yang memiliki sifat berkuasa dalam perilaku sosial, biasanya ditunjukkan oleh perilaku seperti bertindak tegas, berorientasi kepada kekuatan, percaya diri, berkemauan keras, suka member perintah dan memimpin langsung. Sedangkan sifat yang patuh atau penyerah menunjukkan perilaku social yang sebaliknya.

c) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif

Orang yang memiliki sifat inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak suka mempersoalkan latar belakang, suka member masukan atau saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara social ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif.

d) Sifat mandiri dan tergantung

Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh diri sendiri, seperti membuat

rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku social sebaliknya.

## 2) Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial

### a) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan dan tidak mengakui kelebihan orang lain.

### b) Suka bergaul dan tidak suka bergaul

Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik, senang bersama dengan yang lain dan senang bepergian. Sedangkan orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku sebaliknya.

### c) Sifat ramah dan tidak ramah

Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Sedang orang yang tidak ramah cenderung bersifat sebaliknya.

d) Simpati dan tidak simpati

Orang yang memiliki sifat simpati biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas. Sedangkan orang yang tidak simpati menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

3) Kecenderungan Perilaku Ekspresif

a) Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)

Orang yang suka bersaing biasanya menganggap hubungan sosial sebagai perlombaan, lawan adalah saingan yang harus dikalahkan, memperkaya diri sendiri. Sedangkan orang tidak suka bersain menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

b) Sifat agresif dan tidak agresif

Orang yang agresif biasanya suka menyerang orang lain baik langsung ataupun tidak langsung, pendendam, menentang atau tidak patuh pada penguasa, suka bertengkar dan suka menyangkal. Sifat orang yang tidak agresif menunjukkan perilaku sebaliknya.

c) Sifat kalem atau tenang secara sosial

Orang yang kalem biasanya tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, mengalami kegugupan, malu, ragu-ragu, dan merasa terganggu jika ditonton orang.

d) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

Orang yang suka pamer biasanya berperilaku berlebihan, suka mencari pengakuan, berperilaku aneh untuk mencari perhatian orang lain.<sup>21</sup>

### C. Prestasi Belajar

#### 1. Pengertian prestasi belajar

Menurut Hamdani prestasi belajar dibidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi factor kognitif, afektif, psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan Jadi, prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.<sup>22</sup>

Sedangkan menurut Gagne dalam Priansa prestasi belajar adalah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, dan disadari. Prestasi belajar adalah kecakapan intelektual (diskriminasi, konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan aturan yang lebih tinggi), strategi kognitif, sikap, dan kecakapan motorik.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Rheva Maharani. apa yang dimaksud perilaku sosial. September 2018.

<sup>22</sup> Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : CV Pustaka Setia.

<sup>23</sup> Fiska. Teori Gagne: Fase-fase Belajar, Tipe-tipe Kegiatan Belajar, dan Hirarki Belajar, Gramedia 2015

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai rapor setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu factor dari dalam (internal) dan factor dari luar (eksternal).

### a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa yaitu, kecerdasan (inteligensi), jasmaniah atau fisiologis, sikap, minat, bakat, dan motivasi.

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri atas dua macam yaitu, lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi, teman-teman kelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar siswa, dan lain-lain. Adapun yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal, dan waktu belajar.

### 3. Fungsi Prestasi Belajar

Untuk mengetahui seberapa jauh prestasi belajar telah dicapai peserta didik, maka diadakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut Arifin mengungkapkan bahwa prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut.

- a. indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- c. Bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- d. Indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- e. Dapat dijadikan sebagai indikator terhadap daya serap anak didik.<sup>24</sup>

### 4. Indikator Prestasi Belajar

Dalam proses pembelajaran di kelas, prestasi belajar juga memiliki indikator-indikator tertentu. Indikator prestasi belajar dapat dijadikan alat dan bahan guru dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

Pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Muhibbin Syah menyatakan Indikator keberhasilan prestasi belajar meliputi keberhasilan yang menyangkup 3 ranah, yaitu ranah cipta (kognitif), ranah (afektif), ranah (psikomotorik).

---

<sup>24</sup> Gamal Thabroni. (2022). Prestasi Belajar: Pengertian, Fungsi, Indikator & Faktor.

Dengan kata lain, indikator keberhasilan prestasi belajar idealnya tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja, melainkan melibatkan ranah tingkah laku siswa yang menggambarkan perubahan tingkah laku belajarnya, meskipun itu sulit dilakukan. Namun, dalam hal ini, yang dilakukan guru adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, h.149

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan sifat penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan.<sup>1</sup> Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjaring data/informasi yang bersifat sewajarnya.

Lokasi penelitian adalah SD Muhammadiyah Metro. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik kelas IV Harun.

---

<sup>1</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, XXXVI (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 26.

## 2. Sifat penelitian

Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu objek penelitian dan kemudian menjelaskan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu.<sup>2</sup>

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif ini memusatkan perhatian pada masalah yang aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung.<sup>3</sup>

Mencermati jenis penelitian deskriptif di atas, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini. Dalam konteks penelitian ini, maka subyek penelitian adalah siswa kelas IV Harun di SD Muhammadiyah Metro.

## **B. Sumber Data**

Data merupakan hasil pencatatan Penulis, baik berupa fakta maupun angka. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari data yang diperoleh.

---

<sup>2</sup> Morrison, Andy Corry W, dan Farid Hamid, Metode Penelitian Survei (Jakarta: Pustaka Media Grub, 2012), 37

<sup>3</sup> Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah (Jakarta: Kencana, 2011), 34.28 Juliansyah Noor, 35

“Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain”.<sup>4</sup>

Adapun sumber yang Penulis gunakan dalam menyusun Skripsi ini dikelompokkan menjadi dua yakni sumber primer dan sumber sekunder.

#### 1. Sumber Primer

Sumber primer adalah data yang diperoleh dari pelaku peristiwa itu sendiri, dengan pertanyaan yang bersifat umum yang bertujuan untuk mengungkap data.<sup>5</sup> Adapun yang dimaksud dari data primer adalah data yang berbentuk verbal atau kata-kata yang diungkapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.

Berdasarkan kutipan di atas, maka sumber data primer dalam penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar kelas IV Harun di SD Muhammadiyah Metro.

Jumlah informan dalam penelitian ini adalah sebanyak 11 orang. Diantaranya 5 orang anak-anak yang akan di wawancarai, 5 orang tua yang akan diwawancarai dan 1 wali kelas IV Harun. Informan nanti akan dipilih secara purposive sampling dengan kriteria anak-anak yang memiliki *gadget* pribadi.

---

<sup>4</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 157.

<sup>5</sup> Haris Herdiansyah, Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 104

**Tabel 3.1 Nama-nama Informan**

No	Nama anak	orang tua
1	Surya	SN
2	Arini	IS
3	Zizi	TA
4	Aqella	SR
5	Nadia	SW

## 2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder dapat disebut juga dengan sumber tambahan atau sumber penunjang. Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung dalam memberikan data pada pengumpulan data, misalnya dalam bentuk dokumen atau lewat orang lain. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah refrensi buku-buku.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

Dalam rangka untuk memperoleh data yang alami dan obyektif dilokasi penelitian, hendaklah seorang penulis menggunakan bermacam-macam metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk

mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan.<sup>6</sup> Jadi wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka anatar pewawancara dengan informan, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.<sup>7</sup>

Wawancara dilakukan kepada sumber primer, yaitu orang tua yang mempunyai anak yang sedang duduk di kelas IV Harun sekolah dasar (usia 9 samapi 10 tahun) di SD Muhammadiyah Metro. Data-data yang diperoleh diharapkan dari wawancara mendalam tersebut yaitu: data penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar pada siswa kelas IV Harun di SD Muhammdiyah Metro.

---

<sup>6</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*, 29.

<sup>7</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, 139

Tabel 3.2 Kisi kisi wawancara dengan orang tua

No	Indikator	Pertanyaan	Sumber Pengumpulan Data
1	Perhatian ( <i>Gadget</i> )		Wawancara
2	Perhatian ( <i>Gadget</i> )	Apakah dirumah anak anda bermain <i>gadget</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?	
3	Perhatian ( <i>Gadget</i> )	Apakah alasan anda memberikan atau memperbolehkan anak anda bermain <i>gadget</i> ?	
4	Durasi ( <i>Gadget</i> )	Apakah anda memberikan waktu ketika anak anda bermain <i>gadget</i> ? Berapa lama waktu yang anda berikan?	
5	Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial (Perilaku Sosial)	Apakah ada dampak yang anak anda alami ketika penggunaan <i>gadget</i> dalam segi positif atau negatif?	
6	Kecenderungan Perilaku Peran (Perilaku Sosial)	Apakah perilaku sosialnya berubah ketika anak anda bermain <i>gadget</i> ?	
7	Frekuensi ( <i>Gadget</i> )	Apa saja aplikasi yang sering di akses anak anda di dalam <i>gadget</i> nya dan apakah aplikasi tersebut memberikan manfaat?	
8	Durasi ( <i>Gadget</i> )	Bagaimana cara anda menyikapi ketika anak anda bermain <i>gadget</i> dengan waktu yang berlebihan ?	
9	Perhatian ( <i>Gadget</i> )	Apakah menurut anda anak usia sekolah dasar sudah layak di perbolehkan untuk menggunakan <i>gadget</i> ?	

Tabel 3.3 Kisi kisi wawancara dengan Peserta Didik

No	Indikator	Pertanyaan	Sumber Pengumpulan Data
1	Kecenderungan Perilaku Ekspresif (Perilaku Sosial)	Apakah kalian memiliki <i>gadget</i> atau <i>smartphone</i> pribadi ?	Wawancara
2	Frekuensi ( <i>Gadget</i> )	Apa saja aplikasi yang sering kalian gunakan ?	
3	Durasi ( <i>Gadget</i> )	Berapa lama durasi kalian bermain <i>gadget</i> ?	
4	Durasi ( <i>Gadget</i> )	Apakah dampak penggunaan <i>gadget</i> yang kalian dapatkan ketika bermain <i>gadget</i> dalam segi positif atau negatif ?	

Tabel 3.4 Kisi kisi wawancara dengan Wali Kelas

No	Indikator	Pertanyaan	Sumber Pengumpulan Data
1	Kecenderungan Perilaku Peran (Perilaku Sosial)	Apakah di SD Muhammadiyah di perbolehkan membawa <i>gadget</i> bagi peserta didik? Jika tidak apakah alasannya?	Wawancara
2	Penghayatan ( <i>Gadget</i> )	Apakah menurut ibu anak usia sekolah dasar sudah layak menggunakan <i>gadget</i> ? Jika layak apakah alasannya?	
3	Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial (Perilaku Sosial)	Apakah menurut ibu penggunaan <i>gadget</i> berdampak pada perilaku sosial peserta didik?	
4	Kognitif (Prestasi Belajar)	Apakah menurut ibu penggunaan <i>gadget</i> berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik?	

Tabel 3. 5 Wawancara Dengan Orang Tua

No	Pertanyaan
1	Apakah anak anda mempunyai <i>gadget</i> atau <i>smartphone</i> pribadi?
2	Apakah dirumah anak anda bermain <i>gadget</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?
3	Apakah alasan anda memberikan atau memperbolehkan anak anda bermain <i>gadget</i> ?
4	Apakah anda memberikan waktu ketika anak anda bermain <i>gadget</i> ? Berapa lama waktu yang anda berikan ?
5	Apakah ada dampak yang anak anda alami ketika penggunaan <i>gadget</i> dalam segi positif atau negatif?
6	Apakah perilaku sosialnya berubah ketika anak anda bermain <i>gadget</i> ?
7	Apa saja aplikasi yang sering di akses anak anda di dalam <i>gadget</i> nya dan apakah aplikasi tersebut memberikan manfaat?
8	Bagaimana cara anda menyikapi ketika anak anda bermain <i>gadget</i> dengan waktu yang berlebihan ?
9	Apakah menurut anda anak usia sekolah dasar sudah layak di perbolehkan untuk menggunakan <i>gadget</i> ?

**Tabel 3. 6 Wawancara Dengan Peserta Didik**

No	Pertanyaan
1	Apakah kalian memiliki <i>gadget</i> atau <i>smartphone</i> pribadi ?
2	Apa saja aplikasi yang sering kalian gunakan ?
3	Berapa lama durasi kalian bermain <i>gadget</i> ?
4	Apakah dampak penggunaan <i>gadget</i> yang kalian dapatkan ketika bermain <i>gadget</i> dalam segi positif atau negatif ?

**Tabel 3. 7 Wawancara Dengan Wali Kelas**

No	Pertanyaan
1	Apakah di SD Muhammadiyah di perbolehkan membawa <i>gadget</i> bagi peserta didik? Jika tidak apakah alasannya?
2	Apakah menurut ibu anak usia sekolah dasar sudah layak menggunakan <i>gadget</i> ? Jika layak apakah alasannya?
3	Apakah menurut ibu penggunaan <i>gadget</i> berdampak pada perilaku sosial peserta didik?
4	Apakah menurut ibu penggunaan <i>gadget</i> berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik?

## 2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dan disertai pencatatan terhadap keadaan<sup>8</sup>

Metode ini digunakan untuk melakukan Prasurvey yang di lakukan di SD Muhammadiyah Metro.

## 3. Dokumentasi

Metode dokumtasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, laporan, artefak, dan foto.<sup>9</sup>

Metode ini gunakan untuk mencari data tentang Sejarah Singkat SD Muhammadiyah Metro, denah sekolah, visi dan misi, Stuktur organisasi dan data siswa kelas IV harun.

### **D. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Teknik penjamin keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui *kreadibilitas* data yang dikumpulkan selama penelitian. Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi data.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata, hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami. Maka

---

<sup>8</sup> Abdurrahman Fatoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta:Rineka Cipta,2021), hlm.104

<sup>9</sup> Juliansyah Noor, 141.

<sup>10</sup> Musfiqon, Panduan Lengkap Metodoogi Penelitian Pendidikan, 169.

peneliti perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber dan triangulasi waktu.

#### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti bermaksud menggali data tentang dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik, dampak negatif dan positif menggunakan *gadget* bagi siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Metro. Adapun untuk mencapai kepercayaan tersebut, maka harus melakukan tahapan sebagai berikut:

- a. Membandingkan antara wawancara orang tua dengan wawancara siswa dan perilaku sosial siswa.
- b. Membandingkan antara wawancara guru dengan wawancara siswa dan perilaku sosial siswa.

#### 2. Triangulasi Waktu

Waktu juga dapat mempengaruhi kredibilitas data. Jadi pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan

dengan wawancara dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.<sup>11</sup>

Berdasarkan teknik di atas, maka dalam penelitian ini, Penulis membandingkan data yang diperoleh dari sumber primer, dengan data yang diperoleh dari sumber sekunder. Dalam hal ini Penulis membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara orang tua dengan perilaku sosial siswa. Selain itu Penulis juga membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari dokumentasi, sehingga diketahui kesesuaian data hasil wawancara dengan fakta di lapangan.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif, yaitu analisis yang mendasarkan pada adanya hubungan semantik antar masalah penelitian. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu di sistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, dan disintesisikan agar memiliki makna yang utuh.<sup>12</sup>

Pada saat wawancara, peneliti benar-benar mendapat hasil yang sesuai dengan fakta lapangan tanpa adanya rekayasa. Aktivitas dalam analisis data yaitu menggunakan *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis yaitu:

---

<sup>11</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 274

<sup>12</sup> Musfiqon, Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan, 153

### 1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya. Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

### 2. *Data display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga mempermudah untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penelitian akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

### 3. *Conclusion Drawing/Verification* (Kesimpulan)

Tahapan ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2014), 91

Berdasarkan keterangan diatas, maka dalam penelitian ini penelitian menggunakan *concluding drawing/verifikasi* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat Terbentuknya SD Muhammadiyah Metro**

SD Muhammadiyah Metro, mulai didirikan pada tahun 1968 dengan Piagam Pendirian dari Pimpinan Pusat Muhammadiyah Majelis Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan.

Asal muasal berdirinya SD Muhammadiyah Metro Lampung dilatar belakangi oleh adanya lembaga pendidikan terkhusus sekolah keguruan yaitu PGA Muhammadiyah Metro yang semula 4 tahun menjadi PGA dan kemudian berubah menjadi PGA Muhammadiyah 6 tahun. Karena itu sekolah guru, maka memerlukan “Labschool”. Pada waktu itu PGA Muhammadiyah yang dikepalai oleh Amir Hamzah, membidani lahirnya SD Muhammadiyah Metro, bersama ketua bagian Pendidikan Muhammadiyah nya di jabat oleh M. Yusuf. Kemudian PGA Muhammadiyah menunjuk salah satu gurunya untuk menjadi kepala sekolah SD Muhammadiyah Metro yaitu Marsidie sebagai kepala sekolah pertama kalinya. Berikut ini adalah periode kepemimpinan kepala sekolah di SD Muhammadiyah Metro sejak berdiri sampai dengan tahun 2019, antara lain:

1. Periode Kepemimpinan Marsidie (tahun 1968–1970)
2. Periode Kepemimpinan R. Hadiwiyoto (tahun 1970–1973)

3. Periode Kepemimpinan Daud Sidiq, BA. (tahun 1980–1982)
4. Periode Kepemimpinan Drs. Zainal Abidin (tahun 1982-1997)
5. Periode Kepemimpinan Kustono, S.Ag. (tahun 1997–2007)
6. Periode Kepemimpinan Busro, S.Ag. (tahun 2007–2011)
7. Periode Kepemimpinan Zainal Abidin, M.Pd.I. (tahun 2011 – 2014)
8. Periode Kepemimpinan Ihwan (tahun 2014 – Sekarang)

Di tahun 2018 SD Muhammadiyah Metro Lampung ditetapkan sebagai salah satu sekolah rujukan nasional sekolah swasta oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Dengan nilai akreditasi A.

Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang bermutu, SD Muhammadiyah berkomitmen untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik. Berbasis pada multiple intelegensi. Mewujudkan peserta didik yang berkeunggulan sesuai potensinya masing-masing dan mengantarkan pada prestasi baik akademik maupun non akademik. Memberikan dasar-dasar pemahaman dan nilai-nilai agama, dengan memperkuat pendidikan karakter, untuk mewujudkan visi sekolah, unggul dalam prestasi yang berakhlak mulia.

SD Muhammadiyah menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai, nyaman dan ramah lingkungan. Menghadirkan tenaga

pendidik yang berkompeten dalam bidangnya, ramah dan santun dalam mendidik.

**Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Karyawan  
SD Muhammadiyah Metro**

<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
Ihwan, S.Ag.M.Pd	Kepala Sekolah
Busro, S.Ag	Guru Kelas
Eko Prayogi, S.Pd.	Guru Kelas
Nurjanah , S.Pd.SD	Guru Kelas
Atika SM, S.Pd.SD	Guru Kelas
Siti Nurnah, S.Pd.SD	Guru Kelas
Muaeni, S.Pd.SD	Guru Kelas
Suryani, S.Ag. S.Pd	Guru Kelas
Sri Wahyuni, S.Pd.SD	Guru Kelas
Rudiyanto	Office Boy
Nurjannah, S.Ag..S.Pd	Guru Kelas
Dra.Tri Rudi Hastuti.S.Pd	Guru Kelas
Syaifudin Habib, S.Ag.S.Pd	Guru Kelas
Hafidz Al Ato, M.Pd	Guru Kelas
Budiyanto, S.Pd	Guru Kelas
Dra.Lilis Ristanti.S.Pd	Guru Kelas
Suryani, S.Pd.I	Guru PAI
Isma Sri Lestari, S.Pd.I.S.Pd	Guru Kelas
Imam Sapi'i, M.Pd	Guru Kelas
Siti Fatonah, M.Pd.I	Guru Kelas
Fatkur Rohmah, S.Pd.I.S.Pd	Guru Kelas
Rusman	Petugas Tabungan
Ardayanti, SE.	Petugas SPP
Ismail, S.Ag, M.Pd	Guru Kelas
Ndaru Winarsih, A.Ma	Guru Kelas
Siti Maimunah, M.Pd.I	Guru Kelas

Rusman Ahmadi, M.Pd.	Guru Kelas
Nuraini, S.Pd. Gr	Guru Kelas
Lefran S. Sasabone, S.Kom	Guru TIK
Irwansyah, A.Md	Security
Bisri Mustofa, M.Pd.	Guru PJOK
Dika Masroana, S.Pd.	Guru Kelas
Daryanisti, S.Pd.I	Guru Kelas
Febri Pamungkas	Pelaksana TU
Didit Wahyu Kurniawan	Petugas SPP
Fatoni, A.Md.	Pelaksana TU
Endang Puji Rahayu, S.Ag.S.Pd	Guru Kelas
Rudi Utomo, S.Pd	Guru Kelas
Nurhidayah.S.Pd	Guru Kelas
Sri Wahyuni, S.Hi.S.Pd	Guru Kelas
Abdah Afifah, S.Ag.S.Pd	Guru Kelas
Diana Wati, S.Pd.M.Pd.I	Guru Kelas
Dedi Purnomo, S.Pd	Guru Bidang Study
Ari Prasetyo Putro	Office Boy
Desi Ratna Sari, S.Pd.I	Guru Kelas
Wasingatur Rohmah, M.Pd.I	Guru Bidang Study
Sukron Firudin, S.Pd.I	Guru Kelas
Hendrawan, S.Pd.I	Guru Kelas
M Isro', S.Kom.I	Guru Bidang Study
Yusuf Rasito, S.Pd	Guru Bidang Study
Pandu Cahya Putra	Office Boy
Vina Januanita, M.Pd.I	Guru Kelas
Mardiana Hayati, S.Pd.I	Guru Bidang Study
Hari Tri Utami, S.Pd	Guru Kelas
Bilqis Gaya Hasanah, S.Pd.	Guru Kelas
Putriningtyas Perdani, S.Pd	Guru Kelas
Suyetno, S.IP	Office Boy
Abdurrahman Lutfi, A.Md	Pelaksana TU
Dedy Yunus	Pelaksana TU

Ulfah Damayanti, S.Pd	Guru Kelas
Leni Agustina, S.Pd	Guru Bidang Study
Dannu Irwan Saputra, S.Pd	Guru PJOK
Abdul Aziz Aufar Azharan, S.Pd	Guru PJOK
Adzani Iqbal Al Rasyid, S.Pd	Guru Bidang Study
Lisa Meilinda Sari, S.Pd	Guru Kelas
Nur Sinta Dewi, S.Pd	Guru Kelas
Utara Setya Nugraha	Petugas Perpustakaan
Okta Suryana	Security
Nismawati, S.Pd.I	Guru Bidang Study
Cia Karunia Angraeni, S.Pd	Guru Bidang Study
Pita Rosalina, S.Pd.I	Guru Kelas
Reza Tedi Saputra	Office Boy
Misgiyadi	Office Boy

**Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SD Muhammadiyah Metro**

NO	NAMA	JUMLAH	KETERANGAN
1	Ruang Kelas	42 ruang	Ada / Baik
2	Ruang Kantor dan TU	4 Ruang	Ada / Baik
3	Kamar Mandi/WC	34 Ruang	Ada / Baik
4	Ruang Guru	4 Ruang	Ada / Baik
5	Ruang BP/BK	1 Ruang	Belum Ada
6	Ruang UKS	2 Ruang	Ada / Baik
7	Perpustakaan	2 Ruang	Ada / Baik
8	Laboratorium Komputer	2 Ruang	Ada / baik
9	Laboratorium IPA	-	Belum Ada
10	Laboratorium Bahasa	-	Belum Ada
11	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang	Ada / Baik
12	Gudang	2 Ruang	Ada / Baik
13	Tempat Ibadah (Masjid)	2 Buah	Ada / Milik Sekolah
14	Lapangan Tenis Meja	3 Buah	Ada / Baik
15	Lapangan Bulu Tangkis	2 buah	Ada / Baik
16	Lapangan Basket	-	Belum Ada
17	Lapangan Bola Volly	-	Belum Ada
18	Matras	4 buah	Ada / Baik
19	Handy Camp.	1 Buah	Ada / Rusak
20	Kamera DSLR	1 Buah	Ada / Baik



**Gambar 4.2 Denah Ruangan SD Muhammadiyah kampus II**



**b. Visi dan Misi SD Muhammadiyah Metro**

Visi dan Misi yang ada di SD Muhammadiyah Metro adalah sebagai berikut :

**Visi :** *“Terwujudnya SD Muhammadiyah Metro Pusat Unggul dalam Prestasi yang Berakhlak Mulia”.*

**Indikator Visi :**

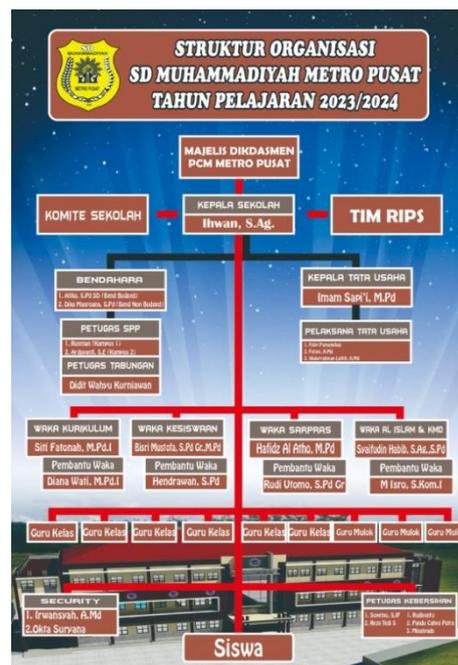
1. Unggul dalam prestasi akademik non akademik yang berwawasan keagamaan dan ramah lingkungan.
2. Unggul dalam pelayanan administrasi dan manajemen informasi.
3. Mendapat pengakuan Masyarakat dan pemerintah.
4. Tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
5. Unggul dalam pelayanan kesejahteraan.

### Misi :

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa dapat berkembang secara optimal dengan potensi yang dimiliki.
2. Menumbuh kembangkan semangat keunggalan secara intensi kepada seluruh warga sekolah.
3. Penanaman, pemahaman dan pengalaman terhadap nilai-nilai keagamaan.
4. Melaksanakan manajemen partisipatif yang melibatkan seluruh warga sekolah.
5. Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran.
6. Melaksanakan sistem inromasi manajemen yang akurat

### c. Stuktur Organisasi SD Muhammadiyah Metro

**Gambar 4.3. Struktur Organisasi SD Muhammadiyah**



**d. Data Siswa Kelas IV Harun Pengguna *Gadget* di SD Muhammadiyah Metro**

**Tabel 4.3. Data Siswa yang Memiliki *Gadget* Pribadi dan yang Tidak memiliki *Gadget***

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Keterangan</b>
1	Aimar Moussa Firmansyah	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
2	Alaric Wima Syailendra	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
3	ANDRA Putra Maraya	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
4	Annisa Nur Hafizah	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
5	Aqellasha Queenaya Ferdiansyah	Memiliki <i>Gadget</i>
6	Aqila Putri Rahmadiana	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
7	Ar Rozany Nurrohmah	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
8	Arini Durriya Nazhifa	Memiliki <i>Gadget</i>
9	Arjuna Muhammad Abhiseka	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
10	Dario Alman Faaz	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
11	Dipta Aulia Rizqi	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
12	Dzakiyya Balqis	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
13	Fachry Danies Ramadhan	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
14	Faziya Al Hafizha	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
15	Hafizh Imamul Hakim	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
16	Humaira Aluna Rosa	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>
17	Junaid Husna Anwar	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>

18	Khairina Zahra Chandra	Tidak Memiliki Gadget
19	Khalisa Syakila Putri	Tidak Memiliki Gadget
20	Khayri Damma Hamizan	Tidak Memiliki Gadget
21	Muhammad Denansra Pradista	Tidak Memiliki Gadget
22	Muhammad Fariz Asadullah	Tidak Memiliki Gadget
23	Muhammad Kinan Abqari Zeyfan	Tidak Memiliki Gadget
24	Nadia Ramadhani Irawan	Memiliki <i>Gadget</i>
25	Nafla Anary Keyko	Tidak Memiliki Gadget
26	Najwa Shafia Salsabila	Tidak Memiliki Gadget
27	Sadira Azalea Ghassani	Tidak Memiliki Gadget
28	Shello Nabihan Marzuki	Tidak Memiliki Gadget
29	Sulthan Maulana Atha Yuari	Tidak Memiliki Gadget
30	Surya Fattah Roziq.S	Memiliki <i>Gadget</i>
31	Zivanna Fidelya Maheswari	Memiliki <i>Gadget</i>

## 2. Deskripsi Hasil Penelitian

### a. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

Dalam memperoleh data, Penelitian ini dilaksanakan pada hari senin, tanggal 02 Mei 2024 terhadap 31 orang siswa tetapi yang menggunakan *Gadget* pribadi hanya 5 orang siswa kelas IV Harun di SD Muhammadiyah metro.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik Kelas IV di SD Muhammadiyah Metro. Berdasarkan data penelitian yang dianalisis dengan data wawancara guru dan orang tua serta peserta didik, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

**1) Tanggapan Orang Tua Terhadap Perubahan Perilaku sosial dan prestasi Anak Akibat *Gadget***

Untuk memperkuat hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melakukan wawancara bersama orang tua anak yaitu Ibu SN, Ibu SW, Ibu SR, Ibu TA, dan Ibu IS dengan tanggapan yang berbeda-beda. Berikut hasil wawancara bersama informan:

**Pertanyaan ke-1 ; Apakah anak anda mempunyai *gadget* atau *smartphone* pribadi?**

Menurut ibu SR selaku orang tua dari siswa SD Muhammadiyah Metro anaknya memiliki *gadget* pribadi sebagai alat komunikasi dan mendukung kegiatan belajar.

"Ya, anak saya memiliki *smartphone* pribadi. Kami memberikannya sebagai alat komunikasi dan juga untuk mendukung kegiatan belajarnya. Namun, kami selalu memantau penggunaannya dan menetapkan aturan yang ketat mengenai waktu layar."<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

Sedangkan menurut ibu SN anaknya memiliki gadget pribadi sebagai sarana belajar dan untuk bermain game setelah sekian lama menghabiskan waktu belajar.

“Anak saya memiliki *Gadget* pribadi yang digunakan terutama untuk belajar dan bermain game edukatif.”<sup>2</sup>

Kemudian menurut wawancara dengan narasumber lainnya yaitu Ibu IS

“Ya, anak saya memiliki smartphone, tetapi penggunaannya sangat terbatas. Kami memastikan dia hanya menggunakannya setelah menyelesaikan tugas sekolah dan hanya untuk aplikasi yang sudah kami setujui. Kami juga menggunakan aplikasi pengontrol waktu untuk membatasi durasi pemakaian.”<sup>3</sup>

Orang tua umumnya merasa khawatir jika anak mereka terlalu sering bermain *gadget* sendiri. Mereka menekankan pentingnya pengawasan, pembatasan waktu, dan memastikan konten yang diakses aman serta bermanfaat. Selain itu, mereka juga mengupayakan anak-anak tetap berinteraksi secara langsung dengan teman-teman dan keluarga untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan perilaku sosial maupun prestasi belajar anak.<sup>4</sup>

Pernyataan di atas tidak jauh berbeda dengan yang dikatakan oleh Ibu SW

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>3</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>4</sup> Sri Kuncoro, Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak. Maret 2024

“Iya anak saya memiliki *Gadget* pribadi, tetapi tetap saya kontrol penggunaannya walaupun sudah milih pribadi *gadget* nya”<sup>5</sup>

Sedangkan menurut Ibu TA ;

“Ya, saya bolehkan anak saya untuk memiliki *gadget* pribadi.”<sup>6</sup>

Jawaban ke lima dari para orang tua ini menunjukkan bahwa keputusan untuk memberikan *gadget* atau *smartphone* pribadi kepada anak-anak mereka sangat berdampak untuk kebutuhan edukatif dan keinginan untuk memudahkan komunikasi, dengan perhatian khusus pada pengawasan, pembatasan waktu, dan kontrol konten yang diakses.

**Pertanyaan kedua ; Apakah dirumah anak anda bermain *gadget* dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain *gadget*?**

Menurut tanggapan Ibu SN mengenai kapan diperbolehkan bermain *gadget*, Ibu SN memperbolehkan anaknya bermain *gadget* sejak usia delapan tahun

"Anak saya mulai bermain *gadget* sejak usia 8 tahun. Kami memperbolehkannya karena banyak aplikasi edukatif yang bisa membantu perkembangan belajarnya. Namun, kami sangat ketat dalam mengawasi penggunaannya. Kami membatasi waktu bermain *gadget* dan hanya memperbolehkan aplikasi atau konten yang kami anggap edukatif dan aman."<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>6</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>7</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

Tidak jauh beda tanggapan ibu SN dengan tanggapan ibu SW, ibu SW menyatakan bahwa:

"Anak saya mulai bermain *gadget* sejak usia 8 tahun. Kami memutuskan untuk memberikan *gadget* untuk membantunya mengakses materi pembelajaran. Di rumah, kami memiliki aturan yang jelas tentang waktu penggunaan *gadget*. Dia boleh bermain *gadget* setelah menyelesaikan pekerjaan rumah"<sup>8</sup>

Pernyataan tentang membatasi waktu bermain *gadget* itu menurut peneliti sangat penting karena di era yang sekarang serba canggih ini bisa menimbulkan hal hal yang tidak baik bila menggunakan *gadget* secara berlebihan dan tidak ada pengawasan dari orang tua. Dan di perkuat dari tanggapan Ibu SR dan Ibu TA. Ibu SR menyatakan bahwa:

"Anak saya mulai bermain *gadget* sejak usia 7 tahun. Kami memperkenalkan *gadget* sebagai alat bantu belajar. Dia boleh bermain game edukatif dan menonton video pembelajaran, tetapi kami selalu memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usianya."<sup>9</sup>

Menurut Ibu TA menyatakan bahwa anak nya bermain gadget sejak umur enam tahun

"Anak saya mulai bermain *gadget* sejak usia 6 tahun. Kami memperbolehkannya karena ada banyak aplikasi interaktif yang bisa membantu perkembangan kognitif dan motoriknya. Meski begitu, kami sangat ketat dalam

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>9</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

membatasi konten dan waktu penggunaan. Kami selalu memeriksa aplikasi yang digunakan."<sup>10</sup>

Pengenalan *gadget* kepada anak-anak membawa banyak manfaat seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan teknis, dan akses ke informasi. Namun, orang tua perlu mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* untuk menghindari dampak negatif seperti ketergantungan, gangguan tidur, dan kurangnya aktivitas fisik. Pengawasan yang tepat dan pembatasan waktu penggunaan *gadget* sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat maksimal dari teknologi tanpa mengorbankan kesehatan dan perkembangan mereka.<sup>11</sup> Kemudian hasil wawancara tersebut diperkuat dengan wawancara dengan informan lain yaitu Ibu IS:

"Anak saya mulai diperbolehkan bermain *gadget* sejak usia 7 tahun, karena kebutuhan pembelajaran yang meningkat. Kami menggunakan *gadget* untuk kegiatan belajar yang dilengkapi dengan aplikasi edukatif. Selain itu, kami juga mengatur jadwal bermain dan belajar agar tidak mengganggu aktivitas lainnya."<sup>12</sup>

Tanggapan-tanggapan di atas menunjukkan bahwa orang tua memiliki berbagai pendekatan dalam memperbolehkan anak-anak mereka bermain *gadget* di rumah.

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>11</sup> Vivaldhi Aurel Ramadhan, Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif. November 2023.

<sup>12</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

Beberapa faktor yang dipertimbangkan termasuk usia anak, tujuan penggunaan (seperti pembelajaran atau hiburan), serta pengawasan dan pembatasan waktu. Meskipun ada variasi dalam usia, hampir semua orang tua sepakat tentang pentingnya pengawasan dan pemilihan konten yang tepat untuk memastikan penggunaan *gadget* yang sehat dan produktif bagi anak-anak mereka.

**Pertanyaan ke-3 ; Apakah alasan anda memberikan atau memperbolehkan anak anda bermain *gadget*?**

Hasil wawancara Ibu SN mengenai alasan memberikan atau memperbolehkan anak bermain *gadget* itu untuk membantu perkembangan belajar agar prestasi belajarnya tidak menurun

“Saya memperbolehkan anak saya bermain *gadget* karena banyak aplikasi edukatif yang bisa membantu perkembangan belajarnya sehingga prestasi belajarnya tidak menurun. *Gadget* juga berguna untuk menjaga anak tetap terhubung dengan teknologi yang semakin penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, saya memastikan ada pengawasan ketat dan waktu penggunaan yang terbatas.”<sup>13</sup>

Pernyataan yang di sampaikan oleh Ibu SN diperkuat dengan pernyataan dari informan lain yaitu Ibu SW:

“Alasan utama saya adalah kebutuhan akses materi pembelajaran. Saya ingin anak saya tidak ketinggalan dalam memahami teknologi yang terus berkembang. Tapi, saya juga sangat memperhatikan untuk menjaga

---

<sup>13</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

keseimbangan agar tidak terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar.”<sup>14</sup>

Bersadarkan hasil wawancara Ibu SN dan Ibu SW sangat nyata, bahwasannya di zaman sekarang ini *gadget* sangat penting untuk generasi yang apa apa harus online, dan *gadget* juga bisa mengakses materi pembelajaran sehingga anak lebih mudah dalam mencari materi, kemudian hasil wawancara tersebut di perkuat dengan informan lain, yaitu Ibu SR dan Ibu TA, Ibu SR menyatakan bahwa:

“saya menyadari pentingnya teknologi dalam pembelajaran. Saya memberikan anak saya *gadget* agar dia bisa mengakses materi edukatif dan aplikasi pembelajaran interaktif. Ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan digitalnya sejak dini. Namun, kami memiliki aturan ketat tentang waktu penggunaan dan konten yang boleh diakses.”<sup>15</sup>

Hasil wawancara dari Ibu SR Tidak jauh berbeda dengan apa yang Ibu TA, Ibu TA menyatakan:

“Anak saya diperbolehkan bermain *gadget* karena saya melihat banyak aplikasi interaktif yang dapat membantu perkembangan kognitif dan motoriknya. *Gadget* juga membantu saya dalam mengajarkan berbagai konsep melalui aplikasi yang menyenangkan dan edukatif. Meskipun begitu, saya selalu membatasi waktu penggunaan *gadget* dan mengawasi jenis konten yang diakses untuk memastikan semuanya aman dan sesuai usia.”<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>15</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>16</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

*Gadget* menyediakan platform untuk aplikasi edukatif yang interaktif, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. *Gadget* dapat berperan penting untuk membantu pembelajaran<sup>17</sup> pertanyaan ini di perkuat dengan wawancara dari Ibu IS:

“Saya memberikan *gadget* kepada anak saya dengan fokus pada aplikasi dan game edukatif. Alasan utama adalah untuk mendukung proses belajarnya dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pendidikan. Saya juga ingin dia familiar dengan teknologi, yang akan sangat berguna di masa depan. Tentu saja, kami memastikan ada pembatasan waktu dan pengawasan konten.”<sup>18</sup>

Wawancara ini menunjukkan bahwa alasan utama orang tua memberikan atau memperbolehkan anak-anak mereka bermain *gadget* adalah untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan keterampilan digital. Orang tua juga menyadari pentingnya teknologi dalam kehidupan modern dan ingin anak-anak mereka familiar dengan penggunaannya. Namun, hampir semua orang tua menekankan pentingnya pengawasan ketat, pembatasan waktu penggunaan, dan pemilihan konten yang sesuai untuk memastikan anak-anak mendapatkan manfaat maksimal tanpa dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

---

<sup>17</sup> Sara Wanasek, Aplikasi Kelas Terbaik untuk Guru. September 2023.

<sup>18</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

**Pertanyaan ke-4 ; Apakah anda memberikan waktu ketika anak anda bermain *gadget*? Berapa lama waktu yang anda berikan ?**

Ibu SN memberikan waktu bermain gadget kepada anak selama dua jam per hari

“Ya, saya memberikan waktu khusus bagi anak saya untuk bermain *gadget*. Biasanya, saya membatasi penggunaannya maksimal dua jam per hari. Waktu ini bisa digunakan untuk bermain game atau menonton video pembelajaran. Saya memastikan ada jeda waktu istirahat agar matanya tidak terlalu lelah.”<sup>19</sup>

Tidak jauh berbeda dengan apa yang Ibu SW katakan bahwa, Ibu SW memberikan waktu anak untuk bermain gadget selama dua jam per hari:

“Iya, kami memiliki aturan ketat mengenai penggunaan *gadget* di rumah. Anak saya diizinkan bermain *gadget* selama dua jam per hari, dibagi antara waktu belajar dan hiburan. Kami memastikan dia tidak menggunakannya terus-menerus, dengan memberikan jeda waktu untuk beristirahat.”<sup>20</sup>

Pembatasan waktu bermain *gadget* sangat penting untuk menjaga kesehatan fisik, mental, dan emosional anak-anak, serta mendukung perkembangan akademik dan sosial mereka. Dengan pengawasan yang tepat dan pembatasan waktu yang bijaksana, *gadget* dapat menjadi alat yang bermanfaat tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari

---

<sup>19</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>20</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

perkembangan anak-anak<sup>21</sup>. Seperti yang di sampaikan oleh

Ibu SR:

“Betul, saya memberikan waktu untuk anak bermain *gadget*, terutama saat dia menggunakan aplikasi edukatif. Saya membatasi waktu penggunaan *gadget* sekitar satu setengah jam per hari. Setengah jam pertama digunakan untuk tugas-tugas sekolah dan belajar, sementara satu jam berikutnya bisa untuk bermain game.”<sup>22</sup>

Diperkuat dengan tanggapan dari informan lain, yaitu Ibu TA:

“Ya, saya memberikan waktu bermain *gadget* kepada anak saya. Biasanya, saya membatasi hingga satu jam per hari. Waktu ini bisa fleksibel tergantung pada kegiatan lain yang dia miliki pada hari itu.”<sup>23</sup>

Setiap orang tua memberikan waktu bermain *gadget* kepada anak-anak mereka dengan mempertimbangkan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas lain yang mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Pengawasan dan batasan waktu yang jelas menjadi kunci untuk memastikan penggunaan *gadget* yang sehat dan bermanfaat. Selain dari empat hasil wawancara informan terdapat satu informan lagi yang tidak jauh beda dengan keempat informan lainnya yaitu Ibu IS, Ibu IS menyatakan :

“Iya, saya memberikan waktu bermain *gadget* untuk anak saya, tetapi dengan pembatasan ketat. Dia diizinkan bermain *gadget* selama 30 menit hingga satu

---

<sup>21</sup> Ilham Kamaruddin, Dampak Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. May 2023.

<sup>22</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>23</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

jam per hari, tergantung pada aktivitas harian dan tugas sekolahnya. Saya juga memantau konten yang diakses untuk memastikan semuanya aman dan edukatif.”<sup>24</sup>

Tanggapan dari kelima narasumber menunjukkan bahwa semua orang tua memberikan waktu khusus bagi anak-anak mereka untuk bermain *gadget*, dengan batasan waktu yang bervariasi antara 30 menit hingga dua jam per hari. Mereka menekankan pentingnya pengawasan dan pemilihan konten yang tepat, serta memastikan anak-anak tetap aktif dan tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar.

**Pertanyaan ke-5 ; Apakah ada dampak yang anak anda alami ketika penggunaan *gadget* dalam segi positif atau negatif?**

Menurut Ibu SW *gadget* ada dampak positif agar anak menjadi lebihcepat dalam mencari informasi dan dampak negatif nya itu bisa kecenderungan bermain game.

“Ya, saya melihat beberapa dampak dari penggunaan *gadget*. Positifnya, anak saya menjadi lebih cepat dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas sekolah dengan bantuan aplikasi edukatif. Namun, ada juga dampak negatif, seperti kecenderungan untuk menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game, sehingga kami perlu memberlakukan aturan ketat tentang waktu penggunaan.”<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>25</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

Diperkuat dengan tanggapan oleh Ibu TA

“Ada dampak positif, seperti kemampuan anak saya untuk belajar mandiri dengan menggunakan berbagai aplikasi pendidikan. Dia juga belajar keterampilan digital yang penting. Namun, dampak negatifnya adalah dia terkadang menjadi lebih malas untuk bermain di luar dan lebih memilih menghabiskan waktu dengan *gadget* nya, yang berdampak pada kesehatan fisiknya.”<sup>26</sup>

Begitupun dengan tanggapan dari Ibu SN dampak positif dari *gadget* membenatu meningkatkan kemampuan kognitif ;

“Positifnya, anak saya mendapatkan banyak manfaat dari aplikasi edukatif yang membantu meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dia juga menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi. Namun, saya juga melihat dampak negatif, seperti meningkatnya keinginan untuk terus bermain *gadget* yang membuatnya kadang-kadang mengabaikan waktu untuk belajar atau beristirahat.”<sup>27</sup>

Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat membuat anak-anak kurang aktif secara fisik, anak-anak yang terlalu sering bermain *gadget* cenderung memiliki kesulitan dalam berkonsentrasi pada tugas-tugas sekolah, karena mereka lebih mudah terdistraksi oleh game dan media sosial<sup>28</sup>. Pernyataan ini tidak jauh beda dengan Informan lainnya yaitu Ibu IS ;

“Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah anak saya menjadi lebih tertarik untuk belajar karena aplikasi

---

<sup>26</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>27</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>28</sup> Kanwil, Pengaruh Gadget Terhadap Pelajar. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi. Desember 2020

edukatif yang interaktif. Dia juga dapat berkomunikasi dengan teman-temannya melalui platform belajar online. Namun, negatifnya, dia cenderung lebih mudah terdistraksi dan kadang sulit fokus pada tugas yang tidak melibatkan *gadget*.<sup>29</sup>

Ibu SR menyatakan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif;

“Tentu, ada dampak positif dan negatif. Positifnya, anak saya menjadi lebih mahir dalam menggunakan teknologi dan sering kali lebih mudah memahami konsep-konsep baru melalui video edukatif. Namun, saya juga memperhatikan bahwa terlalu banyak waktu di depan layar membuatnya kurang aktif secara fisik dan kadang sulit untuk tidur tepat waktu.”<sup>30</sup>

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak positif meliputi peningkatan keterampilan digital, akses mudah ke informasi, dan dukungan untuk pembelajaran. Namun, dampak negatif seperti penurunan aktivitas fisik, gangguan tidur, dan kecenderungan untuk terdistraksi juga perlu diperhatikan. Orang tua memainkan peran penting dalam mengatur dan mengawasi penggunaan *gadget* untuk memaksimalkan manfaatnya dan meminimalkan dampak negatif.

---

<sup>29</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>30</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

**Pertanyaan ke-6 ; Apakah perilaku sosialnya berubah ketika anak anda bermain *gadget*?**

Menurut Ibu TA perilaku sosial anaknya berubah semenjak bermain *gadget*, perubahan nya cenderung lebih suka menyendiri

“Ya, saya melihat ada beberapa perubahan. Anak saya cenderung lebih suka bermain sendiri dengan *gadget* nya dari pada bermain dengan teman-temannya. Dia juga menjadi lebih tertutup dan kurang berinteraksi secara langsung dengan anggota keluarga. Saya sekarang berusaha membatasi waktu bermain *gadget* agar dia bisa lebih banyak berinteraksi dengan orang lain.”<sup>31</sup>

Seperti yang di sampaikan oleh Ibu TA, Ibu SR tidak jauh beda apa yang dikatakan, Ibu SR menyatakan ;

“Benar, saya melihat perubahan dalam perilaku sosialnya. Dia lebih cenderung menyendiri dan jarang berpartisipasi dalam aktivitas keluarga atau bermain dengan teman-temannya di lingkungan sekitar. Hal ini membuat saya lebih ketat dalam mengawasi penggunaan *gadget* nya dan mendorong dia untuk lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan orang lain.”<sup>32</sup>

Hasil wawancara dari Ibu TA dan Ibu SR dapat di perkuat dengan tanggapan dari Ibu SW;

”Ya, perilaku sosialnya memang berubah. Dia lebih sering bermain game online dengan teman-temannya dari pada bertemu langsung. Ini membuatnya lebih nyaman berkomunikasi secara virtual, tapi saya khawatir dia kehilangan keterampilan sosial yang penting. Kami sekarang lebih ketat dalam membatasi

---

<sup>31</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>32</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

waktu *gadget* dan mendorong lebih banyak interaksi langsung dengan teman dan keluarga.”<sup>33</sup>

Pernyataan di atas diperkuat dengan tanggapan peneliti perubahan perilaku sosial pada anak yang terkait dengan penggunaan *gadget* ini termasuk kecenderungan untuk menyendiri, penurunan dalam interaksi tatap muka, ketertarikan yang lebih rendah pada aktivitas sosial, dan komunikasi yang lebih banyak melalui digital<sup>34</sup>

Ibu IS menyatakan anak nya mengalami perubahan semenjak bermain gadget lebih senang bermain gadget di bandingkan dengan bermain dengan teman temannya

“Ya, ada perubahan yang cukup signifikan. Anak saya menjadi lebih sering bermain sendiri dengan *gadget* nya dari pada berinteraksi dengan teman-temannya. Dia juga kadang-kadang menunjukkan kurangnya minat dalam aktivitas sosial yang tidak melibatkan teknologi. Kami berusaha membatasi penggunaan *gadget* dan lebih sering mengajaknya beraktivitas di luar rumah.”<sup>35</sup>

Sedangkan tanggapan dari Ibu SN mengenai perubahan perilaku anak nya ;

“Iya, saya memperhatikan perubahan dalam perilaku sosialnya. Dia jadi lebih suka berkomunikasi melalui chat dan media sosial daripada berbicara langsung. Meskipun ini ada sisi positifnya, karena dia belajar keterampilan digital, saya khawatir interaksi tatap muka yang penting jadi berkurang. Kami mencoba

---

<sup>33</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>34</sup> Pramana, A.W. (2019) Hubungan antara waktu penggunaan.

<sup>35</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

mendorong lebih banyak waktu bermain di luar dengan teman-temannya.”<sup>36</sup>

Beberapa sumber yang telah peneliti wawancarai ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada perilaku sosial anak-anak mereka. Beberapa perubahan yang diamati termasuk kecenderungan untuk lebih banyak bermain sendiri, berkurangnya interaksi tatap muka, dan preferensi komunikasi melalui media sosial atau game online. Orang tua umumnya mencoba membatasi waktu penggunaan *gadget* dan mendorong anak-anak untuk lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan teman-teman dan keluarga untuk mengatasi dampak negatif ini.

**Pertanyaan ke-7 ; Apa saja aplikasi yang sering di akses anak anda di dalam *gadget* nya dan apakah aplikasi tersebut memberikan manfaat?**

Menurut Ibu SW, aplikasi yang dibuka oleh anaknya memberikan manfaat, karena yang dibuka oleh anak nya itu aplikasi belajar

“Anak saya biasanya membuka Aplikasi belajar. Sangat bermanfaat kalau untuk apk belajar dan youtube, karena youtube juga bisa menjadi salah satu apk buat belajar mencari materi materi belajar.”<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>37</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

Sedangkan tanggapan Ibu SN mengenai aplikasi yang digunakan anaknya

“Game, tiktok, youtube dan apk belajar, kalau untuk apk belajar sangat bermanfaat sekali.”<sup>38</sup>

Tidak jauh beberapa dengan apa yang dikatakan oleh Ibu SN, Ibu TA beranggapan bahwa

“Tiktok, game, whatsApp dan apk untuk les, lumayan bermanfaat.”<sup>39</sup>

Aplikasi yang sering digunakan oleh anak usia sekolah dasar rata rata game dan aplikasi belajar, begitu pun tanggapan dari Ibu SR dan Ibu IS. Ibu SR menyatakan bahwa;

“Tiktok, game, musik. Tidak memberi manfaat sehingga saya takut akan menurun prestasi belajar anak saya.”<sup>40</sup>

Sedangkan menurut Ibu IS kalau bermain gadget hanya untuk membuka aplikasi game saja tidak bermanfaat

“Game dan apk belajar. Kalau untuk game tidak bermanfaat sama sekali untuk menaikkan prestasi belajar anak saya.”<sup>41</sup>

Dari hasil jawaban bersama informan dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang sering dimainkan oleh anak-

---

<sup>38</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>39</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>40</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>41</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

anak di kelas IV Harun adalah bermain game, menonton youtube, whatsApp, tiktok, musik dan apk belajar.

**Pertanyaan ke-8 ; Bagaimana cara anda menyikapi ketika anak anda bermain *gadget* dengan waktu yang berlebihan?**

Menurut Ibu SN cara menyikapi anak apabila bermain gadget secara berlebihan itu dengan cara mengingatkan tentang aturan waktu yang sudah disepakati

“Ketika saya melihat anak saya bermain *gadget* terlalu lama, saya langsung mengingatkannya tentang aturan waktu yang sudah kami sepakati. Kami kemudian mencoba menggantinya dengan aktivitas lain yang menarik, seperti bermain di taman atau melakukan kegiatan seni bersama. Kami juga menggunakan aplikasi pengatur waktu di *gadget* untuk membantu membatasi penggunaannya.”<sup>42</sup>

Tanggapan dari Ibu SN di perkuat dengan tanggapan oleh Ibu SR, tanggapan Ibu SR ;

“Ketika anak saya terlalu lama bermain *gadget*, saya biasanya mengalihkan perhatiannya dengan mengajaknya beraktivitas fisik, seperti bersepeda atau berjalan-jalan di taman. Saya juga menjelaskan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti kelelahan mata dan kurangnya interaksi sosial, agar dia lebih memahami alasan di balik pembatasan tersebut.”<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>43</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

Tidak jauh berbeda dengan apa yang di sampaikan oleh Ibu TA;

“Jika saya melihat anak saya bermain *gadget* terlalu lama, saya akan menegaskan kembali aturan waktu yang kami tetapkan dan menjelaskan konsekuensi dari melanggar aturan tersebut. Saya juga mendorongnya untuk terlibat dalam kegiatan keluarga, seperti memasak bersama atau bermain board game, agar dia tetap terhubung dengan kami secara langsung.”<sup>44</sup>

Cara yang tepat untuk menyikapi penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu dengan cara pengingat batas waktu, penegasan aturan, penjelasan tentang dampak negatif, pengurangan waktu layar, dan penggunaan alat bantu seperti aplikasi pengatur waktu. Pendekatan ini bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas lain yang mendukung perkembangan anak<sup>45</sup>. Seperti apa yang Ibu IS sampaikan ;

“Saya cenderung menggunakan pendekatan yang lebih fleksibel tetapi tetap tegas. Jika anak saya bermain *gadget* terlalu lama, saya mengajaknya berdiskusi tentang batasan waktu dan mengapa penting untuk mengikutinya. Kami juga membuat kesepakatan bersama untuk menghentikan penggunaan *gadget* setelah waktu tertentu dan menggantinya dengan kegiatan yang sama-sama disukai, seperti bermain puzzle.”<sup>46</sup>

Sedangkan menurut Ibu SW tentang cara menyikapi anak ketika bermain *gadget* secara berlebihan, yaitu;

---

<sup>44</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>45</sup> Hayani Wulandari. *Gadget dan Anak Usia Dini*. Juli 2023

<sup>46</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

“Saya biasanya akan berbicara dengan anak saya tentang pentingnya keseimbangan antara waktu bermain *gadget* dan aktivitas lain. Kami mencoba membuat jadwal harian yang mencakup waktu untuk belajar, bermain di luar, dan istirahat. Jika dia masih bermain *gadget* terlalu lama, saya mengambil langkah tegas dengan membatasi aksesnya ke *gadget* selama beberapa hari sebagai bentuk disiplin.”<sup>47</sup>

Orang tua memiliki berbagai cara untuk menyikapi ketika anak mereka bermain *gadget* dengan waktu yang berlebihan. Pendekatan yang mereka gunakan mencakup pengingat tentang aturan waktu, pengalihan ke aktivitas fisik atau kegiatan keluarga, pembicaraan tentang pentingnya keseimbangan, penggunaan aplikasi pengatur waktu, dan penegakan disiplin melalui pembatasan akses. Semua ini dilakukan dengan tujuan untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas lain yang mendukung perkembangan anak.

**Pertanyaan ke-9 ; Apakah menurut anda anak usia sekolah dasar sudah layak di perbolehkan untuk menggunakan *gadget*?**

Menurut Ibu TA anak sekolah dasar sudah bisa diperbolehkan menggunakan *gadget*, tetapi harus dalam pengawasan ketat

“Saya berpikir bahwa anak usia sekolah dasar bisa menggunakan *gadget*, tetapi dengan pengawasan ketat. *Gadget* dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif jika digunakan dengan benar. Namun, orang tua harus

---

<sup>47</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

menetapkan batasan waktu dan memastikan konten yang diakses sesuai untuk usia mereka.”<sup>48</sup>

Sedangkan menurut Ibu SW sebaiknya anak sekolah dasar sudah diperbolehkan untuk menggunakan *gadget* tetapi secara terbatas

“Menurut saya, anak usia sekolah dasar sebaiknya diperbolehkan menggunakan *gadget* secara terbatas. *Gadget* bisa membantu dalam belajar dan memberikan akses ke informasi yang bermanfaat. Namun, penting untuk memantau penggunaannya agar tidak mengganggu perkembangan sosial dan fisik mereka.”<sup>49</sup>

Kelayakan anak usia sekolah dasar menggunakan *gadget* sangat bergantung pada pengawasan dan pembatasan yang diterapkan, memastikan mereka hanya mengakses konten edukatif dan menghindari paparan yang tidak sesuai. Meskipun *gadget* dapat memberikan banyak manfaat edukatif bagi anak usia sekolah dasar, orang tua harus tetap mengatur durasi penggunaannya dan mengawasi aktivitas anak untuk mencegah dampak negatif terhadap kesehatan, perilaku sosial dan prestasi belajar<sup>50</sup>. Tidak jauh beda dengan tanggapan dari Ibu SN ;

“Saya percaya bahwa dengan bimbingan yang tepat, anak usia sekolah dasar bisa menggunakan *gadget* secara produktif. *Gadget* bisa menjadi alat pendidikan yang sangat baik, tetapi orang tua harus aktif mengawasi dan mengarahkan penggunaannya untuk

---

<sup>48</sup> Wawancara dengan Ibu TA Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>49</sup> Wawancara dengan Ibu SW Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>50</sup> Cimahi Kota, 12 Maret 2018

memastikan anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai.”<sup>51</sup>

Tanggapan Ibu SR mengenai diperbolehkan anak usia sekolah dasar menggunakan gadget

“Saya rasa anak usia sekolah dasar boleh menggunakan *gadget*, namun dengan pengaturan yang jelas. Misalnya, penggunaan *gadget* hanya untuk kegiatan edukatif dan dalam durasi waktu yang terbatas. Orang tua juga perlu terus memantau dan membimbing mereka dalam menggunakan *gadget*.”<sup>52</sup>

Sedangkan menurut Ibu IS anak sekolah dasar sudah bisa diperbolehkan menggunakan *gadget* tetapi dengan syarat harus diawasi oleh orang tua

“Menurut saya, anak usia sekolah dasar bisa diperbolehkan menggunakan *gadget* dengan syarat orang tua selalu mengawasi dan mengatur penggunaannya. *Gadget* dapat memberikan banyak manfaat edukatif, tetapi juga bisa membawa dampak negatif jika tidak diawasi dengan baik. Pembatasan waktu dan konten sangat penting.”<sup>53</sup>

Wawancara dengan lima orang tua ini menunjukkan bahwa mereka umumnya setuju anak usia sekolah dasar boleh menggunakan *gadget*, tetapi dengan pengawasan dan pembatasan yang ketat. Para orang tua menekankan pentingnya penggunaan *gadget* untuk tujuan edukatif, menetapkan batasan

---

<sup>51</sup> Wawancara dengan Ibu SN Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>52</sup> Wawancara dengan Ibu SR Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

<sup>53</sup> Wawancara dengan Ibu IS Selaku Orang Tua Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 03 Mei 2024.

waktu, dan memastikan anak-anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan usia mereka.

**a. Tanggapan Peserta Didik Kelas IV Harun Tentang Perilaku Sosial dan Prestasi Anak Akibat *Gadget***

**Pertanyaan ke-1 ; Apakah Kalian Memiliki *Gadget* atau *Smartphone* Pribadi ?**

Kelima Informan yang ingin peneliti teliti memiliki *gadget* pribadi masing masing, yaitu Nadia, Surya, Aqella, Zizi dan Arini

**Pertanyaan ke-2 ; Apa saja Aplikasi yang sering kalian gunakan ?**

Hasil wawancara Nadia mengenai aplikasi yang sering digunakan

“Aku biasanya buka Game, tiktok sama aplikasi belajar.”<sup>54</sup>

Tidak jauh beda aplikasi yang digunakan oleh Aqella dan Surya, yang di katakana oleh Aqella ;

“Saya kalau buka *gadget* biasanya buka aplikasi Tiktok, aplikasi game dan aplikasi music tapi kadang kadang juga buka buat belajar”<sup>55</sup>

Sedangkan menurut Surya mengenai aplikasi yang sering dia gunakan

---

<sup>54</sup> Wawancara dengan Nadia selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>55</sup> Wawancara dengan Aqella selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

“aplikasi Game, aplikasi youtube, aplikasi tiktok, aplikasi whatsapp, aplikasi belajar udah itu aja biasanya”<sup>56</sup>

Rata-rata penggunaan aplikasi *gadget* dari ke empat informan di atas adalah aplikasi game yang sudah tidak asing lagi apabila anak memegang *gadget* pribadi, hal ini diperkuat oleh tanggapan dari Zizi ;

“Zizi biasanya kalau buka *gadget* itu buka aplikasi Tiktok, aplikasi game, aplikasi whatsapp dan juga aplikasi buat les”<sup>57</sup>

Tanggapakan Arini mengenai aplikasi apa saja yang sering digunakan

“Aku biasanya buka aplikasi game sama aplikasi belajar”<sup>58</sup>

Dari hasil wawancara kepada informan, semua informan menggunakan *gadget* untuk bermain game, tidak sedikit juga untuk membuka apk belajar atau apk untuk les.

### **Pertanyaan ke-3 Berapa Lama Durasi Kalian Bermain Gadget?**

Tanggapan Aqella durasi bermain gadget sekitar satu sengah jam per hari ;

"Aku biasanya main *gadget* sekitar satu sengah jam sehari. Biasanya setelah selesai ngerjain PR dan tugas rumah."<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> Wawancara dengan aurya selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>57</sup> Wawancara dengan Zizi selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>58</sup> Wawancara dengan Arini selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

Sedangkan durasi bermain *gadget* Arini ;

"Aku pakai *gadget* sekitar 1 jam sehari. Aku pakai buat belajar dan hiburan. Orangtua nggak bolehin lebih dari 2 jam."<sup>60</sup>

Tidak jauh berbeda dengan Zizi;

"Aku main *gadget* sekitar 1 jam sehari. Kadang bisa lebih kalau ada waktu luang."<sup>61</sup>

Memberikan nasehat kepada anak yang terlalu lama bermain *gadget* perlu dilakukan dengan cara yang lembut dan pengertian. Pendekatan yang lembut, pengertian, dan konsisten bisa membantu anak memahami pentingnya mengatur waktu bermain *gadget* dengan baik<sup>62</sup>. Tanggapan dari surya ;

"Aku main *gadget* sekitar 2 jam sehari. Itu juga kalau udah selesai semua tugas sekolah."<sup>63</sup>

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Nadia;

"Aku bisa main *gadget* sampai 2 jam kalau hari libur. Kalau hari biasa, sekitar 1 jam aja."<sup>64</sup>

Kelima wawancara ini menunjukkan variasi durasi waktu yang dihabiskan oleh anak-anak sekolah dasar dalam bermain *gadget*, dengan rata-rata antara 1 hingga 2 jam sehari,

---

<sup>59</sup> Wawancara dengan Aqella selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>60</sup> Wawancara dengan Arini selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>61</sup> Wawancara dengan Zizi selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>62</sup> Mimi Rohmitriasih "Agar Anak Tak Kecanduan Gadget, Begini Cara Bijaknya," dalam [www.fimela.com](http://www.fimela.com) diunduh pada 30 juni 2024.

<sup>63</sup> Wawancara dengan Surya selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>64</sup> Wawancara dengan Nadia selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

tergantung pada kegiatan mereka dan aturan yang diterapkan oleh orangtua

**Pertanyaan ke-4 ; Apakah Dampak Penggunaan *Gadget* yang Kalian Dapatkan Ketika Bermain *Gadget* Dalam segi Positif atau Negatif?**

Menurut Nadia dampak positif bermain gadget bisa mengenal hewan dan sains dan dampak positifnya mata menjadi sakit dan kepala pusing;

Positif: "Aku bisa belajar banyak hal baru dari YouTube. Aku jadi tahu banyak tentang hewan dan sains."

Negatif: "Kadang mataku jadi sakit dan kepala pusing kalau terlalu lama main game."<sup>65</sup>

Sedangkan menurut tanggapan dari Zizi tentang dampak positif dan negatif dari bermain gadget ;

Positif: "Aku bisa tetap berhubungan dengan teman-teman dan keluarga lewat WhatsApp dan Zoom. Jadi nggak merasa kesepian."

Negatif: "Aku jadi kurang waktu bermain di luar. Kadang badan jadi pegal karena duduk terlalu lama."<sup>66</sup>

Hasil wawancara Aqella terdapat dampak positif dan negative bila bermain gadget ;

Positif: "Aku belajar banyak tentang coding dan logika dari aplikasi belajar. Seru dan menantang."

Negatif: "Mata jadi cepat lelah dan kadang aku jadi tidur larut malam karena main game."<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Wawancara dengan Nadia selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>66</sup> Wawancara dengan Zizi selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>67</sup> Wawancara dengan Aqella selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

Dari pernyataan ke tiga informan di atas bahwa bermain *gadget* tidak hanya berdampak pada sisi negative tetapi juga ada sisi positifnya, pernyataan ini diperkuat dari tanggapan Arini dan Surya, pernyataan Arini;

Positif: "Aku jadi bisa belajar bahasa Inggris lebih cepat dengan aplikasi belajar. Seru dan mudah dipahami."

Negatif: "Kadang aku jadi lupa waktu dan terlambat mengerjakan PR."<sup>68</sup>

Menurut Surya dengan bermain *gadget* dia bisa membaca banyak materi ;

Positif: "Aku bisa membaca banyak materi belajar di aplikasi belajar"

Negatif: "Kadang jadi lupa waktu istirahat karena sudah asyik bermain *gadget* dan kurang gerak karena lebih banyak duduk."<sup>69</sup>

Kelima wawancara ini menunjukkan bahwa anak-anak merasakan dampak positif seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan bahasa, dan kemampuan berkomunikasi. Namun, mereka juga menyadari dampak negatif seperti masalah kesehatan mata, kurangnya aktivitas fisik, dan gangguan dalam mengatur waktu.

---

<sup>68</sup> Wawancara dengan Arini selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>69</sup> Wawancara dengan Surya selaku Siswa SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

**b. Tanggapan Wali Kelas Kelas IV Harun Harun Tentang Perilaku dan Prestasi Anak Akibat *Gadget***

**Pertanyaan ke-1 ; Apakah di SD Muhammadiyah di perbolehkan membawa *gadget* bagi peserta didik? Jika tidak apakah alasannya?**

“Tidak, karena di SD Muhammadiyah sendiri tidak mengizinkan, dan juga tidak ada mata pelajaran yang menggunakan *Gadget*.”<sup>70</sup>

**Pertanyaan ke-2 ; Apakah menurut ibu anak usia sekolah dasar sudah layak menggunakan *gadget*? Jika layak apakah alasannya?**

“Belum layak, menurut saya anak sekolah dasar belum layak menggunakan *gadget* dan mungkin kalau sudah SMP kelas 3 itu baru layak.”<sup>71</sup>

**Pertanyaan ke-3 ; Apakah menurut ibu penggunaan *gadget* berdampak pada perilaku sosial peserta didik?**

“Sangat berdampak, karena bisa membawa kebiasaan kebiasaan buruk, contohnya saat bermain game pastikan omongan nya kasar pasti dibawa sampai ke sekolah.”<sup>72</sup>

**Pertanyaan ke-4 ; Apakah menurut ibu penggunaan *gadget* dapat berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik?**

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan Ibu Rahma selaku Wali Kelas IV Harun di SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>71</sup> Wawancara dengan Ibu Rahma selaku Wali Kelas IV Harun di SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

<sup>72</sup> Wawancara dengan Ibu Rahma selaku Wali Kelas IV Harun di SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

“Menurut saya *Gadget* itu dapat berdampak negatif untuk anak usia sekolah dasar, kecuali bermain *gadget* nya dalam jangkauan orang tua.”<sup>73</sup>

Kesimpulan dari wawancara peneliti kepada informan bahwa, anak usia sekolah dasar belum layak untuk mempunyai *gadget* pribadi, masih butuh pengawasan dari orang tua agar tidak berdampak negatif.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial**

Penggunaan *gadget* saat ini banyak memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial peserta didik. Namun, disisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa bimbingan atau pengawasan dapat membuat siswa kecanduan dengan berbagai fitur yang terdapat dalam *gadget* tersebut, mereka lebih senang bermain *gadget* dibandingkan dengan lingkungan sosialnya. Apabila siswa asyik sendiri dalam menggunakan *gadget* serta apabila perilaku tersebut dibiarkan maka memberikan dampak yang tidak diharapkan seperti membentuk siswa yang kurang memiliki sikap atau perilaku sosial. Perilaku sosial yang negatif yaitu siswa lebih mementingkan *gadget* dan sulit berinteraksi dengan orang lain, sulit berkomunikasi dengan baik, serta sulit membangun tim atau kelompok sehingga sulit menyelesaikan masalah. adanya *gadget* dapat menimbulkan gejala perilaku baru yaitu seseorang

---

<sup>73</sup> Wawancara dengan Ibu Rahma selaku Wali Kelas IV Harun di SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

mudah peka terhadap sesuatu yang terdapat dalam *gadget* dibandingkan lingkungan sekitarnya, hal ini dapat menjadi sebuah masalah bagi penggunanya.<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* berdampak pada perilaku sosial khususnya pada psikologi anak, baik perilaku baik maupun perilaku buruk. Hal tersebut dibenarkan oleh orang tua yang merasakan terjadinya perubahan perilaku pada anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* adalah dapat membantu proses belajar dan memudahkan anak dalam mengerjakan tugas.<sup>75</sup>

Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa *gadget* berdampak pada perilaku sosial suka menunda perintah orang tua, perilaku emosi, perilaku meniru.

## **2. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar**

Penggunaan *Gadget* peserta didik di kelas IV SD Muhammadiyah Metro berada pada kategori sangat baik. Sedangkan jika ditinjau dari masing-masing indikator, “Frekuensi penggunaan *gadget* ” berada pada kategori baik, “Durasi penggunaan *gadget*” berada pada kategori sangat baik, “ manfaat *gadget*” berada pada kategori sangat baik, tetapi untuk “fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*” berada pada kurang begitu

---

<sup>74</sup> Riswati Ashifa, Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi belajar Siswa di Sekolah Dasar, November 2022

<sup>75</sup> Wawancara dengan kelima orang tua SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

baik, karena peserta didik banyak yang menggunakan *gadget* untuk bermain game tetapi tidak sedikit juga untuk membuka aplikasi belajar.

Penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi oleh orang tua maka prestasi belajar peserta didik akan turun, tetapi di SD Muhammadiyah Metro tidak di perbolehkan peserta didik membawa *gadget* ke dalam lingkungan sekolah, pada saat dirumah pun peserta didik di batasi oleh orang tua dalam bermain *gadget*.<sup>76</sup>

Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa *gadget* berdampak pada prestasi belajar peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Metro.

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan Ibu Rahma selaku Wali Kelas IV Harun di SD Muhammadiyah Metro pada tanggal 02 Mei 2024.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* tergantung dari pemakainya sendiri. Jika siswa memakainya dengan bijak, menggunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, sarana dalam menunjang pembelajaran seperti mengakses materi pembelajaran sebagai sumber pembelajaran, maka *gadget* akan berdampak positif. Sebaliknya jika siswa memakai *gadget* secara berlebihan tanpa peduli dengan lingkungan sekitar, kecanduan game online mengakibatkan penurunan prestasi belajar, lebih senang bermain *gadget* dibandingkan dengan lingkungan sosialnya sehingga sulit untuk berkomunikasi secara langsung, maka *gadget* tersebut berdampak negatif.

#### **B. Saran**

##### 1. Saran sebagai responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi responden untuk melihat bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan prestasi peserta didik

##### 2. Saran bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dan evaluasi sekolah serta membantu memberikan edukasi dukungan terhadap siswa yang

menggunakan *gadget* agar dapat mengetahui dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget*.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain apabila diadakan penelitian lanjut tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. Bagi peneliti selanjutnya saran yang dapat di berikan berkaitan dengan penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menambahkan mata pelajaran dan juga menambahkan psikologis anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Aprianto. 2021 Analisis Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia 2021.
- Al, Erga Yuhandra Et. “Penyuluhan Hukum Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan *Gadget* Dan Media Sosial,” *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, 2021.
- Article History. “Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 5 Oktober 2021 *The Effect Of Self-Efficacy On Students ’ Learning Outcomes At Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 5 Oktober 2021*” 10 2021.
- Et.Al Taopan Et Al., “Dampak Penggunaan *Gadget* Institut Agama Islam Negeri ( Iain ) Syekh Nurjati Cirebon 2015 M / 1436 H,” *Jurnal Analisa Sosiologi* 3, No. 1 2020.
- Herdiansyah, Haris. Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif (Jakarta: Rajawali Press, 2013).
- Herdiansyah, Haris. Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups: *Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*.
- Herimanto. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
- Kanisius. Isme-Isme Dalam Etika; Dari A Samapi Z ,(Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2017).
- Latif, Abdul. *Pendidikan Berbasis Nilai Kemanusiaan*, (Bandung: Refika Aditama, 2019).
- Mathematics, Applied. “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di Sdn 03 Penunangan Baru Tulang Bawang Barat” 2016.
- Mathematics. “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di Sdn 03 Penunangan Baru Tulang Bawang Barat.”
- Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014).
- Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif, XXXVI (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).
- Musfiqon. Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012).

- Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, 169.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*(Jakarta: Kencana, 2011).
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*.
- Nurhaeda. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu).
- Pertiwi, Sekar Agen. *Perilaku Siswa*,
- Prasetyo, Andrew. “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Peserta Didik Di Sekolah Dasar” 3, No. July 2016.
- Prasetyo, Iis. “Teknik Analisis Data Dalam Research And Development,” *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan* 6 2014.
- Prayuda, Munir, And Siam. “Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso.”
- Prayuda,Rio Aditya, Zainal Munir, And Wiwin Nur Siam, “Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso,” *Jurnal Keperawatan Profesional* 8, No. 1 2020.
- Saleh, Abdul Rahman. *Psikologi; Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2019).
- Sianturi, Yohana R. U. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Kewarganegaraan* 5, No. 1 2021.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Supardan, Dadang. *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, (Jakarta: Bumi Aksara,2008).
- Susarma, Momon. *Sosiologi Kesehatan*,(Jakarta: Salemba Medika, 2009).
- Tambunan And Sinaga. “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar *Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka*.”

- Tambunan, Dinda. "Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dasar Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan" 10, No. 1 2022.
- Tambunan, Kevin, And Miahi Maria Sinaga, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka," *Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka* 1 2022.
- W, Morrisian, Andy Corry, Dan Farid Hamid. *Metode Penelitian Survei* (Jakarta: Pustaka Media Grub, 2012).
- Yumarni, Vivi. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini" 2022.
- Yumarni. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini." 2022.
- Zulfitria. "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah PGSD*, (Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta), 1 November 2017.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## OUTLINE

### ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

HALAMAN SAMPUL  
HALAMAN JUDUL  
HALAMAN NOTA DINAS  
HALAMAN PERSETUJUAN  
HALAMAN PENGESAHAN  
ABSTRAK  
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN  
HALAMAN MOTTO  
HALAMAN PERSEMBAHAN  
KATA PENGANTAR  
DAFTAR ISI  
DAFTAR TABEL  
DAFTAR GAMBAR  
DAFTAR LAMPIRAN

#### BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

#### BAB II LANDASAN TEORI

- A. Gadget
  - a. Pengertian Gadget
  - b. Bentuk Penggunaan Gadget
  - c. Aplikasi Penggunaan Gadget
  - d. Dampak Penggunaan Gadget
    1. Dampak Positif Penggunaan Gadget
      - 1.1 Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi
      - 1.2 Melatih kreatifitas anak
      - 1.3 Beradaptasi dengan zaman
      - 1.4 Mempermudah komunikasi
    2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget
      - 1.1 Penurunan konsentrasi belajar anak
      - 1.2 Malas menulis dan membaca
      - 1.3 Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau Introvert
      - 1.4 Mengganggu jam istirahat
      - 1.5 Kecanduan
      - 1.6 Gangguan kesehatan
      - 1.7 Mempengaruhi perilaku anak
  - e. Indikator Penggunaan Gadget
    1. Perhatian
    2. Penghayatan

3. Durasi
4. Frekuensi
- B. Perilaku Sosial
  - a. Pengertian Perilaku Sosial
  - b. Faktor yang mempengaruhi Perilaku Sosial
    1. Faktor Internal
      - 1.1 Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Intelektual
      - 1.2 Motivasi
      - 1.3 Agama
    2. Faktor Eksternal
      - 1.1 Lingkungan Keluarga
      - 1.2 Lingkungan Masyarakat
  - c. Indikator Perilaku Sosial
    1. Kecenderungan Perilaku Peran
      - 1.1 Sifat Pemberani dan Pengecut Secara Sosial
      - 1.2 Sifat Berkuasa dan Sifat Patuh
      - 1.3 Sifat Inisiatif Secara Sosial dan Pasif
      - 1.4 Sifat Mandiri dan Tergantung
    2. Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial
      - 1.1 Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain
      - 1.2 Suka bergaul dan tidak suka bergaul
      - 1.3 Sifat ramah dan tidak ramah
      - 1.4 Simpati dan tidak simpati
    3. Kecenderungan Perilaku Ekspresif
      - 1.1 sifat suka bersaing dan tidak suka bersaing
      - 1.2 sifat agresif dan tidak agresif
      - 1.3 sifat kalem dan tenang secara social
      - 1.4 sifat suka pamer atau menonjolkan diri
- C. Prestasi Belajar
  - a. Pengertian Prestasi Belajar
  - b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar
    1. Faktor Internal
    2. Faktor Eksternal
  - c. Fungsi Prestasi Belajar
  - d. Indikator Prestasi Belajar
    1. Perubahan
    2. Tingkah laku
    3. Kematangan

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Peneliti
- B. Sumber Data
  1. Sumber Primer
  2. Sumber Sekunder
- C. Teknik Pengumpulan Data
  1. Wawancara
  2. Observasi
  3. Dokumentasi
- D. Teknik penjamin Keabsahan Data
  1. Triangulasi Sumber

2. Triangulasi Waktu
3. Triangulasi Teknik
- E. Teknik Analisis Data
  1. Data Reduction (Reduksi Data)
  2. Data Display (Penyajian Data)
  3. Conclusion Drawing (Kesimpulan)

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
  1. Deskripsi Lokasi Penelitian
  2. Deskripsi Hasil Penelitian
- B. Pembahasan Hasil Penelitian

#### **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Pembimbing



**Dian Eka Privantoro, M.Pd.**  
**NIP. 19820417 200912 1 002**

Metro, 15 Januari 2024



**Viona Nafa Yoland**  
**NPM. 2001032009**

## ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

### ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

#### A. Wawancara Kepada Orang Tua Peserta Didik Kelas IV Harun Di SD Muhammadiyah Metro

1. Apakah anak anda mempunyai *gadget* atau *smartphone* pribadi?
2. Apakah dirumah anak anda bermain *gadget* dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain *gadget*?
3. Apakah alasan anda memberikan atau memperbolehkan anak anda bermain *gadget*?
4. Apakah anda memberikan waktu ketika anak anda bermain *gadget*?  
Berapa lama waktu yang anda berikan ?
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami ketika penggunaan *gadget* dalam segi positif atau negatif?
6. Apakah perilaku sosialnya berubah ketika anak anda bermain *gadget*?
7. Apa saja aplikasi yang sering di akses anak anda di dalam *gadget* nya dan apakah aplikasi tersebut memberikan manfaat?
8. Bagaimana cara anda menyikapi ketika anak anda bermain *gadget* dengan waktu yang berlebihan ?

9. Apakah menurut anda anak usia sekolah dasar sudah layak di perbolehkan untuk menggunakan *gadget*?

**B. Wawancara Kepada Peserta Didik Kelas IV Harun Di SD Muhammadiyah Metro**

1. Apakah kalian memiliki *gadget* atau *smartphone* pribadi ?
2. Apa saja aplikasi yang sering kalian gunakan ?
3. Berapa lama durasi kalian bermain *gadget*?
4. Apakah dampak penggunaan *gadget* yang kalian dapatkan ketika bermain *gadget* dalam segi positif atau negatif ?

**C. Wawancara Kepada Wali Kelas Kelas IV Harun SD Muhammadiyah Metro**

1. Apakah di SD Muhammadiyah di perbolehkan membawa *gadget* bagi peserta didik? Jika tidak apakah alasannya?
2. Apakah menurut ibu anak usia sekolah dasar sudah layak menggunakan *gadget*? Jika layak apakah alasannya?
3. Apakah menurut ibu penggunaan *gadget* berdampak pada perilaku sosial peserta didik?
4. Apakah menurut ibu penggunaan *gadget* dapat berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik?

**D. Dokumentasi**

1. Sejarah Singkat SD Muhammadiyah Metro
2. Visi dan Misi SD Muhammadiyah Metro

3. Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Metro

4. Data Siswa kelas IV Harun Pengguna Gadget di SD Muhammadiyah Metro

Mengetahui  
Pembimbing,

  
Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I., M.Pd  
NIP. 19820417 200912 1 002

Metro, 18 Februari 2024  
Mahasiswa Ybs,

  
Viona Nafa Yoland  
NPM. 2001032009

### Data hasil Belajar Siswa Kelas IV Harun

No	Nama Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1	Aimar Moussa Firmansyah	70	80
2	Alaric Wima Syailendra	75	80
3	ANDRA Putra Maraya	70	85
4	Annisa Nur Hafizah	75	80
5	Aqellasha Queenaya Ferdiansyah	80	70
6	Aqila Putri Rahmadiana	70	85
7	Ar Rozany Nurrohmah	70	80
8	Arini Durriya Nazhifa	75	65
9	Arjuna Muhammad Abhiseka	70	85
10	Dario Alman Faaz	70	80
11	Dipta Aulia Rizqi	70	80
12	Dzakiyya Balqis	70	80
13	Fachry Danies Ramadhan	70	80
14	Faziya Al Hafizha	60	75
15	Hafizh Imamul Hakim	60	75
16	Humaira Aluna Rosa	60	75
17	Junaid Husna Anwar	70	75
18	Khairina Zahra Chandra	65	75
19	Khalisa Syakila Putri	65	75
20	Khayri Damma Hamizan	65	75
21	Muhammad Denansra Pradista	65	75
22	Muhammad Fariz Asadullah	70	80
23	Muhammad Kinan Abqari Zeyfan	75	85
24	Nadia Ramadhani Irawan	85	70
25	Nafla Anary Keyko	70	85
26	Najwa Shafia Salsabila	70	80
27	Sadira Azalea Ghassani	65	80
28	Shello Nabihan Marzuki	70	85
29	Sulthan Maulana Atha Yuari	70	80
30	Surya Fattah Roziq.S	85	65
31	Zivanna Fidelya Maheswari	80	70



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5120/In.28/J/TL.01/12/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
Kepala sekolah SD  
MUHAMMADIYAH METRO  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **VIONA NAFA YOLAND**  
NPM : 2001032009  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET  
TERHADAP PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK DI  
SEKOLAH DASAR

untuk melakukan prasurvey di SD MUHAMMADIYAH METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 12 Desember 2023

Ketua Jurusan,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd**

NIP 19800607 200312 2 003



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR, MENENGAH DAN PENDIDIKAN NON FORMAL  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH METRO PUSAT  
SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT  
NSS. 102126101016 NPSN. 10807633  
STATUS : TERAKREDITASI A**

Alamat : Jl. KHA. Dahlan No.01 Metro Telp. (0725) 7850279 Kode Pos 34111 Metro Pusat

Nomor : 198/IV.4.SD/F/2023  
Lampiran : --  
Perihal : Pemberian Izin Prasurvey

Metro, 12 Desember 2023

Kepada Yth,  
**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**  
**IAIN Metro**  
di-  
Tempat

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Waba'du, menindak lanjuti surat dari Perguruan Tinggi **IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan** nomor : B-5120/In.28/J/TL.01/12/2023 tentang Permohonan Izin Prasurvey atas nama:

Nama : **VIONA NAFA YOLAND**  
NIM : 2001032009  
Semester : VII (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Penelitian : Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap perilaku Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar.

Maka dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa saudara untuk melengkapi data sebagai bahan penelitian mahasiswi saudara.

Demikian surat ini kami sampaikan atas kerjasamanya dihaturkan terima kasih.

وَالشُّكْرُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ لِلرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Kepala Sekolah

**IHWAN, S.Ag, M.Pd**  
NBM. 760 534



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1700/In.28/D.1/TL.00/03/2024  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA SD MUHAMMADIYAH  
METRO PUSAT  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1701/In.28/D.1/TL.01/03/2024, tanggal 26 Maret 2024 atas nama saudara:

Nama : **VIONA NAFA YOLAND**  
NPM : 2001032009  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 26 Maret 2024  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR, MENENGAH DAN PENDIDIKAN NON FORMAL  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH METRO PUSAT  
SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT  
NSS. 102126101016 NPSN. 10807633  
STATUS : TERAKREDITASI A**

Alamat : Jl. KHA. Dahlan No.01 Metro Telp. (0725) 7850279 Kode Pos 34111 Metro Pusat

Nomor : 307/IV.4.SD/F/2024  
Lampiran : --  
Perihal : Pemberian Izin Penelitian

Metro, 29 April 2024

Kepada Yth,  
**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
IAIN METRO**  
di-  
Tempat

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Waba'du, menindak lanjuti surat dari Perguruan Tinggi **Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro** Nomor : B-1700/In.28/D.1/TL.00/03/2024 tentang Permohonan Izin Penelitian atas nama:

No	Nama	NPM	Program Study	Keterangan
1	VIONA NAFA YOLAND	2001032009	PGMI	Mahasiswa

Maka dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa/i saudara untuk melengkapi data sebagai bahan Penelitian dengan mengikuti aturan dan ketentuan di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Demikian surat ini kami sampaikan atas kerjasamanya dihaturkan terima kasih.

وَالشُّكْرُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ لِلرَّسُولِ



Kepala Sekolah,

ILHWAN, S.Ag., M.Pd

NBM/760 534



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

## SURAT TUGAS

Nomor: B-1701/In.28/D.1/TL.01/03/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : VIONA NAFA YOLAND  
NPM : 2001032009  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.



Mengetahui,  
Pejabat Setempat

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 26 Maret 2024

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507. Faksimili (0725) 47296. Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id). e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-0070/In.28.1/J/TL.00/01/2024  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Dian Eka Priyantoro (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-  
Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : VIONA NAFA YOLAND  
NPM : 2001032009  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan

skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
- b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;

2. Waktu menvelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak



Dr. Siti Annisah, M.Pd  
NIP.19800607.200312.2.003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), e-mail [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	20-11-2022		Revisi bab I, II, III => Susunan penulisan deskripsi => Penulisan bus ASING khususnya.	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dian Eka Priyantoro, M.Pd**  
NIP. 19820417 200912 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	28-11-2028		Ace proposal rap di Samin SAW. ltkp.	



Dosen Pembimbing

**Dian Eka Privantoro, M.Pd.**  
NIP. 198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1-	16-01-2023		Acc outline BAB 1,2,3	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dian Eka Priyantoro, M.Pd.**  
NIP. 19820417 200912 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	29-2-2024		Perbaikan APD. => Indikator sesuai dg indikator yg sudah di tentukan => Indikator sesuai dg indikator sebelumnya	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 003

Dosen Pembimbing

**Dian Eka Priyantoro, M.Pd.**  
NIP. 19820417 200912 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	4-3-2024		Ace APD. Membuat Riset	
	7-5-2024		- lihat bahasa kata jangan banyak berdasarkan - BAB 4 jangan dibuat tabel	
	22-5-2024		Perbaiki bab IV-5 => Pd hasil Analisis deskriptor dg Rumus Masala => Rumus Peringkat deskriptor dg E.T.D.	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**Dian Eka Priyantoro, M.Pd**  
NIP. 19820417 200912 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), e-mail [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Viona Nafa Yoland  
NPM : 2001032009

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 27-5-2024		Ace Bab IV V Lazak dengan suku krap Syarat	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd  
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

  
Dian Eka Privantoro, M.Pd.  
NIP. 19820417 200912 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

**NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: [digilib.metrouniv.ac.id](http://digilib.metrouniv.ac.id); [pustaka.iain@metrouniv.ac.id](mailto:pustaka.iain@metrouniv.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-420/In.28/S/U.1/OT.01/05/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : VIONA NAFA YOLAND  
NPM : 2001032009  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001032009

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 28 Mei 2024  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP.19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : VIONA NAFA YOLAND  
NPM : 2001032009  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI  
SEKOLAH DASAR

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 7 juni 2024

Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP.019800607 200312 2 003

## FOTO DOKUMENTASI



Foto 1. Wawancara dengan Guru kelas IV Harun



Foto 2. Wawancara dengan Arini selaku murid kelas IV Harun



Foto 3. Wawancara dengan Aqella selaku murid kelas IV Harun



Foto 4. Wawancara dengan Surya selaku murid kelas IV Harun



Foto 5. Wawancara dengan Nadia selaku murid IV Harun



Foto 6. Wawancara dengan Zizi selaku murid VI Harun



Foto 7. Wawancara dengan Ibu IS selaku wali murid dari Arini



Foto 8. Wawancara dengan Ibu SR selaku wali murid dari Aqella



Foto 9. Wawancara dengan Ibu TA selaku wali murid dari Zizi



Foto 10. Wawancara dengan Ibu SN selaku wali murid dari Surya



Foto 11. Wawancara dengan Ibu SW selaku wali murid dari Nadia

ANALISIS DAMPAK  
PENGUNAAN GADGET  
TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
DAN PRESTASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK (1).docx

by --

**Submission date:** 02-Jun-2024 07:19AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2393591830

**File name:**

ANALISIS\_DAMPAK\_PENGGUNAAN\_GADGET\_TERHADAP\_PERILAKU\_SOSIAL\_DAN\_PRESTASI\_BELAJAR\_PESERTA\_DIDIK\_1\_.docx  
(1.4M)

**Word count:** 14629

**Character count:** 108855



## ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK (1).docx

### ORIGINALITY REPORT

<b>20%</b> SIMILARITY INDEX	<b>17%</b> INTERNET SOURCES	<b>6%</b> PUBLICATIONS	<b>12%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Sriwijaya University</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to IAIN Metro Lampung</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>jonedu.org</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to IAIN Bengkulu</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repository.uinjkt.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

**repository.uin-suska.ac.id**

9	Internet Source	1 %
10	123dok.com Internet Source	<1 %
11	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
12	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	<1 %
13	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
14	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	<1 %
17	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
19	journal.uinsi.ac.id Internet Source	<1 %
20	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	

		<1 %
21	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
22	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas PGRI Madiun Student Paper	<1 %
24	etheses.uingusdur.ac.id Internet Source	<1 %
25	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
26	jurnal.unpad.ac.id Internet Source	<1 %
27	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
28	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
29	primary.ejournal.unri.ac.id Internet Source	<1 %
30	repository.stikesdrsoebandi.ac.id Internet Source	<1 %
31	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %

32	<a href="http://jurnal.untirta.ac.id">jurnal.untirta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://ojs.uhnsugriwa.ac.id">ojs.uhnsugriwa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	Submitted to University of California, Los Angeles Student Paper	<1 %
35	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://jurnal.amikwidyaloka.ac.id">jurnal.amikwidyaloka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1 %
39	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
40	<a href="http://eprints.radenfatah.ac.id">eprints.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://repository.ptiq.ac.id">repository.ptiq.ac.id</a> Internet Source	<1 %

43	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
46	Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Student Paper	<1 %
47	Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah Student Paper	<1 %
48	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
49	<a href="http://www.gramedia.com">www.gramedia.com</a> Internet Source	<1 %
50	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1 %
51	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://jurnal.unublitar.ac.id">jurnal.unublitar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://prospek.unram.ac.id">prospek.unram.ac.id</a> Internet Source	<1 %

54	Submitted to College of the Canyons Student Paper	<1 %
55	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
56	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
57	Submitted to Institut Agama Islam Negeri Manado Student Paper	<1 %
58	admin.ebimta.com Internet Source	<1 %
59	bansmlampung.wordpress.com Internet Source	<1 %
60	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
61	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
62	ejournal.an.fisip-unmul.ac.id Internet Source	<1 %
63	Chindi Nur Fuaody, Indry Anggraeni, Lira Maulidia, Rana Gustian Nugraha. "Analisis Pengaruh Digital terhadap Komunisasi Sosial Anak dalam Kehidupan Sehari – Hari", Jurnal Basicedu, 2024 Publication	<1 %

Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  Off



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Viona Nafa Yoland, lahir di Ganjar Agung 14 Februari 2002 merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Uli Bajuri dan Ibu Siti Nangimah.

Peneliti memulai pendidikan dari TK Perwanida, lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan sekolah dasar di SD Negeri 3 Metro Pusat, lulus pada tahun 2014. Lalu lanjut di SMP Negeri 7 Metro Timur, lulus pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan di SMA Negeri 2 Metro Barat, lulus pada tahun 2020. Selanjutnya di tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dengan mengambil jurusan S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.