

SKRIPSI

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

OLEH:

**ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM. 1901032005**



Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2025 M**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI
DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN
TULANG BAWANG BARAT**

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

Oleh:

**ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM. 1901032005**

Pembimbing: Dr. Zusy Aryanti, M.A.

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
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.uin@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

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

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dea Tara Ningtyas, M.Pd
NIP. 19940304 201801 2 002

Metro, 01 Desember 2025
Pembimbing

Dr. Zusy Arvanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012

PERSETUJUAN

Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK
SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN
BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

Nama : Astuti Widea Lestari

NPM : 1901032005

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 17 Desember 2025

Pembimbing



Dr. Zusy Aryanti, M.A.
NIP.19790417 200501 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B - 2027 / Un-36-1 / D / PP-00.9 / 12 / 2025

Skripsi dengan judul: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT, yang disusun oleh: Astuti Widea Lestari, NPM: 1901032005 Program Studi: PGMI telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 16 Desember 2025.

TIM PENGUJI

Penguji I : Dr. Zusy Aryanti, M.A.

Penguji II : Suhendi, M.Pd.

Penguji III : Firma Andrian, M.Pd.

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

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
8006072003122003

ABSTRAK

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

Oleh :

**ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM 1901032005**

Penggunaan Gadget bukan hanya orang dewasa namun juga anak remaja bahkan anak-anak telah menggunakan nya. Gadget sebuah alat elektronik yang sangat di butuhkan di zaman sekarang ini, salah satu nya untuk mempermudah pekerjaan dan tugas sekolah. Adapun Tujuan Penelitian yaitu mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak dan mengetahui factor apa saja yang membuat anak sering menggunakan gadget.

Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu dan meminta seorang individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Dengan melakukan observasi yaitu mengamati kegiatan anak saat bermain gadget. Adapun melakukan wawancara mendalam dengan orang tua dan melakukan dokumentasi. Dengan menggunakan instrument angket dan juga merangkum data dari hasil observasi dan wawancara. Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan katagorisasi tema.

Hasil penelitian menunjuk kan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif berupa peningkatan akses informasi, kemampuan mengenal teknologi sejak dini, serta kemudahan dalam proses pembelajaran berbasis digital. Namun demikian, dampak negative juga di temukan antara lain, penurunan focus belajar, berkurang nya interaksi sosial secara langsung serta gangguan Kesehatan seperti kelelahan mata. Secara keseluruhan penelitian ini menegaskan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget agar lebih edukatif dan proposional.

Kata kunci : Gadget, anak sekolah dasar, dampak penggunaan gadget

ABSTRACT

THE IMPACT OF GADGET USE ON ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN IN TOTOKATON VILLAGE, BATU PUTIH SUBDISTRICT, TULANG BAWANG BARAT REGENCY

By :

**ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM 1901032005**

The use of gadgets is no longer limited to adults; adolescents and even children have increasingly become active users. Gadgets are electronic devices that are highly needed in the modern era, particularly to facilitate daily activities and support school-related tasks. This study aims to examine the impact of gadget use on children and to identify the factors that encourage frequent gadget usage among them.

This research employs a descriptive qualitative method, in which the researcher explores events and life phenomena of individuals by encouraging participants to describe their experiences. Data were collected through observation of children's activities while using gadgets, in-depth interviews with parents, and documentation. Questionnaires were also used as research instruments, and data were compiled from observations and interviews. The collected data were organized into descriptive narratives and categorized into thematic patterns.

The results indicate that gadget use has positive impacts, such as increased access to information, early exposure to technology, and greater convenience in digital-based learning processes. However, negative impacts were also identified, including decreased learning focus, reduced face-to-face social interaction, and health issues such as eye fatigue. Overall, this study emphasizes the important role of parents in supervising and guiding children's gadget use to ensure it remains educational and proportionate.

Keywords: Gadgets, elementary school children, impact of gadget use

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Astuti Widea Lestari

NPM : 1901032005

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli penelitian kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumbernya dan di sebutkan dalam daftar Pustaka.

Metro, 24 November 2025

Yang menyatakan



Astuti Widea Lestari
NPM.1901032005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانْشُرُوا ۚ يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya:

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan dalam majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untuk kalian. Dan apabila dikatakan, 'Bangkitlah kalian,' maka bangkitlah. Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kalian kerjakan".

(Q.S Al-Mujādilah: 11)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala perjuangan penulis hingga sampai di titik ini . Penulis persembahkan kepada orang orang yang paling berharga dalam hidup penulis. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar memiliki seseorang yang bisa menemani kita sampai saat ini. Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis mempersembahkan untuk:

1. Ayah tercinta, Rianto. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, terimakasih telah melakukan banyak hal dan mengusahakan apapun agar penulis bisa menyelesaikan study sampai sarjana.
2. Untuk ALM ibunda tercinta Widayati. Semoga ibu bisa melihat aku dari sana dan bangga melihat aku lulus dengan gelar yang sama dengan ibu, walaupun tidak bisa menemani perjalanan penulis sampai penulis bisa sarjana, tapi penulis mau berterimakasih karna pernah memberikan kasih sayang yang tak terhingga.
3. Untuk ibu sambung, ibu Tri. Terimakasih sebesar besar nya penulis sampaikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, semangat dan doa yang di berikan selama ini.
4. Kepada ke 3 abang Terkasih, Okta Iskandar, Hendri Setiawan, Fikri RamaDhan Dan juga kepada ke 2 kakak ipar Noviana dan Lia Amalia Zakia. Terimakasih atas dukungan dan nasihat yang telah diberikan akan selalu penulis ingat.
5. Kepada Teman – teman Zerosse Dan Xbliss terimakasih telah menemani penulis untuk bisa sampai titik ini, mengenalkan banyak hal agar penulis tidak merasa sendiri.

6. Kepada teman teman terima kasih telah kebersamai penulis sehingga penulis tidak merasa sendiri saat melaksanakan ujian skripsi
7. Almamater UIN JUSILA. Penulis mengucapkan terimakasih telah menemani penulis sehari – hari dan terima kasih atas semua yang telah memberikan dukungan serta motivasi nya
8. Dan untuk diri sendiri terimakasih sudah bertahan dan berjuang sampai di titik ini, terimakasih untuk mau bangkit dari keputusasaan, tetapi kamu masih mau untuk terus bertahan dan berjuang tanpa henti.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-nya kami dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik meskipun banyak kekurangan didalamnya. Kami sangat berharap Skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan kita mengenai Dampak Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di Desa Totokaton Kecamatan Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat. Kami juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam Skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh, sebab itu kami berharap adanya saran dan masukan demi perbaikan Skripsi yang telah kami buat di masa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa saran yang membangun. Semoga Skripsi sederhana ini dapat dipahami bagi pembaca.

Dengan upaya penyelesaian Skripsi ini dengan banyaknya bantuan dan berbagai bimbingan, oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons Rektor UIN JUSILA
2. Dr.Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Dea Tara Ningtyas, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Rahmat Ari Wibowo, M.Fi.I, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Dr. Zusy Aryanti, M.A selaku dosen pembimbing Skripsi dan Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada peneliti

6. Bapak dan Ibu dosen / Karyawan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang telah banyak memberikan ilmu nya serta saran selama peneliti menempuh pendidikan

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat di harapkan dan akan di terima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga hasil penelitian yang telah di lakukan kiranya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang ada di UIN JUSILA.

Metro, 17 November 2025
Penulis,



Astuti Widea Lestari
NPM. 1901032005

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Penelitian Relevan	7
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 10
A. Gadget.....	10
1. Pengertian Gadget	10
2. Dampak Penggunaan gadget	11
3. Faktor yang mempengaruhi anak menggunakan menggunakan gadget	14
4. Aplikasi Aplikasi yang sering di gunakan anak	15

BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	17
B. Lokasi Penelitian	18
C. Sumber Data	18
D. Teknik Pengumpulan Data	20
1. Observasi	20
2. Wawancara	21
3. Dokumentasi.....	22
E. Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Gambaran Umum Penelitian	23
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	23
2. Informan	23
3. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	24
4. Karakteristik Informan	24
B. Temuan Penelitian	24
1. Deskripsi Penemuan.....	24
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	36
1. Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak	36
BAB V PENUTUP.....	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN-LAMPIRAN	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline	41
Lampiran 2 Alat Pengumpulan Data (APD).....	43
Lampiran 3 Izin Prasurvey.....	45
Lampiran 4 Balasan Izin Prasurvey.....	46
Lampiran 5 Surat Izin Research.....	47
Lampiran 6 Balasan Surat Izin Research	48
Lampiran 7 Surat Tugas.....	49
Lampiran 8 Surat Bimbingan Skripsi	50
Lampiran 9 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	51
Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan.....	61
Lampiran 11 Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan.....	62
Lampiran 12 Dokumentasi (Foto dan Kutipan Wawancara	63
Lampiran 13 Hasil Uji Turnitin	79
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Informasi berkembang dengan sangat pesat. Segala jenis informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui media teknologi. Salah satu perkembangan teknologi tersebut ialah *gadget*. Indonesia sebagai populasi penduduk terbanyak keempat di dunia dan juga termasuk sebagai salah satu negara pengguna *gadget* terbesar.

Pengguna *gadget* bukan hanya orang dewasa namun juga anak remaja bahkan anak usia dini telah mahir menggunakannya. Hal ini tidak dipungkiri karena adanya perkembangann zaman, semuanya menjadi mudah dan praktis dengan adanya gadget. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang sangat dibutuhkan di sekarang ini sebagai salah satu alat untuk mempermudah pekerjaan manusia. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.¹

Perkembangan teknologi semakin hari semakin maju. Berbagai macam alat teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi masing-masing dikenal dengan istilah *gadget*. Di Indonesia, *gadget* digunakan oleh banyak individu bahkan anak pun sudah banyak dikenalkan dan menggunakan *gadget* dalam aktivitas kesehariannya. Tidak luput, pengasuhan orang tua kepada anak juga seringkali melibatkan penggunaan *gadget*.

¹ Oik yusuf, “ pengguna internet Indonesia nomor enam dunia” , , sorotan_mediahasil web Indonesia RaksasaTeknologi Digital Asia-kementrianKomunikasi dan Informatika. (diakses 18 agustus 2019)

Gadget yang diberikan oleh orang tua biasanya digunakan anak sebagai media untuk belajar dan juga bermain.

Gadget yang digunakan oleh anak dalam bermain setidaknya dilakukan sekali dalam seminggu, ada pula anak-anak yang menggunakannya beberapa kali dalam seminggu.

Banyak anak cenderung lebih banyak bermain dengan *gadget*, menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain permainan dan aplikasi dibandingkan bersosialisasi dengan orang lain. Oleh karena itu maka dapat mengakibatkan dampak pengaruh terhadap anak menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lama, yaitu menghambat kecerdasan emosional, terpapar radiasi, nyeri leher dan perubahan anatomi tulang, hambatan dalam perkembangan, lambat memahami pelajaran.²

Gadget pada awal kemunculannya secara luas memiliki dua warna saja, yakni hitam dan putih. Fitur yang umum di tawarkan pun hanya pengiriman pesan teks dan tentunya telepon. Kemudian berkembang lagi dengan adanya sedikit hiburan berupa game sederhana, gambarnya masih jauh dari baik namun jauh lebih baik daripada tidak ada sama sekali. Selang beberapa waktu muncullah telepon genggam berwarna, telepon genggam layar sentuh, telepon genggam dengan fitur untuk internetan, dan masih banyak lagi. Orang bisa melakukan banyak hal dengan telepon genggam, mulai dari hiburan, sebagai sarana belajar, untuk mendapatkan informasi, bahkan berbisnis. Dengan segala fasilitas dan kemudahan tadi, orang akan

² Suci Rachmayanti, *Jurnal Studia Insania*, November 2022, hal 63 - 75 Vol. 10, No. 2 ISSN 2355-1011, e-ISSN 2549-3019 DOI: 10.18592/jsi.v10i2.7296

merasa dimanjakan. Tidak perlu lagi bersusah payah untuk sekedar mengirim dan mendapatkan informasi dari orang yang terpisah jarak. Inti dari perkembangan teknologi tersebut positif.

Gadget merupakan barang canggih dan terkini yang dibuat menggunakan berbagai aplikasi yang dapat memberikan data media atau info yang berbeda, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Penggunaan *gadget* bukan hanya digunakan oleh kalangan pembisnis dan pekerja, tetapi juga dikalangan siswa juga sudah dapat menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya, Anak belum saatnya mengetahui *gadget*, mereka sebenarnya masih memerlukan hubungan yang lebih luas menggunakan pensil warna, buku gambar, teman bermain, dll. Namun secara keseluruhan mereka sangat senang menggunakan *gadget* pada kegiatan sehari-hari mereka baik itu di rumah, lingkungan sekolah. Sehingga beberapa anak akan cenderung merasa nyaman dan nikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki, dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan menggunakan gadgetnya, sehingga menyebabkan sikap individualis pada anak serta kurangnya perilaku peduli terhadap sesama baik terhadap teman, juga orang lain.³

Dalam bentuk perangkat kecil yang fleksibel dan nyaman dibawa kemana saja. Bukan hanya orang dewasa, saat ini anak-anak mampu menggunakan *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari, dan mereka nyaman

³Sinta Nur Asiah Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, September 2022, 8 (17), 465-474

menggunakannya sehingga dapat mengakibatkan pengaruh buruk bagi perkembangan anak berupa gangguan mental, emosi dan perilaku merupakan masalah serius dalam perkembangan intelektual anak serta dapat menurunkan produktivitas, kualitas hidup, dan tumbuh kembang anak.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan pentingnya perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang akan terjadi pada perkembangan anak-anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan pada perkembangan pada anak, anak sangat membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.⁴

Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (demokratik) yaitu mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya. Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggota keluarganya dimana salah satunya orang tua dimana orang tua ini memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak. Hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam berkelompok.⁵

Adapun dampak positif dalam menggunakan *gadget* yaitu memudahkan komunikasi menjadi lebih praktis, Anak yang bergaul dengan

⁴ Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, h. 20.

⁵ Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Yogyakarta : UNI Malang Press, 2008), 43-44.

dunia gadget cenderung lebih kreatif, serta memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar - gambar yang menarik.

Dampak memiliki arti yaitu pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan yang dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi.⁶

Dampak memiliki 2 pengertian yaitu Dampak Positif Dan Dampak Negatif:

1. Dampak Positif

Dampak Adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan Positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal hal baik. Positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan kegembiraan dari pada kesedihan, optimis dari pada pesimis.

⁶ Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya Hal.243

2. Dampak Negatif

Adalah keinginan untuk, membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.⁷

Karena berdasarkan hasil observasi, banyak anak di Desa Totokaton, Kecamatan Batu Putih, Tulang Bawang Barat telah menggunakan *gadget* dan banyak juga di antara mereka telah terkena dampak dari penggunaan *Gadget*, baik dari dampak negatif maupun dampak positif dari *gadget*.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap jenis konten dan waktu penggunaan gadget pada anak.
2. Berkurangnya interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka pokok permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana dampak penggunaan Gadget pada anak sekolah dasar di Desa Totokaton, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat ?

⁷ Pius A partanto dan M. Dahlan Al Bahrry Kamus Ilmiah Populer, Surabaya hal. 763

2. Faktor apa saja yang mempengaruhi anak sering menggunakan Gadget di Desa Totokaton, kecamatan Batu Putih kabupaten Tulang Bawang Barat ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui Dampak Pengguna *Gadget* Pada anak
- b. Mengetahui Faktor apa saja yang membuat anak sering menggunakan *Gadget*
- c. Mengetahui berapa jam sehari anak bermain *gadget*

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu untuk bisa menambah wawasan dan pengetahuan peneliti saat melakukan penelitian yang terkait dengan Dampak Pengguna *gadget* pada anak sekolah dasar.

a. Bagi Orang Tua

Manfaat penelitian ini yaitu untuk bisa memberitahukan kepada orang tua bahayanya dampak penggunaan *gadget* pada anak .

b. Bagi ilmu pengetahuan

Sebagai bahan masukan terhadap pengembangan ilmu pendidikan dan keluarga dalam menangani dampak pengguna *Gadget*. Diharapkan semoga ini bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti ilmu pendidikan dan *Gadget* untuk para pembacanya.

E. Penelitian Relevan

1. Putri Hana Febriana, 2017. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.” Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pengaruh smartphone terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan smartphone dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Smartphone juga secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, ia akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu juga anak kurang peka bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Dan tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak.
2. “Pengaruh Penggunaan smartphone terhadap Perkembangan Emosional Anak”. Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 2017. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pertama, mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 76% kriteria penggunaan smartphone nya sangat rendah. Kedua, sebanyak 87% perkembangan sosial emosionalnya sudah berkembang baik. Ketiga, penggunaan smartphone anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak, walaupun pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan atau tidak bermakna. Keempat sebesar 82%

dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Sedangkan sisanya sebesar 91% dipengaruhi oleh factor lain diluar penelitian ini.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yang tertera di atas yaitu:

Penelitian terdahulu dengan judul Pengaruh Penggunaan smartphone terhadap perkembangan emosional Anak , karena judulnya menggunakan kata smartphone maka fokus penelitiannya hanya dengan telepon genggam (*handphone*) tidak dengan alat elektronik lainnya, adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian *ex post facto*, yang bertempat di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, dan hasil penelitiannya lebih banyak berpengaruh positif terhadap perkembangan emosional anak.

Kecenderungan nya yaitu untuk bisa mencegah dampak negative yang dapat membuat emosi anak tidak stabil dan juga bisa membuat anak tidak membangkang kepada orang tua lagi. Penelitian saya berfokus pada Dampak positif dan Dampak negative Pada pengguna *Gadget*. Peneliti menggunakan Penelitian Kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mendapatkan dampak positif dan dampak negative.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. *gadget* memiliki fitur terbaru yaitu; *games*, internet, video. Pada kemunculanya *Gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus⁸.

Gadget adalah sebuah istilah bahasa inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya.⁹

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Sedangkan manfaat *gadget* lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. *gadget* sendiri sudah banyak diminati semua kalangan, khususnya kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena memudahkan mereka dalam

⁸ Rahmy Lestari, *Jurnal Pendidikan Dasar* p-ISSN : 2685-7642 e-ISSN : 2685-8207
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa Dan Sains
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

⁹ Yummi Ariston, *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* Vol. 1
No. 2, December 2018. Page: 86 – 91 e-ISSN: 2597-9760, p-ISSN: 2597-9752

proses pembelajaran. *Gadget* memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan baik dan semestinya.¹⁰

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, *gadget* bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilaturahmi secara langsung dan sibuk dengan *gadget* masing masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain.

2. Dampak Penggunaan *Gadget*

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Memudahkan komunikasi menjadi lebih praktis, Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif, serta memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, anak- anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar - gambar yang

¹⁰ Chintami Luciana Watak, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat MAPALUS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon Vol. 1, No. 2, Mei 2023*

menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Dan manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik. Manfaat penggunaan gadget yang paling utama adalah menambah wawasan anak akan penggunaan gadget secara berlebihan.

Dampak Positif dari penggunaan *gadget*:

1. Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. *Gadget* berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di *gadget* tanpa perlu dipaksakan.
2. Melatih kreatifitas anak dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat berkembang.
3. Beradaptasi dengan zaman, salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.
4. Mempermudah komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih, jadi semua orang dapat

dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.¹¹

Pada dasarnya penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini memiliki dampak positif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua.¹²

b. Dampak Negative Penggunaan Gadget

Dengan adanya gadget dapat memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk diam di depan Smartphone dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya.

Dampak negative lain nya yaitu ganggu Kesehatan, *gadget* dapat mengganggu kesehatan karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker, dan juga mengganggu kesehatan

¹¹, Yesmin Tuwongihide *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat MAPALUS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon* Vol. 1, No. 2, Mei 2023

¹² Eka Damayanti *Jurnal Perempuan dan Anak* issn (p): 2581-2076;ISSN (e): 2581-0472 Vol.4 No 1. Juli 2020, pp. 1-22 DOI: [dx.doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.-22](https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.-22)

mental anak ketika mereka menonton fitur-fitur yang belum pantas mereka tonton.¹³

Anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari *gadget*, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri.¹⁴

3. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

a. Faktor internal

Yang menjadi penyebab utama anak suka bermain *gadget* adalah faktor kontrol diri yang rendah dan intensitas penggunaan *gadget* yang lama. Kebosanan dapat membuat anak susah untuk kontrol diri nya.

Kepercayaan diri yang rendah dapat membuat anak berfikir negatif tentang dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan *gadget* akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain.

¹³Wahyu Novitasari, (2016) " Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap interaksi social Anak usia 6-8 tahun" dalam jurnal PGSD Teratai { online } volume 05 Nomor 3 Tahun 2016 h. 182-186.

¹⁴ Fitriana, Jurnal Psikologi Psikoislamedia Volume 05 Nomor 02, 2020 ISSN:2548-4044

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.

Iklan Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget*. Kecanggihan dari *gadget* Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak-anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media.¹⁵

4. Aplikasi – Aplikasi Yang sering di gunakan

a. Youtube

Youtube adalah sebuah situs web berbagai video Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagai video. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video original pendek, dan video Pendidikan. Salah satu kelebihan youtube yaitu menghibur, sebagian besar media massa memiliki fungsi sebagai sarana penghibur bagi khalayak. Seperti

¹⁵ Lisnadiyanti,,*Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 4(1) 2023: 33-38 / 35

tayangan-tayangan komedi dan video anak-anak yang siarkan langsung dalam Youtube Anak-anak lebih suka menonton video anak-anak. Pada dasarnya anak-anak memang membutuhkan hiburan. Namun kalau mereka terlena atau menikmati hiburan secara berlebihan, apalagi mendapat suguhan konten dan vlog yang kurang pas untuk mereka, tentu saja menjadi masalah.

b. Game Online

Bermain game dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain game adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam game terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam game. Kegemaran bermain game membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan. Namun, Anak yang bermain game secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif game lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain game.¹⁶

¹⁶ Sri Hesti Sonyo Rini, *JURNAL SURYA MUDA*,4(2),2022 e-ISSN2656-5811p-ISSN256-825x

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan desain penelitian

Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Informasi ini kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi deskriptif.¹⁷

Penelitian kualitatif atau (*naturalistic inquiry*) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data kualitatif deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati seperti yang dikemukakan oleh Bogdan dan Guba.¹⁸

Berdasarkan pada pengertian diatas, penelitian lapangan ini merupakan suatu penelitian yang ditunjuk langsung sebagai lokasi penelitian yang akan diteliti, yaitu dalam lingkungan masyarakat yang telah didata dan dilakukan di lapangan, seperti dilingkungan masyarakat dan organisasi yang ada dilingkungan masyarakat dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif lapangan dengan mengumpulkan semua data dan informasi masyarakat Desa Totokaton Tulang Bawang Barat.

¹⁷ Adhi, Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiro. *Metode Penelitian Kualitatif*, Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019. hlm. 9

¹⁸ Bogdan dan guba dalam bukunya Uhar saptra, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan (cet II: bandung, PT. Revika aditama, 2012). 181*

Saya mengambil Penelitian Lapangan atau (*Field Research*) . Melakukan Observasi dengan mendatang kan ke rumah warga meminta waktu mereka, saya mewawancarai orang tua dan anak.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis yaitu di Desa Totokaton, kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat yang dijadikan sebagai objek penelitian, dikarenakan didesa tersebut banyak anak sudah menggunakan *Gagdet* yang bisa menyebabkan mereka mudah kehilangan fokus saat belajar selain itu juga untuk mendapatkan informasi yang lebih detail dan akurat untuk masalah ini.

C. Sumber Data

Data adalah segala keterangan (informasi) yang mengenai segala hal yang telah berkaitan dengan tujuan penelitian. Data merupakan hasil pencatatan baik yang berupa fakta, dan kata yang dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Berdasarkan pengertian tersebut, subjek penelitian ini akan diambil datanya dan akan segera disimpulkan, atau jumlah subjek yang diteliti dalam suatu peneliti

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data primer adalah “data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Maksudnya yaitu data lapangan yang mengungkapkan langsung mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak sekolah dasar.

Orang tua dan dari anak tersebut ketika melakukan wawancara, dan ada beberapa metode Adapun contoh sumber data primer yaitu data yang didapatkan langsung penulis dari yang digunakan untuk penulis untuk mendapatkan data primer yaitu metode, survey, metode observasi, dan metode wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder pada umumnya dapat berupa data yang diperoleh melalui referensi buku, yang didapatkan dari perpustakaan atau laporan penelitian terdahulu.

Data sekunder adalah data pendukung utama. Data ini dapat bersumber dari literatur-literatur yang mendukung operasional penulisan hasil penelitian. Adapun fungsi dari data sekunder sendiri adalah untuk mendukung atau memperkuat serta sebagai bahan perbandingan data primer.

Berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa data sekunder yaitu data yang digunakan pengumpulan data primer melalui dokumentasi dan catatan data lainnya yang berhubungan dan berpengaruh terhadap objek penelitian ini.¹⁹

¹⁹Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif : Analisis Data Sekunder* (Jakarta : Rajawali Press, 2011),114

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang telah dilakukan di Desa Totokaton Tulang Bawang Barat, untuk mengetahui dampak dari Gagdet ini dalam kehidupan masyarakat.

Agar dapat memperoleh data yang objektif. Maka dalam penelitian ini Penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang layak dan representatis dalam mendukung terselenggaranya penelitian antara lain:

1. Observasi

Dalam pengumpulan data penelitian kualitatif deskriptif peneliti melakukan observasi yaitu mendatangi kerumah warga dan meminta izin untuk mengamati kegiatan anak pada saat bermain gadget, sambil mengamati peneliti memberikan pertanyaan kepada anak untuk mendapatkan informasi kenapa suka bermain *gadget*.

Observasi ini dilakukan untuk mencocokkan data-data yang telah diperoleh melalui wawancara dengan kenyataan yang telah ada di lapangan tersebut. Penelitian ini merujuk pada suatu observasi terhadap sumber-sumber yang telah ditentukan. Sering kali Peneliti temui orang tua memberikan gadget pada anak untuk membuat anak diam dan tenang ketika orang tua sedang sibuk bekerja.

Observasi adalah suatu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data-data untuk salah satu pengamatan dan juga pencatatan yang dilakukan secara sistematis dan terencana.²⁰

²⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, 234

2. Wawancara (interview).

Wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang. Wawancara ini tujuannya untuk mencatat opini, perasaan, emosi, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan individu yang ada dalam organisasi. Dengan melakukan wawancara penelitian ini dapat memperoleh melalui bahasa dan ekspresi pihak yang telah diwawancarai dan juga dapat melakukan klarifikasi hal-hal yang tidak diketahui.

Penulis mewawancarai langsung para informan yaitu orang tua dan yang bersangkutan dengan melihat pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh penulis namun tidak menutup kemungkinan penulis dapat mengembangkan pertanyaan agar mendapatkan jawaban yang lebih akurat dari informan.

Wawancara juga dilakukan pada anak usia 7-10 tahun.

Mengapa yang di wawancarai anak usia tersebut karna mereka sudah paham dan mengerti mengenai gadget dan mereka juga sudah bisa menggunakan fitur dan aplikasi yang ada pada gadget.

Berikut beberapa pertanyaan yang peneliti wawancarai :

- a) Sejak kapan anak di perbolehkan kan bermain Gadget ?
- b) Berapa lama durasi anak bermain Gadget?
- c) Apa alasan orang tua memperbolehkan anak bermain Gadget ?

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif deskriptif agar hasilnya lebih akurat. dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu baik dalam bentuk tulisan, gambar maupun karya-karya monumental seseorang. Studi dokumentasi adalah pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian agar hasil penelitian menjadi lebih dipercaya.²¹

Adapun alat dokumentasi yang akan digunakan oleh penulis yaitu dokumen-dokumen dari tempat penelitian, catatan hasil wawancara, camera untuk dokumentasi gambar, dan handphone untuk merekam suara narasumber.²²

Triangulasi Sumber (Orang Tua dan Anak)

Triangulasi Metode (Observasi, Wawancara, Dokumentasi)

E. Teknik Analisis Data

Untuk mempermudah penelitian ini maka perlu adanya analisis data. Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah untuk dibaca dan dipresentasiakan. Analisis data adalah suatu proses yang mencari dan menyusun secara sistematis pada data dari hasil wawancara dan dokumentasi.²³

²¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, 139.

²² Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), 120

²³ Sugiono, *metode Penelitian Pendidikan*, 335

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Totokaton, yang terletak di Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung. Desa Totokaton merupakan desa dengan karakteristik masyarakat agraris, di mana sebagian besar penduduk bekerja sebagai petani dan buruh tani. Lingkungan desa relatif tenang dan memiliki fasilitas pendidikan seperti PAUD, SD, serta beberapa sarana umum seperti posyandu dan balai desa.

Ketersediaan jaringan internet yang cukup baik serta kepemilikan smartphone pada keluarga termasuk tinggi, sehingga memungkinkan anak-anak memperoleh akses gadget dengan mudah. Hal ini menjadi alasan penting dilakukannya penelitian mengenai dampak penggunaan gadget pada anak di desa ini. Memiliki profil pemerintah desa yang dipimpin oleh Kepala Desa Bernama Bapak Mustiko Purnomo Mulyo.

2. Informan

Informan Penelitian dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam penggunaan gadget pada anak. Informan merupakan orang tua dan anak yang berusia 8 – 10 tahun. Total informan adalah 6 orang, 3 orang anak dan 3 orang tua.

3. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 November. Dengan metode pengumpulan data melalui observasi, mewawancarai anak-anak dan orang tua, serta melakukan dokumentasi. Seluruh proses dilakukan dengan mengikuti etika penelitian, termasuk izin dari kepala desa dan persetujuan orang tua anak.

4. Karakteristik Informan

Meliputi Orang Tua (3 orang) dengan usia 28-45 tahun, pekerjaan petani dan ibu rumah tangga. Dengan rata-rata memiliki 1-3 anak. Memberikan akses pada anak untuk hiburan, belajar atau supaya anak tidak rewel saat di tinggal bekerja.

Anak-anak (3 orang) usia 7 – 10 tahun. Durasi yang mereka gunakan untuk bermain gadget yaitu 1-2 jam per hari. Dengan aktifitas utama yaitu menonton youtube, bermain game online atau bermain game sambil belajar , mencari materi pembelajaran.

B. Temuan Penelitian

1. Deskripsi Penemuan

a. Penggunaan Gadget yang Cukup Tinggi pada Anak

Penggunaan gadget yang cukup tinggi pada anak adalah kondisi ketika anak menghabiskan waktu yang berlebihan untuk menggunakan perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau komputer, baik untuk bermain game, menonton video, maupun beraktivitas di media sosial. Situasi ini biasanya ditandai dengan durasi penggunaan yang

melampaui batas wajar untuk usia anak, sehingga dapat memengaruhi aspek perkembangan seperti kesehatan fisik, sosial, dan akademik. Penggunaan gadget yang tinggi sering kali membuat anak kurang berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar, kurang bergerak, dan kehilangan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas lainnya.

Alasan kenapa penggunaan *gadget* cukup tinggi karena Rasa ingin tau anak untuk bisa mengenal gadget dan anak juga dapat menggunakan gadget untuk belajar dan mencari tugas sekolah. Anak juga dapat menggunakan gadget untuk bisa mempelajari keterampilan bahasa.

Dapat di kutip dalam wawancara yang berkaitan dengan tema tersebut yaitu :

“Setelah mengenal *gadget*, dia jadi lebih sering di rumah, sibuk dengan game atau YouTube, bahkan kadang malas makan dan belajar”.

“Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung kurang fokus saat belajar, cepat bosan, dan kemampuan sosialnya menurun. Mereka juga lebih sulit diajak berinteraksi langsung dibanding anak yang jarang memakai *gadget*”

Dalam kutipan wawancara tersebut Ibu NV mengatakan jika anak menjadi lebih sering di rumah dan lebih sering bermain game, terkadang malas makan dan malas belajar . Bapak YN juga

mengatakan jika anak menjadi kurang focus belajar, dan kemampuan sosialnya menurun. Anak juga menjadi lebih sulit di ajak berinteraksi langsung.

Interpretasi dari hasil kesimpulan dari tema tersebut:

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa Anak menjadi lebih pasif secara fisik, kemampuan sosial menurun. Namun, dengan langkah-langkah pengendalian yang tepat seperti pembatasan durasi, memberikan aktivitas alternatif, serta teladan dari orang tua dampak negatif tersebut dapat diminimalisir. Kerja sama orang tua turut menjadi faktor penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang lebih sehat bagi anak.

b. Kurangnya Pengawasan dan Pemahaman Orang Tua

Kurangnya pengawasan dan pemahaman orang tua adalah kondisi ketika orang tua tidak memberikan perhatian, kontrol, bimbingan, atau pengetahuan yang cukup terhadap aktivitas, kebutuhan, serta perkembangan anak. Hal ini dapat terjadi karena minimnya waktu, kurangnya pengetahuan mengenai pola asuh yang tepat, atau ketidaksadaran akan tanggung jawab dalam mendampingi anak. Akibatnya, anak dapat mengalami kesulitan dalam belajar, perkembangan perilaku, atau menghadapi lingkungan sosial tanpa arahan yang memadai.

“Setelah mengenal *gadget*, dia jadi lebih sering di rumah, sibuk dengan game atau YouTube, bahkan kadang malas makan dan belajar.”

Dari wawancara dari Ibu NV dapat di simpulkan bahwa Ibu kurang mengawasi anak saat bermain *gadget*.

Alasan cocok dengan tema:

Perubahan perilaku sebesar ini menunjukkan bahwa meskipun ada pengaturan waktu, anak masih memiliki akses yang membuatnya kehilangan minat makan, belajar, dan aktivitas fisik. Ini menandakan pengawasan belum cukup konsisten, terutama pada konten YouTube.

“Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung kurang fokus saat belajar, cepat bosan, dan kemampuan sosialnya menurun.”

Dari wawancara Bapak YN dapat disimpulkan bahwa orang tua kurang memahami dampak jangka panjang pada fokus, konsentrasi, dan kemampuan sosial anak.

Alasan cocok dengan tema:

Jika anak “terlalu sering” memakai *gadget*, berarti pengawasan di rumah masih kurang, karena anak tetap bisa menggunakan *gadget* melebihi batas sehat. Ini juga menunjukkan bahwa orang tua kurang memahami dampak jangka panjang pada fokus, konsentrasi, dan kemampuan sosial anak.

Interpretasi dari hasil kesimpulan tema tersebut:

Walaupun orang tua mungkin sudah berusaha mengatur waktu penggunaan gadget, perubahan perilaku anak mengindikasikan bahwa pengawasannya belum konsisten atau belum efektif. Anak masih memiliki akses yang cukup luas sehingga dapat menonton konten secara berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol orang tua terhadap durasi dan jenis konten yang ditonton anak masih kurang optimal.

Pernyataan “terlalu sering menggunakan gadget” menandakan bahwa pengawasan orang tua di rumah masih belum memadai. Orang tua belum sepenuhnya memahami dampak penggunaan gadget jangka panjang, sehingga aturan atau batasan penggunaan gadget tidak diterapkan dengan tegas.

c. Keterbatasan Literasi Digital dalam keluarga

Keterbatasan literasi digital dalam keluarga adalah kondisi ketika anggota keluarga baik orang tua maupun anak tidak memiliki pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman yang memadai untuk menggunakan teknologi digital secara efektif, aman, dan produktif. Keterbatasan ini dapat terlihat dari sulitnya mengoperasikan perangkat digital, kurangnya kemampuan mencari dan menilai informasi secara kritis, hingga ketidakmampuan memahami etika dan keamanan dalam dunia digital.

“Kami memperbolehkan karena banyak aplikasi edukatif namun kami sangat ketat mengawasi membatasi waktu bermain gadget”

“Kami memiliki aturan waktu penggunaan *gadget* diperbolehkan setelah mengerjakan pekerjaan rumah.”

Dari hasil wawancara dengan Ibu NV dan Ibu ZK dapat disimpulkan bahwa orang tua belum memahami sepenuhnya literasi digital, seperti pengelolaan informasi, keamanan digital, dampak digital jangka panjang, dan penggunaan kritis.

Sifa: “Aku buka game, TikTok, dan aplikasi belajar”

Jeslin: “TikTok, game, music kadang untuk belajar.”

Wildan: “TikTok, game, WhatsApp, dan aplikasi les.”

Dari hasil wawancara dengan anak dapat disimpulkan bahwa pendampingan literasi digital dari orang tua masih minim, karena anak bebas memilih konten yang sifatnya hiburan.

Interpretasi dari hasil kesimpulan tema tersebut:

Dari pernyataan Ibu NV dan Ibu ZK, terlihat bahwa orang tua menganggap literasi digital hanya sebatas pengaturan waktu penggunaan *gadget*. Mereka memang sudah menerapkan aturan yaitu, Membatasi durasi bermain *gadget*, Mengizinkan *gadget* setelah pekerjaan rumah selesai, Mengawasi penggunaan aplikasi. Namun, hal ini menunjukkan bahwa literasi digital yang dipahami orang tua masih berada pada level pengendalian perilaku.

Anak lebih mahir dan terbiasa menggunakan berbagai aplikasi, sementara orang tua tidak benar-benar memahami dunia digital yang diakses anak. Kesenjangan ini menyebabkan yaitu, Orang tua sulit

memantau secara mendalam aktivitas digital anak, Anak lebih mudah mengakses konten tanpa filter, orang tua tidak mengetahui bagaimana memberikan arahan yang tepat, kondisi ini menandakan adanya ketidakseimbangan literasi digital dalam keluarga.

d. Penggunaan Aplikasi Belajar

Penggunaan aplikasi belajar adalah aktivitas memanfaatkan perangkat lunak pendidikan yang tersedia di smartphone, tablet, atau komputer untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi belajar digunakan untuk membantu memahami materi, berlatih soal, mengakses sumber belajar digital, serta meningkatkan keterampilan belajar secara lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja. “Kami memperbolehkannya karena banyak aplikasi edukatif yang bisa membantu belajar anak”

“Saya memberikan anak saya gadget agar dia bisa mengakses materi dan aplikasi pembelajaran. Ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan digitalnya sejak dini”

Wildan: “aku jadi bisa belajar Bahasa Inggris lebih cepat dengan aplikasi belajar dan mudah dipahami”.

Dari hasil wawancara dengan orang tua dan anak tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua dengan menggunakan gadget anak dapat menggunakan aplikasi belajar untuk bisa membantu mengembangkan keterampilan dan membantu belajar anak.

Interpretasi dari hasil kesimpulan tema tersebut:

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki pandangan positif terhadap penggunaan gadget sebagai sarana belajar. Mereka meyakini bahwa melalui aplikasi belajar, anak dapat memahami materi dengan lebih mudah, mendapatkan akses ke sumber belajar digital, dan mengembangkan keterampilan digital sejak dini. Dengan demikian, penggunaan aplikasi belajar dipandang sebagai strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan akademik dan kemampuan teknologi anak.

e. Perasaan Senang Saat Menggunakan Gadget

Perasaan senang saat menggunakan gadget adalah kondisi emosional positif yang muncul ketika seseorang berinteraksi dengan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, laptop. Perasaan ini dapat timbul dari berbagai aspek pengalaman penggunaan gadget. Banyak orang merasa senang karena gadget menyediakan hiburan yang mudah diakses mulai dari menonton video, bermain game, mendengarkan musik, hingga berselancar di media sosial.

“aku senang bermain gadget, biasanya aku bermain game online bersama temanku. Senang kalau menang, tapi kalau kalah suka kesel. Kadang jadi pengen terus main biar bisa menang lagi”.

“Aku suka main gadget, biasanya di pakai buat belajar juga, cari tugas sekolah. Kalau buat belajar, ya biasa aja. Tapi kalau nonton atau main game, aku jadi rileks dan bahagia”.

Dari hasil wawancara dengan anak dapat di simpulkan bahwa anak-anak senang bermain gadget karena dapat membuat mereka senang dan juga bisa menghibur diri sendiri.

Interpretasi dari hasil kesimpulan tema tersebut :

Dari hasil wawancara dengan anak-anak, terlihat bahwa kegembiraan mereka saat menggunakan *gadget* muncul dari dua hal utama:

Hiburan dan relaksasi: Anak-anak merasa senang saat menonton video, bermain game, atau mendengarkan musik karena aktivitas ini membuat mereka rileks dan bahagia. Interaksi sosial dan pencapaian: Bermain game online bersama teman memberikan rasa senang tambahan ketika mereka menang, meskipun ada juga rasa kecewa saat kalah. Hal ini menunjukkan bahwa perasaan senang tidak hanya bersifat individual tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi sosial dan motivasi untuk mencapai sesuatu

f. Memberi Gadget

Memberi *gadget* adalah tindakan memberikan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau laptop kepada seseorang, baik untuk digunakan sebagai alat komunikasi, hiburan, pembelajaran, maupun kebutuhan lainnya. Tindakan ini dapat dilakukan oleh orang tua kepada anak, guru kepada siswa, atau siapa pun yang ingin menyediakan akses teknologi bagi orang lain.

“ Anak saya mulai bermain gadget pada usia 8 tahun. Kami memperbolehkannya karena banyak aplikasi edukatif yang bisa membantu belajar anak”.

“ Anak saya mulai *gadget* sejak usia 8 tahun. Kami memutuskan untuk memberikan gadget untuk membantu mengakses materi belajar”.

“ Anak saya mulai bermain *gadget* sejak usia 7 tahun. Kami memperkenalkan gadget sebagai alat bantu belajar”.

Dari hasil wawancara dengan Ibu NV, Ibu ZK, dan Bapak YN dapat disimpulkan bahwa memberi gadget pada anak saat usia mereka 7-8 Tahun.

Interpretasi dari hasil kesimpulan tema tersebut:

Dari wawancara dengan tiga orang tua—Ibu NV, Ibu ZK, dan Bapak YN—ditemukan pola yang serupa terkait usia dan tujuan pemberian *gadget* pada anak yaitu usia pemberian *gadget* relatif sama, yaitu ketika anak berada pada rentang 7–8 tahun. Hal ini menunjukkan adanya kesepahaman bahwa usia tersebut dianggap orang tua sebagai waktu yang tepat untuk mulai mengenalkan teknologi kepada anak. Motivasi utama pemberian *gadget* adalah kebutuhan Pendidikan. Pandangan orang tua cenderung positif terhadap penggunaan *gadget* sebagai media belajar. Tidak ada kekhawatiran yang dominan disebutkan; justru *gadget* diposisikan sebagai sarana yang membantu perkembangan akademik anak.

g. Alasan Orang Tua Memberi Gadget Pada Anak

Alasan orang tua memberi gadget pada anak adalah berbagai pertimbangan yang mendorong orang tua untuk memberikan akses perangkat digital—seperti smartphone atau tablet—kepada anak, baik untuk kebutuhan edukasi, hiburan, komunikasi, maupun sebagai sarana membantu aktivitas sehari-hari.

Alasan-alasan ini biasanya muncul karena orang tua ingin mendukung perkembangan anak, menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, atau memudahkan pengawasan dan interaksi dengan anak.

“ Saya memperbolehkan anak saya bermain gadget karena banyak aplikasi yang bisa membantu perkembangan belajar nya sehingga prestasi belajarnya tidak menurun. Gadget juga berguna untuk menjaga anak tetap terhubung dengan teknologi yang semakin penting dalam kehidupan sehari-hari”.

“ Alasan utama saya Adalah kebutuhan akses materi pembelajaran. Saya ingin anak saya tidak ketinggalan dalam memahami teknologi yang terus berkembang.

“Saya memberikan anak saya gadget agar dia bisa mengakses materi dan aplikasi pembelajaran. Ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan digitalnya sejak dini”.

Dari hasil wawancara dengan Ibu NV, Ibu ZK dan Bapak YN dapat di simpulkan bahwa alasan orang tua memberi anak gadget agar

anak tidak tertinggal dalam memahami teknologi dan dapat membantu anak mencari materi pembelajaran.

Interpretasi hasil dari kesimpulan tema tersebut :

Dari hasil wawancara, tampak bahwa pemberian *gadget* bukan semata-mata untuk hiburan, tetapi lebih bersifat fungsional dan edukatif. Orang tua melihat *gadget* sebagai sarana penting untuk menunjang proses belajar, mengenalkan teknologi sejak dini, serta memastikan anak mampu mengikuti perkembangan zaman. Secara umum, orang tua memaknai *gadget* sebagai bagian dari kebutuhan anak modern, terutama dalam konteks pendidikan dan keterampilan digital. Dengan kata lain, keputusan memberikan *gadget* muncul dari keinginan orang tua untuk mendukung perkembangan akademik anak.

h. Persepsi Orang Tua Tentang Anak

Persepsi orang tua tentang anak adalah cara orang tua memandang, menilai, dan memahami karakter, kemampuan, kebutuhan, serta perilaku anak mereka. Persepsi ini terbentuk dari pengalaman, nilai-nilai keluarga, pendidikan, serta harapan orang tua terhadap perkembangan anak. Persepsi tersebut memengaruhi bagaimana orang tua bersikap, memberikan pengasuhan, serta mengambil keputusan terkait tumbuh kembang anak.

“*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 terbatas”.

“Tapi saya juga sangat memperhatikan untuk menjaga keseimbangan agar tidak terlalu banyak waktu yang di habiskan di depan layar.”

“Namun, kami memiliki aturan tentang waktu penggunaan dan konten yang boleh di akses”.

Dari hasil wawancara dengan Ibu NV, Ibu ZK dan Bapak YN dapat disimpulkan bahwa para orang tua tetap menerapkan pengawasan ketat, termasuk pembatasan waktu layar dan pengaturan jenis konten yang boleh diakses. Mereka juga menekankan pentingnya menjaga keseimbangan agar anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar.

Interpretasi hasil dari kesimpulan tema tersebut :

Secara keseluruhan, wawancara menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak bersifat positif tetapi penuh kehati-hatian. Orang tua mengakui kegunaan *gadget* dalam menunjang pembelajaran dan keterampilan anak, namun tetap menerapkan pengawasan ketat, batasan waktu, dan kontrol konten. Mereka menekankan pentingnya keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan aktivitas non-digital demi menjaga perkembangan anak yang optimal.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Pengenalan *gadget* kepada anak-anak membawa banyak manfaat seperti meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan akses ke informasi. Namun orang tua perlu mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* untuk menghindari dampak negative 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.

Jawaban dari para orang tua menunjuk kan bahawa keputusan untuk memberikan *gadget* pribadi kepada anak-anak mereka sangat berdampak untuk kebutuhan dan keinginan memudahkan komunikasi dengan perhatian khusus pada pengawasan, pembatasan waktu, dan control konten yang di akses.

Tanggapan-tanggapan tersebut menunjuk kan bahwa orang tua memiliki berbagai pendekatan dalam memperbolehkan anak-anak bermain *gadget* di rumah. Beberapa factor yang dipertimbangkan termasuk usia anak, tujuan penggunaan seperti pembelajaran dan 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. 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.

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.

Wawancara ini menunjukkan bahwa alasan utama orang tua memberi 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 penggunaan nya. Namun, hampir semua orang tua menekan kan pentingnya pengawasan ketat, pembatasan waktu penggunaan, dan pemilihan konten yang sesuai untuk memastikan anak-anak mendapatkan manfaat maksimal tanpa dampak negative dari penggunaan gadget. Setiap orang tua memberikan waktu bermain gadget kepada anak-anak mereka dengan mempertimbangkan keseimbangan antara pengguna teknologi dan aktifitas lain yang mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Pengawasan dan Batasan waktu yang jelas menjadi kunci untuk memastikan penggunaan gadget sehat dan bermanfaat.

Tanggapan dari ke 3 narasumber menunjukan bahwa semua orang tua memberikan waktu khusus bagi anak-anak mereka untuk bermain

gadget, dengan Batasan waktu yang bervariasi antara 30 menit hingga 2 jam per hari. Mereka menekankan pentingnya pengawasan dan pemilihan konten yang tepat, serta memastikan anak-anak tetap aktif dan tidak menghabiskan waktu di depan layar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa dampak *gadget* tergantung pada pemakaian nya sendiri. Jika anak memakainya dengan bijak, menggunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, saran dalam menunjang pembelajaran seperti mengakses materi pembelajaran sebagai sumber pembelajaran, maka *gadget* akan berdampak positif.

Sebaliknya jika anak memakai *gadget* secara berlebihan tanpa peduli dengan lingkungan sekitar, kecanduan game online mengakibatkan penurunan minat belajar anak, lebih senang bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan anak sebayanya sehingga sulit untuk berintraksi secara langsung, maka *gadget* tersebut berdampak negative.

B. Saran

1. Saran sebagai responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi responden untuk melihat bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap anak dan minat belajar anak.

2. Saran bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan agar orang tua bisa memberi batasan untuk anak bermain *gadget* supaya anak bisa mengontrol diri dan bisa membagi waktu nya untuk bermain dengan teman sebaya dan untuk belajar.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain apabila di adakan penelitian tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar .

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Kusumastuti *Metode Penelitian Kualitatif*, Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.
- Bogdan. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. cet II: bandung, PT. Revika aditama, 2012.
- Chintami. *„Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. MAPALUS SekolahTinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon Vol. 1, No. 2, Mei 2023
- Eka Damayanti. *Jurnal Perempuan dan Anak* issn Juli 2020
- Fitriana, *Jurnal Psikologi Psikoislamedia* Volume 05 Nomor 02, 2020
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, 139
- Lisnadiyanti, *Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 2023
- Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, Yogyakarta : UNI Malang Press,2008.
- Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry3 Januari-Juni 2017.
- Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodoogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012
- Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif : Analisis Data Sekunder* Jakarta : Rajawali Press, 2011
- Oik yusuf, “pengguna internet Indonesia nomor enam dunia”, *sorotan_mediahasil web Indonesia RaksasaTeknologi Digital Asia-kementrianKomunikasi dan Informatika*. diakses 18 agustus 2019

Pius A partanto dan M. Dahlan Al Bahrry *Kamus Ilmiah Popular*, Surabaya.

Rahmy Lestari, *Jurnal Pendidikan Dasar Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa Dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*

Sinta Nur Asiah *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, September 2022

Sri Hesthi Sonyo Rini, *JURNAL SURYA MUDA*, 2022.

Suci Rachmayanti, *Jurnal Studia Insania*, November 2022.

Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya

Sugiono, *metode Penelitian Pendidikan*.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*.

Wahyu Novitasari, "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap interaksi social Anak usia 6-8 tahun" dalam jurnal PGSD Teratai Tahun 2016.

Yesmin Tuwongihide *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat MAPALUS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon*, 2023.

Yummi Ariston, *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* Vol. 1 No. 2, December 2018.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

OUTLINE

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

A. Gadget

- 1. Pengertian Gadget
- 2. Dampak Penggunaan Gadget
- 3. Faktor yang mempengaruhi anak menggunakan gadget
- 4. Aplikasi Aplikasi yang sering di gunakan anak

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian

- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Observasi
 - 2. Wawancara
 - 3. Dokumentasi
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Gambaran Umum Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - 2. Informan
 - 3. Waktu Pelaksanaan Penelitian
 - 4. Karakteristik Informan
- B. Temuan Penelitian
 - 1. Deskripsi Penemuan
- C. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN – LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Pembimbing



Dr. Zusy Aryanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012

Metro, 08 Desember 2025



Astuti Widea Lestari
NPM. 1901032005

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR
DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH
KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT**

A. Wawancara kepada orang tua di desa Totokaton

1. Apakah anda memiliki gadget pribadi ?
2. Apakah di rumah anak 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 adanya perbedaan sebelum anak mengenal gadget dan setelah mengenal gadget, bagaimana anda mengatasinya ?

B. Wawancara Kepada Anak di desa Totokato

1. Apakah kalian memiliki Gadget pribadi ?
2. Apasaja Aplikasi yang sering kalian gunakan ?
3. Berapa Lama durasi kalian bermain gadget ?
4. a) Apakah dampak positif nya ?
b) Apakah dampak negative nya ?
c) Dampak Emosional ?
d) Dampak tentang belajar ?

- e) Perasaan saat bermain Gadget ?
f) Pengalaman saat bermain gadget ?

Mengetahui

Pembimbing



Dr. Zusy Aryanti, M.A.

NIP.19790417 200501 2 012

Metro, 24 November 2025

Mahasiswa



Astuti Widea Lestari

NPM.1901032005



**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-2117/In.28/J/TL.01/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth,
Kepala Desa DESA TOTOKATON
KECAMATAN BATU PUTIH
KABUPATEN TULANG
BAWANG BARAT
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **ASTUTI WIDEA LESTARI**
NPM : 1901032005
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA
PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL PADA ANAK
SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON, KECAMATAN
BATU PUTIH, KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

untuk melakukan prasurvey di DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH
KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT, 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, 10 Mei 2023
Ketua Jurusan,



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



PEMERINTAH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT
KECAMATAN BATU PUTIH
TIYUH TOTO KATON

Sekretariat: Jalan Poros 2 Tiyuh Toto Katon Kecamatan Batu Putih Kab Tulang Bawang Barat Kode Pos 34683

Nomor : B-2294/in.28/J/TL.01/06/2023
Prihal : Surat Balasan Izin Prasurvey

Kepada Yth
Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan
Institut Agama Islam Negri Metro
Di-

Tempat

Memperhatikan Surat:

Nomor : B-2294/in.28/J/TL.01/06/2023
Prihal : Izin Prasurvey
Dari : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Metro

Dengan ini menyatakan tidak keberatan dilakukan Prasurvey oleh:

Nama : ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM : 1901032005
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian Surat Balasan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya terimakasih.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1429/In.28/D.1/TL.00/11/2025
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA DESA TOTOKATON
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1428/In.28/D.1/TL.01/11/2025, tanggal 24 November 2025 atas nama saudara:

Nama : ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM : 1901032005
Semester : 13 (Tiga Belas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA DESA TOTOKATON bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA TOTOKATON, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 November 2025
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



**PEMERINTAH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT
KECAMATAN BATU PUTIH
TIYUH TOTO KATON**

Jalan Poros 2 Tiyuh Toto Katon Kec Batu Putih Kab Tulang Bawang Barat Kode Pos 34785
E.Mail totokaton.balih@gmail.com Website <https://totokaton-batuputih.web.id>

Nomor : 140/218/IR/TTK-BP/TUBABA/XII/2025
Perihal : Surat Balasan Izin Research

Kepada Yth.
Dekan Universitas Islam Negeri
Jurai Siwo Lampung
Di-

Tempat

Memperhatikan Surat :

Nomor : B-2294/In.28/J/TL.01/06/2025
Perihal : Izin Research
Dari : Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

Dengan ini menyatakan tidak keberatan dilakukan research oleh:

Nama : ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM : 1901032005
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian Surat Balasan Ini di Buat untuk dapat dipergunakan Sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : Toto Katon
PADA TANGGAL : 13 November 2025
Pj. Kepala Tiyuh Toto Katon



MUSTIKO PURNOMO MULYO
NIP. 19700814 200003 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1428/In.28/D.1/TL.01/11/2025

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

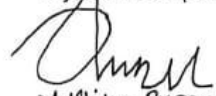
Nama : ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM : 1901032005
Semester : 13 (Tiga Belas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di DESA TOTOKATON, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT".
 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.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 24 November 2025

Mengetahui,
Pejabat Setempat


Mustika Purnomo

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjember.ac.id; humas@uinjember.ac.id

Nomor : B-1150/In.28.1/J/TL.00/11/2025
Lampiran : -
Perihal : SURAT *BIMBINGAN SKRIPSI*

Kepada Yth.,
Zusy Aryanti (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM : 1901032005
Semester : 13 (Tiga Belas)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI
DESA TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG
BAWANG BARAR

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 menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 November 2025
Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd
NIP 19940304 201801 2 002



**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.melrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


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

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	13/12-23		lanjut bab IV & V,	
	15/12-23		- kata tulis referensi - sumber pendapat pendapat - sumber' hrs jelas	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 4 003

Dosen Pembimbing



Dr. Zusy Aryanti, MA
NIP. 19790417 200501 2 012



**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.melrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@melrouniv.ac.id

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

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
			<p>① Pelajari buku panduan penulisan skripsi!</p> <p>② Menulis Kalimat Ttr harus SPDK</p> <p>③ Pengajaran dimulai dari Var. dependen</p> <p>④ Apa yg sering dimainkan anak?</p> <p>⑤ Bahasan ttr perkembangan emosi blm muncul secara detil.</p> <p>⑥ teori yg digunakan mtlr membahas perkembangan emosi tdk ada.</p> <p>⑦ korelasinya perkembangan emosi tdk hanya 1 paragraf.</p>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Arvanti, MA
NIP. 19790417 200501 2 012



**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

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

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	19 Maret 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Bab II masih kurang. - Footnote tidak sesuai - Rاجikan materi yg berkaitan dg tema. - Perhatikan kata kunci 	
	27 Maret 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Bab II - mencari defusi teori penyebab emosional anak 	
	30 April 2024		ACC oleh Seminar proposal.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Aryanti, MA
NIP. 19790417 200501 2 012



**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.melrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@melrouniv.ac.id

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

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	28/10/2024		- Aneji data - Perbaikan (sana/) Pulisan, foto tulis Cms magnetip	



Mengarahkan
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 198006072003122003

Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Aryanti, MA
NIP. 197904172005012012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
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.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 14/01/2025	<ul style="list-style-type: none"> - Ambil data. - APD di pembaitai dulu, lanjut ambil data. - analisis data. 	



Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Arvanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
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.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selast 21/12/2018 GKI	- Ace APD - Anel data pacht 2. - lanjut Bab. IV.	



Mengetahui
Dekan Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.

NIP. 199103042018012002

Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Aryanti, M.A.

NIP. 197904172005012012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
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.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	28/25 /IV	<p>- ikuti kaddah penulisan hasil penelitian kualitatif yg benar .</p> <p>A. Gambar rumus penulisan .</p> <p>B. Temuan penulisan . munculkan tema², kelompok.</p>	



Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Arvanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
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.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	3/25 Des	<ul style="list-style-type: none"> Baca panduan penulisan skripsi Bahasan logis deskripsi Saya. 	



Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Aryanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005

Program Studi : PGMI
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	8/12 - 26	- Tema yg ditemukan dismpaih & dipembuat & wwa. (psta sub (v))	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI



Dea Fara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Dr. Zusy Arvanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012

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

Mengajar
Keterampilan Studi PGMI
Dea Fara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 199403042018012002

[Signature]

Dr. Zusy Aryanti, M.A.
NIP. 19790417 200501 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-854/Un.36/S/U.1/OT.01/12/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ASTUTI WIDEA LESTARI
NPM : 1901032005
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 1901032005.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 01 Desember 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Gufroni, S.I.Pust.
NIP.19920428 201903 1 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
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.un@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Astuti Widea Lestari
NPM : 1901032005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK
SEKOLAH DASAR DI DESA TOTOKATON KECAMATAN
BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG BARAT

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas
pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 01 Desember 2025

Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningsya, M.Pd.
NPM 1901032005

FOTO DOKUMENTASI



Foto 1. Wawancara dengan bapak YN



Foto 2. Wawancara dengan Wildan



Foto 3. Wawancara dengan jeslin



Foto 4. Wawancara dengan ibu ZK



Foto 5. Wawancara dengan Sifa



Foto 6. Wawancara dengan ibu NV

Hasil Wawancara

a) Wawancara dengan orangtua di desa Totokaton

Untuk memperkuat hasil observasi yang telah dilakukan peneliti melakukan wawancara Bersama orang tua anak yaitu ibu NV, ibu ZK, dan bapak YN dengan tanggapan yang berbeda-beda. Berikut hasil wawancara Bersama informan:

Pertanyaan ke-1: Apakah anda memiliki *gadget* pribadi ?

Ibu NV menjawab “ Ya saya memiliki *gadget* untuk kebutuhan sehari-hari dan juga untuk pekerjaan”.

Lalu ibu ZK pun me “ Ya saya memiliki *gadget* untuk pekerjaan saya”.

Dan bapak YN juga menjawab “ Ya saya memiliki *gadget* untuk berkomunikasi dengan anak dan juga keluarga”.

Orang tua anak juga memiliki *gadget* untuk kebutuhan sehari-hari dari yang untuk bekerja sampai untuk berkomunikasi dengan keluarga.

Pertanyaan ke-2 : Apakah dirumah anak bermain gadget dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain gadget ?

Menurut tanggapan ibu NV mengenai kapan anaknya di perbolehkan bermain gadget sejak usia 8 tahun. memperbolehkan aplikasi atau konten yang kami anggap aman.

“ Anak saya mulai bermain gadget pada usia 8 tahun. Kami memperbolehkan nya karena banyak aplikasi edukatif yang bisa membantu belajar anak. Namun kami sangat ketat mengawasi dalam penggunaan nya. Kami membatasi waktu bermain *gadget* dan hanya memperbolehkan aplikasi atau konten yang kami anggap aman”.

Tidak jauh beda tanggapan ibu NV dengan ibu ZK, ibu ZK mengatakan bahwa :

“ Anak saya mulai gadget sejak usia 8 tahun. Kami memutuskan untuk memberikan gadget untuk membantu mengakses materi belajar. Dirumah, kami memiliki aturan yang jelas tentang waktu penggunaan gadget. Dia boleh bermain gadget setelah selesai mengerjakan pekerjaan rumah”.

Dan di perkuat dari tanggapan bapak YN 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 di akses sesuai dengan usianya”.

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

Hasil wawancara Ibu NV mengenai alasan memberi atau memperbolehkan anak bermain gadget itu untuk membantu perkembangan belajar agar tidak menurun.

“ Saya memperbolehkan anak saya bermain gadget karena banyak aplikasi yang bisa membantu perkembangan belajar nya 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 terbatas”.

Pernyataan yang di sampaikan oleh ibu NV di perkuat dengan pernyataan dari informasi lain yaitu ibu ZK :

“ 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 keseimbangan agar tidak terlalu banyak waktu yang di habiskan di depan layar.”

Berdasarkan hasil wawancara ibu NV dan ibu ZK sangat nyata, kemudian wawancara tersebut diperkuat dengan informasi lain, yaitu dari bapak YN menyatakan bahwa :

“ Saya menyadari penting nya teknologi dalam pembelajaran. Saya memberikan anak saya gadget agar dia bisa mengakses materi dan aplikasi pembelajaran. Ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan digitalnya sejak dini. Namun, kami memiliki aturan tentang waktu penggunaan dan konten yang boleh di akses”.

Pertanyaan ke-4 : Apakah anda memberikan waktu Ketika anak anda bermain gadget? Berapa lama waktu yang anda berikan ?

Ibu NV memberikan waktu bermain gadget kepada anak selama 2 jam per hari

“ Ya, saya memberikan waktu khusus bagi anak saya untuk bermain gadget. Biasanya saya membatasi penggunaanya maksimal 2 jam per hari. Waktu ini bisa di gunakan untuk bermain game atau menonton video pembelajaran. Saya

memastikan ada jeda waktu istirahat agar matanya tidak terlalu Lelah”.

Tidak jauh beda dengan yang apa ibu ZK katakan bahwa, ibu ZK memberikan waktu untuk anak bermain gadget selama 2 jam per hari :

“ Ya, kami memiliki aturan ketat mengenai penggunaan gadget di rumah. Anak saya di izinkan bermain gadget selama 2 jam per hari, di bagi antara waktu belajar dan hiburan. Dan kami memastikan dia tidak menggunakan nya terus menerus, dengan memberikan jeda waktu untuk beristirahat”.

Dan di perkuat dengan tanggapan informasi lain nya yaitu, bapak YN:

“ Benar, saya memberikan waktu untuk anak bermain *gadget*, terutama saat dia menggunakan aplikasi. Saya membatasi penggunaan *gadget* sekitar 1 setengah jam perhari. Setengah jam pertama di gunakan untuk tugas-tugas sekolah dan belajar, sementara 1 jam berikutnya bisa untuk bermain game”.

Pertanyaan ke-5 : Apakah ada perbedaan sebelum anak mengenal gadget dan setelah mengenal gadget? Bagaimana Anda mengatasinya?

Ibu NV mengatakan adanya perbedaan sebelum anak nya mengenal gadget dan setelah mengenal gadget:

“Ada sekali. Sebelum mengenal *gadget*, anak saya lebih sering bermain di luar rumah, berinteraksi dengan teman-temannya, dan punya rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar. Setelah mengenal *gadget*, dia jadi lebih sering di rumah, sibuk dengan game atau YouTube, bahkan kadang malas makan dan belajar”.

Ibu NV juga mengatakan bagaimana cara beliau mengatasinya:

“Saya mulai membatasi waktu penggunaan *gadget*, maksimal dua jam sehari. Selain itu, saya coba arahkan ke konten edukatif dan mengajaknya melakukan aktivitas lain seperti menggambar atau bersepeda. Awalnya sulit, tapi lama-lama anak mulai terbiasa”.

Ibu ZK juga mengatakan bahwa anak nya juga mengalami perbedaan sebelum mengenal gadget dan sebelum mengenal *gadget* :

“Ya, perbedaannya cukup terasa. Dulu anak saya lebih aktif dan mudah diajak bicara. Sekarang lebih sering menyendiri sambil menatap layar.”.

Ibu ZK juga mengatakan bagaimana beliau mengatasinya :

“Kami membuat jadwal penggunaan *gadget* yang jelas, misalnya hanya boleh digunakan setelah belajar dan salat. Kami juga mencoba menjadi contoh dengan tidak terlalu sering main *gadget* di depan anak. Selain itu, kami sering ajak anak beraktivitas bersama seperti memasak atau bermain di taman”.

Dan pernyataan wawancara di perkuat oleh informasi bapak YN, beliau mengatakan bahwa jika anak ada perbedaan sebelum anak mengenal *gadget* dan setelah anak mengenal *gadget*:

:“Ada. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung kurang fokus saat belajar, cepat bosan, dan kemampuan sosialnya menurun. Mereka juga lebih sulit diajak berinteraksi langsung dibanding anak yang jarang memakai *gadget*”.

Bapak YN juga mengatakan bagaimana beliau mengatasinya :

“Di sekolah, kami batasi penggunaan *gadget* dan lebih banyak memberikan kegiatan interaktif seperti bermain peran atau menggambar bersama. Kami juga bekerja sama untuk mengontrol penggunaan *gadget* di rumah, supaya anak-anak tetap aktif secara sosial dan kreatif”.

b). Wawancara dengan anak di desa Totokaton

Berikut informasi yang peneliti dapat kan dari 3 anak yang di wawancarai yaitu Sifa, Jeslin dan Wildan.

Pertanyaan ke-1 : Apakah kalian memiliki gadget pribadi?

Ketiga informan yang ingin peneliti wawancarai memiliki gadget pribadi masing masing yaitu Sifa, Jeslin dan Wildan

Pertanyaan ke-2 : Apa saja aplikasi yang sering kalian gunakan ?

Hasil wawancara Sifa mengenai aplikasi yang sering digunakan

“ Aku biasanya buka game, tiktok sama aplikasi belajar”

Tidak jauh beda aplikasi yang digunakan Jeslin :

“ Aku biasanya kalo buka *gadget* biasanya buka aplikasi tiktok, game, dan music tapi kadang-kadang juga buka buat belajar”

Rata-rata penggunaan aplikasi gadget dari kedua informan diatas Adalah aplikasi game yang sudah tidak asing lagi apabila anak memegang *gadget* pribadi. Hal ini di perkuat dari Wildan:

“ Aku biasanya kalo buka gadget itu buka aplikasi tiktok, aplikasi game, aplikasi whatsapp dan juga aplikasi buat les”

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

Pertanyaan ke-3 : Berapa lama durasi kalian bermain *gadget* ?

Tanggapan Sifa durasi bermain gadget sekitar 1 setengah jam per hari :

“ Aku biasanya bermain gadget sekitar 1 setengah jam sehari. Biasanya setelah selesai ngerjain PR dan tugas rumah”.

Sedangkan durasi bermain gadget Jeslin :

“ Aku pakai *gadget* sekitar 1 jam sehari. Aku pakai buat belajar dan hiburan, orang tua ngga bolehin lebih dari 2 jam”.

Tidak jauh berbeda dengan Wildan :

“ Aku main *gadget* sekitar 1 jam per hari . kadang bisa lebih kalo ada waktu luang”.

Pertanyaan ke-4 : Apakah dampak positif nya ?

Menurut Sifa dampak positif bermain *gadget* bisa mengenal hewan dan sains :

“ aku biasanya bisa belajar banyak hal baru dari youtube. Aku jadi tahu banyak tentang hewan dan sains”.

Sedangkan menurut tanggapan Jeslin tentang dampak positif dari bermain *gadget* :

“ aku bisa tetap berhubungan dengan teman-teman dan keluarga lewat WhatssApp dan Zoom. Jadi ngga merasa kesepian “.

Dari pernyataan ke dua informan di atas bahwa bermain *gadget* dapat juga berdampak positif pada mereka, pernyataan ini diperkuat oleh tanggapan Wildan :

“ aku jadi bisa belajar Bahasa inggris lebih cepat dengan aplikasi belajar dan mudah di pahami”.

Dari ke tiga wawancara ini menunjukkan bahwa anak-anak merasakan dampak positif seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan Bahasa, dan kemampuan berkomunikasi.

Pertanyaan ke-5 : Apakah dampak negative nya ?

Menurut Sifa bermain *gadget* dapat menyebabkan kan mata sakit dan kepala pusing :

“ Kadang mataku jadi sakit dan kepala pusing kalau terlalu lama bermain gadget karena duduk terlalu lama “.

Sedangkan menurut tanggapan Jeslin tentang dampak negative bermain *gadget* :

“ aku jadi kurang waktu bermain di luar. Kadang badan jadi pegal karena duduk terlalu lama”.

Dari pernyataan ke dua informan di atas bahwa bermain *gadget* dapat menyebabkan dampak negative , pernyataan ini di perkuat oleh tanggapan Wildan :

“ kadang jadi lupa waktu istirahat karena sudah asik bermain gadget dan kurang Gerak karena lebih banyak duduk”.

Ke tiga wawancara ini menunjukkan bahwa anak-anak merasakan dampak negative seperti masalah Kesehatan mata, kurangnya aktivitas fisik, dan gangguan dalam mengatur waktu.

Pertanyaan ke-6 : Apakah dampak emosionalnya ?

Hasil wawancara dengan Sifa bahwa dia merasakan dampak emosional nya terkadang menjadi tidak sabaran :

“ aku menjadi lebih mudah kehilangan fokus saat belajar karena terbiasa dengan stimulasi cepat dari game atau video di *gadget*. Selain itu, menjadi lebih mudah marah atau tidak sabar ketika menghadapi kesulitan dalam Pelajaran”.

Pernyataan lain juga di sampaikan oleh Jeslin:

“ Aku menjadi mudah cemas atau gelisah alua tidak bermain. Sulit mengatur emosi, seperti mudah frustrasi, sulit menunda kesenangan, dan memiliki empati yang lebih rendah terhadap orang lain”.

Wawancara tersebut di perkuat oleh pernyataan Wildan:

“ aku Jika dibatasi, akan cenderung mudah marah dan menangis. Namun, kalau waktu bermain gadget diatur dan diganti dengan aktivitas lain seperti bermain di luar rumah, emosi akan lebih stabil dan lebih mudah diajak berkomunikasi”.

Pertanyaan ke-7 : Apakah dampak tentang belajar ?

Menurut Sifa dampak *gadget* tentang belajar dapat membantu untuk mencari materi:

“Menurut aku, gadget membantu kalua dipakai buat cari materi pembelajaran, nonton video pembelajaran, atau ikut kelas online. Tapi kalau kebanyakan main game, bisa ganggu banget”.

Pernyataan Sifa di setuju oleh Jeslin yang memiliki pendapat yang sama :

“Kadang aku pakai buat ngerjain tugas, tapi sering juga jadi lupa waktu karena main. Jadi tergantung kita pakainya gimana”.

Pernyataan yang berbeda yang di ungkapkan oleh Wildan :

“Kalau aku, suka pakai gadget buat lihat video belajar. Tapi kalau ada notifikasi dari game, aku jadi nggak focus lagi belajar”.

Pertanyaan ke-8 : Apakah perasaan saat bermain *gadget* ?

Hasil wawancara mengenai perasaan saat bermain gadget Sifa mengatakan kalo dia sangat senang bermain *gadget* :

“Aku suka main game dan nonton video kartun di YouTube.

Soalnya seru dan banyak yang lucu. Tapi kadang suka lupa waktu alua main terlalu lama”.

Pernyataan lain nya juga di ungkapkan oleh Jeslin :

“ aku senang bermain *gadget*, biasanya aku bermain game online Bersama temanku. Senang kalau menang, tapi kalau kalah suka kesel. Kadang jadi pengen terus main biar bisa menang lagi. Tapi kalo kelamaan main *gadget* mata jadi capek”.

Dan pernyataan Jeslin di perkuat oleh informasi dari Wildan :

“Aku suka main *gadget*, biasanya di pakai buat belajar juga, cari tugas sekolah. Kalau buat belajar, ya biasa aja. Tapi kalau nonton atau main game, aku jadi rileks dan bahagia. Kadang kalau kelamaan main *gadget* juga malah bisa buat jadi pusing”.

Pertanyaan ke-9 : Apakah pengalaman saat bermain *gadget* ?

Hasil wawancara Sifa mengatakan pengalaman saat bermain *gadget* :

“pengalaman saat bermain *gadget* yaitu biasanya main game dan nonton video di YouTube”.

Pernyataan lainnya di ungkapkan oleh Jeslin tentang pengalaman nya bermain *gadget*

:“Pengalama aku saat bermain *gadget* yaitu sering dipakai untuk belajar lewat Google dan nonton film kartun”.

Pernyataan Jeslin diperkuat oleh informasi dari Wildan tentang pengalaman bermain *gadget* :

“Pengalama aku saat bermain *gadget* yaitu aku suka bermain game dan kadang juga belajar lewat aplikasi matematika”.

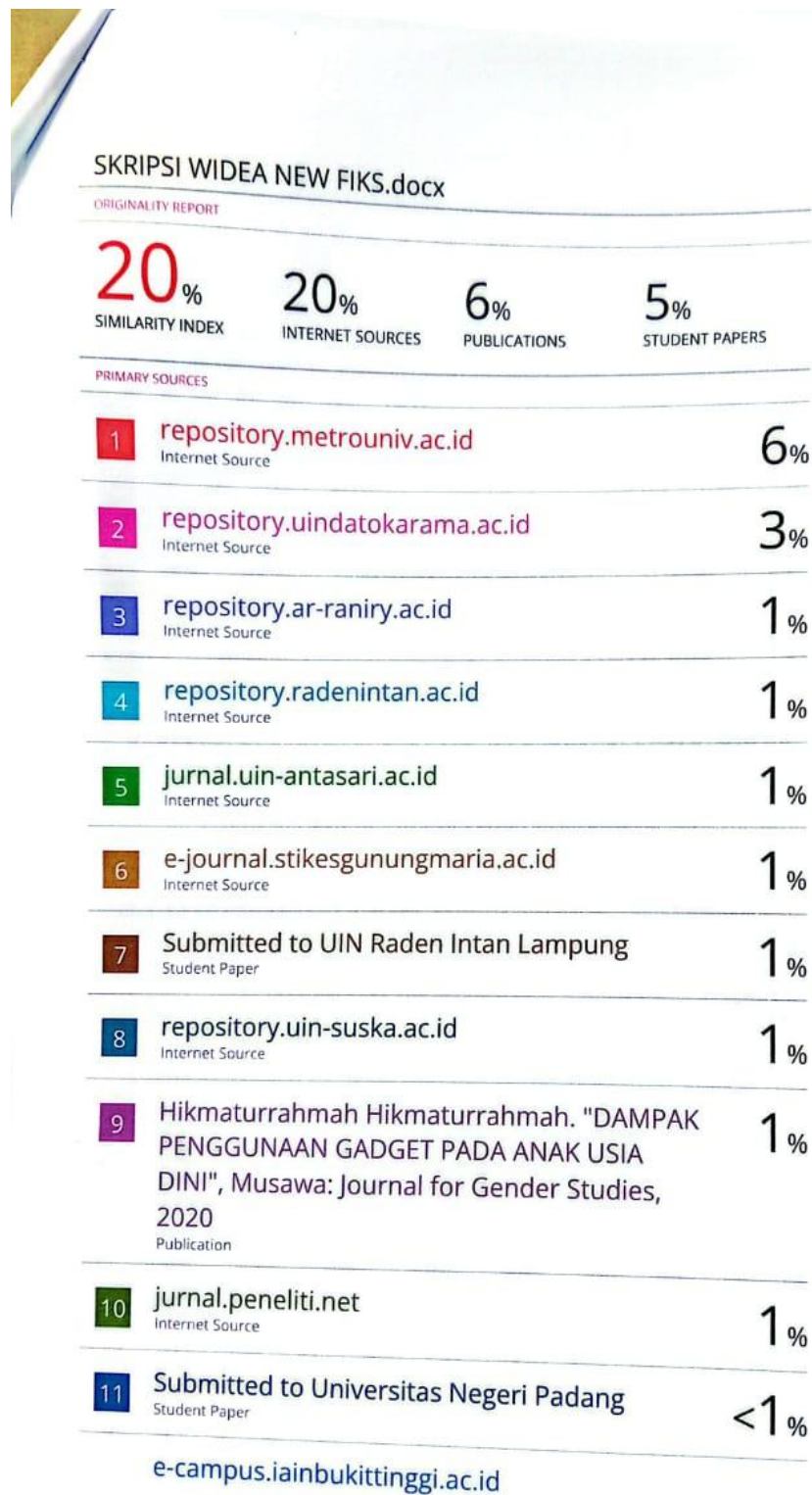
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DIDESA
TOTOKATON KECAMATAN BATU PUTIH KABUPATEN TULANG BAWANG
BARAT

BY : ASTUTI WIDEA LESTARI

Submission date: 10-Dec-2025 11:41PM (UTC+0900)
Submission ID: 2842337111
File name: SKRIPSI_WIDEA_NEW_FIKS.docx (101.12K)
Word count: 6391
Character count: 42555

11 Desember 2025

Rahmed Ari Lubow



12	Internet Source	<1 %
13	Submitted to Institut Pemerintahan Dalam Negeri Student Paper	<1 %
14	Submitted to IAIN Langsa Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
16	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	<1 %
17	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
18	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
19	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	<1 %
20	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
21	adoc.pub Internet Source	<1 %
22	repository.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
23	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
24	read.bookcreator.com Internet Source	<1 %
25	beritainternet.master.web.id Internet Source	<1 %
26	docplayer.info Internet Source	<1 %

27	ichi.pro Internet Source	<1 %
28	porosnusantara.co.id Internet Source	<1 %
29	erwinhadiblog.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	idoc.pub Internet Source	<1 %
31	journals.umkaba.ac.id Internet Source	<1 %
32	Agustin Lilawati. "Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
33	Iwan Shalahuddin, Udin Rosidin, Mamat Lukman, Ahmad Yamin. "Pendidikan Kesehatan tentang Bahaya Penggunaan Gadget pada Anak di SDN 5 Kelurahan Sukamenteri Garut", Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 2025 Publication	<1 %
34	Listyawati, Peni Rinda. "Rekonstruksi Regulasi Corporate Social Responsibility Berbasis Asas Ta'Awun", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023 Publication	<1 %
35	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
36	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %