

SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL
DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD KELURAHAN HADIMULYO
TIMUR

Oleh :
IMRO'ATUS SOLEKHAH
NPM. 2201032007



Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

JURAI SIWO LAMPUNG

1448H/2026M

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL
DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD KELURAHAN HADIMULYO
TIMUR**

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

Oleh :

IMRO'ATUS SOLEKHAH

NPM. 2201032007

Dosen Pembimbing : Dr. Zusy Aryanti, M.A.

NIP. 197904172005012012

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

JURAI SIWO LAMPUNG

1448H/2026M



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Inggmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.unjusia.ac.id; e-mail: humas@unjusia.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 : Imro'atus Solekhah
NPM : 2201032007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD
KELURAHAN HADIMULYO TIMUR

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

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

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

Metro, 16 April 2026
Pembimbing



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

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD
KELURAHAN HADIMULYO TIMUR

Nama : Imro'atus Solekhah

NPM : 2201032007

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, 16 April 2026
Pembimbing



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



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

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775, Faksimili (0725) 47296, Website www.uinjember.ac.id, e-mail: humas@uinjember.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: 02762/Un.36.1/D/PP.04/07/2026

Skrripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD KELURAHAN HADIMULYO TIMUR, disusun oleh: Inr'oatus Solekhah, NPM: 2201032007, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/11 Mei 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I : Dr. Zusy Aryanti, M.A.
Penguji II : Suhendi, M.Pd.
Penguji III : Firma Andrian, M.Pd.
Penguji IV : Siti Kholijah, M.T.I.

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

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Andriah, M.Pd.
NIP. 1980060300312 2 003

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD KELURAHAN HADIMULYO TIMUR

Oleh :

IMRO'ATUS SOLEKHAH

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi informasi yang menyebabkan *gadget* menjadi bagian dari kehidupan anak usia sekolah dasar. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol diduga dapat memengaruhi perilaku sosial dan motivasi belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar kelas IV–VI di Kelurahan Hadimulyo Timur, dengan jumlah sampel sebanyak 50 responden yang dipilih menggunakan teknik sampling tertentu. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan uji prasyarat analisis serta uji t (parsial) dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar, namun, penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas dan pola penggunaan *gadget* dapat memengaruhi perilaku sosial anak, sedangkan motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor lain, seperti peran orang tua, lingkungan belajar, dan kebiasaan belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar orang tua dan guru memberikan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan *gadget* pada anak, sehingga dampak negatif terhadap perilaku sosial dapat diminimalkan dan penggunaan *gadget* dapat diarahkan untuk mendukung kegiatan belajar.

Kata kunci: penggunaan *gadget*, perilaku sosial, motivasi belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF *GADGET* USE ON SOCIAL BEHAVIOR AND LEARNING MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN IN HADIMULYO TIMUR SUBDISTRICT

**By:
IMRO'ATUS SOLEKHAH**

This research was motivated by the rapid development of information technology, which has made *gadgets* an integral part of elementary school children's daily lives. Uncontrolled *gadget* use is assumed to influence children's social behavior and learning motivation. This study aimed to determine the effect of *gadget* use on social behavior and learning motivation of elementary school children in Hadimulyo Timur Subdistrict, Metro Pusat District, Metro City. This research employed a quantitative approach with a survey method. The population of this study consisted of elementary school students in grades IV–VI in Hadimulyo Timur Subdistrict, with a sample of 50 respondents selected using a certain sampling technique. Data were collected through questionnaires and analyzed using prerequisite tests and partial t-tests with the assistance of SPSS software. The results showed that *gadget* use had a significant effect on the social behavior of elementary school children. However, *gadget* use did not have a significant effect on students' learning motivation. These findings indicate that the intensity and patterns of *gadget* use can influence children's social behavior, while learning motivation is influenced by other factors such as parental involvement, learning environment, and students' study habits. Based on these findings, it is recommended that parents and teachers provide supervision and guidance on children's *gadget* use to minimize negative impacts on social behavior and to direct *gadget* use toward supporting learning activities.

Keywords: *gadget* use, social behavior, learning motivation.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imro'atus Solekhah
NPM : 2201032007
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 16 April 2026
Yang Menyatakan,


Imro'atus Solekhah
NPM. 2201032007

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ.

"Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka"

“Kesuksesan adalah hasil dari ketekunan, doa, dan usaha yang tidak pernah berhenti.”

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa puji syukur kepada Allah SWT. Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan karunia dan hidayah-Nya. Skripsi ini ku persembahkan sebagai ungkapan rasa hormat, cinta dan kasih kepada

1. Kedua orang tua ku (Bapak Jemadi, dan Ibu Suprapti) Terimakasih sebesar besarnya penulis berikan kepada beliau, atas curahan rasa kasih sayang yang telah di berikan, dan segala pembelajaran yang amat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan dapat merai gelar sarjana.
2. Kepada kakak-kakak ku tersayang, terimakasih atas segala doa dan kasih sayang yang selalu di berikan kepada penulis.
3. Kepada ibu Dr. Zusy Aryanti, M.A. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang amat berharga dan memberikan arahan serta nasehat kepada penulis, sehingga penulis sampai pada tahap ini. Kepada sahabat-sahabatku seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, semangat dan bantuan yang tak ternilai harganya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Imamater tercinta UIN Jurai Siwo Lampung, yang menjadi tempat penulis dalam menuntut ilmu dan memperdalam Perbankan syariah.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT , Tuhan semesta alam. Dengan penuh rasa syukur yang mendalam, saya sampaikan rasa syukur yang tak terhingga atas karunia dan bimbingan nya yang telah dilimpahkan kepada saya, peneliti. Berkat karunia dan bimbingan-Nya ini, saya berhasil menyelesaikan proposal penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Belajar Anak SD di Kelurahan Hadimulyo Timur”.

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

1. Dr. Ida Umami, M.Pd.,Kons selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.
2. Dr. Siti Anisah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung, beserta staf pimpinan dan karyawan yang telah berkenan memberikan kesempatan dan bimbingan kepada peneliti selama studi.
3. Dea Tara Ningtiyas, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Rahmad Ari Wibowo, M.FiI.I., selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

5. Dr. Zusy Aryanti, M.A., selaku pembimbing Skripsi dan Aneka, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada peneliti.

Kritik serta masukan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas skripsi ini sangat dinantikan dan akan diterima dengan pikiran terbuka . Sebagai penutup, harapan besar agar temuan dari penelitian yang telah diselesaikan ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan bidang ilmu pengetahuan di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 11 Mei 2026

Penulis



Imro'atus Solekhah
NPM. 2201032007

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Penelitian Relevan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar	14
1. Pengertian Perilaku Sosial.....	14
2. Faktor-Faktor Perilaku Sosial	16
3. Indikator Perilaku Sosial	19

B. Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar.....	22
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	22
2. Faktor-Faktor Motivasi Belajar	25
3. Indikator Motivasi Belajar	28
C. <i>Gadget</i>	29
1. Pengertian <i>Gadget</i>	29
2. Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	32
3. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak	33
4. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	36
D. Keterkaitan Pengaruh <i>Gadget</i>	38
E. Kerangka Konsetual	41
F. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Rancangan Penelitian	44
B. Definisi Oprasional Variable	45
C. Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampling.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Instrumen Penelitan.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL ENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
a) Deskripsi Lokasi Penelitian.....	58
b) Kondisi Umum Kelurahan Hadimulyo Timur	60
c) Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
1. Hasil Uji Instrumen Penelitian	63
1) Uji Validitas	62
2) Uji Reliabilitas	65
2. Hasil Uji Prasyarat Analsis	66
1) Uji Normalitas.....	67

2) Uji Linieritas	68
3. Regresi Linier Sederhana (Koefisiensi Determinasi (R^2)).....	69
4. Hasil Uji Hipotesis t (parsial).....	69
B. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	85
RIWAYAT HIDUP	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Pra survei di Kelurahan Hadimulyo Timur	5
Table 3.1 Skala Likert	52
Tabel 4.1 Jumlah fasilitas di kelurahan hadimulyo timur	60
Table 4.2 Jumlah Guru Dan Murid Di Kelurahan Hadimulyo Timur.....	61
Tabel 4.3 Jumlah Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Hadimulyo Timur.....	62
Tabel 4.4 Uji Validitas Instrumen	64
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas	65
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.7 Uji Linieritas	67
Tabel 4.8 Uji Heteroskedastisitas	68
Table 4.9 Uji Koefisiensi Determinasi (R^2)	69
Table 4.10 Uji t (Parsial).....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket	86
Lampiran 2. Angket Uji Coba Instrument Penelitian.....	87
Lampiran 3. Identitas Responden Uji Angket.....	91
Lampiran 4. Hasil Isi Angket Uji Coba	92
Lampiran 5. Hasil Uji SPSS Validitas Dan Reliabilitas	94
Lampiran 6. Angket Penelitian	100
Lampiran 7. Identitas Responden.....	104
Lampiran 8. Hasil Jawaban Angket Penelitian	105
Lampiran 9. Hasil Uji SPSS Jawaban	109
Lampiran 10. Pengisian Angket.....	113
Lampiran 11. Dokumentasi Foto Pembagian Angket	115
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian SI-P	116
Lampiran 13. Izin Prasurvei	117
Lampiran 14. Balasan Izin Prasurvey	118
Lampiran 15. Izin Research	119
Lampiran 16. Balasan Izin Research	120
Lampiran 17. Surat Tugas	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka konseptual penelitian	42
Gambar 4.1 Denah Kelurahan Hadimulyo Timur	58
Gambar 4.2 Grafik Distribusi Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Responden	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi yang bertumbuh dengan pesat tanpa kita sadari sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu, arus globalisasi dan pertukaran informasi yang cepat membuat peran teknologi komunikasi menjadi sangat krusial. Konsumsi masyarakat terhadap teknologi membuat dunia teknologi semakin maju, komunikasi yang sebelumnya membutuhkan waktu lama kini menjadi sangat cepat dan mudah berkat kemajuan teknologi.¹

Di era modern saat ini, kita memasuki dunia teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi menjadi hal yang sulit untuk dihindari. Masyarakat masa kini dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Lingkungan mendorong kita agar lebih kreatif dalam memanfaatkan literasi digital sehingga banyak manfaat positif yang bisa diperoleh dari teknologi ini. Namun, kita juga tidak boleh mengabaikan adanya dampak negatif yang muncul bersamaan dengan dampak positif tersebut.²

Gadget sebagai media teknologi yang kini sangat mudah diakses oleh anak usia sekolah dasar memiliki dua sisi dampak, yaitu positif dan

¹ Muchlis Aziz and Nurainiah, "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara," *Jurnal Al-Ijtima'iyyah* 4, no. 2 (2018): 19, <https://doi.org/10.22373/al-ijtima'iyyah.v4i2.4204>.

² Meri Hartati et al., "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Pada TK Al-Karomah Kabupaten Lebong," *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 95, <https://doi.org/10.29240/zuriah.v2i2.3575>.

negatif, disatu sisi, *gadget* membantu mempermudah komunikasi, menyediakan media hiburan, dan memperkaya pengetahuan anak melalui akses informasi yang luas. jenis-jenis *gadget* yang dipakai anak usia sekolah dasar terutama adalah *smartphone*, tablet, laptop, dan beberapa perangkat pendukung lain seperti smartwatch dan earphone. Penting bagi para pendamping anak untuk mengatur penggunaan *gadget* tersebut agar memberikan dampak positif bagi perkembangan anak dan meminimalkan risiko negatifnya.³ Namun di sisi lain, risiko penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan batasan waktu dan pengawasan dapat menyebabkan kecanduan, mengurangi aktivitas sosial dan fisik, serta melemahkan kemampuan interaksi sosial anak dengan lingkungannya.⁴

Saat ini, siapa pun bisa menggunakan *gadget* tanpa batasan usia. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi seperti *gadget*, remaja akan terbawa oleh hadirnya *gadget* yang menawarkan fitur hiburan seperti permainan dan berbagai jenis media sosial. Dalam situasi ini, orang tua juga tidak dapat melarang anak-anak mereka menggunakan *gadget*. Karena terdapat sejumlah fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran anak seperti aplikasi pendidikan.⁵ Berdasarkan hasil

³ Salwa Dwi Rahmayani and Ari Suriani, "Belajar Dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak *Gadget* Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2025): 186–94, <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1941>.

⁴ Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 1236–41, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.

⁵ Nurhikma, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Murid Kelas Tinggi Mis Rembon Kecamatan Rembon Kabupaten Tana Toraja" (Studi, Program Guru,

observasi awal yang dilakukan di Kelurahan Hadimulyo Timur, diketahui bahwa sebagian anak sekolah dasar memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk kegiatan hiburan.

Anak-anak sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang sangat penting, baik dari segi sosial, emosional, maupun akademik. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memengaruhi motivasi belajar dan perilaku sosial mereka. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang membuat seseorang giat belajar, sehingga muncul keinginan untuk mencapai tujuan belajar tertentu.⁶ Sementara itu, perilaku sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.⁷

Fenomena ini terjadi di wilayah Kelurahan Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. Anak kelas IV-VI dipilih karena pada usia ini mereka berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang lebih matang, sehingga penggunaan *gadget* mulai memberikan pengaruh yang terlihat terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar. siswa kelas IV-VI telah mampu memahami dan mengisi instrumen penelitian dengan baik. Oleh karena itu, kelompok usia ini sangat relevan untuk dijadikan subjek penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget*

Pendidikan Dasar, Sekolah Keguruan, Fakultas Ilmu, D A N Makassar, Universitas Muhammadiyah, 2020), hlm.1-88.

⁶ SyaifulBahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016).

⁷ Williem S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Revisi (Yogyakarta: Media Abadi, 2017).

terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar. subjek penelitian adalah anak sekolah dasar kelas IV–VI yang berdomisili di wilayah tersebut. Penelitian tidak hanya berfokus pada siswa dari satu sekolah tertentu, melainkan pada seluruh anak SD yang tinggal di Kelurahan Hadimulyo Timur sehingga lokasi penelitian ditetapkan berdasarkan wilayah tempat tinggal responden.

Kelurahan Hadimulyo Timur dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan observasi awal, penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di wilayah ini tergolong tinggi. Kondisi tersebut diduga berpengaruh pada perilaku sosial dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, lokasi ini dianggap relevan untuk mengkaji masalah tersebut. Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan peneliti di Kelurahan Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat, diperoleh data awal mengenai penggunaan *gadget* dan aktivitas belajar anak usia sekolah dasar. Pra-survei dilakukan dengan membagikan angket singkat kepada 20 anak SD kelas IV -VI di Kelurahan Hadimulyo Timur.

Tabel 1.1

Hasil Pra-Survei di Kelurahan Hadimulyo Timur

No.	Aspek yang Diamati	Persentase (%)	Keterangan Singkat
1	Anak yang memiliki <i>gadget</i> pribadi.	75%	Mayoritas anak sudah memiliki <i>gadget</i> sendiri.
2	Durasi penggunaan > dua jam/hari.	60%	Digunakan untuk menonton video/game.
3	Pengawasan orang tua rendah.	65%	Orang tua sulit mengontrol waktu penggunaan <i>gadget</i> .
4	Anak lebih suka	55%	Interaksi sosial menurun.

	bermain sendiri.		
5	Motivasi belajar menurun.	50%	Anak sering menunda belajar karena <i>gadget</i> .

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan (pra-survei) yang dilakukan peneliti di Kelurahan Hadimulyo Timur. Wawancara dilakukan secara singkat kepada orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar untuk memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan gadget, pengawasan orang tua, perilaku sosial, dan motivasi belajar anak. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar orang tua menyampaikan bahwa anak menggunakan gadget setiap hari untuk menonton video dan bermain game. beberapa orang tua mengaku mengalami kesulitan dalam membatasi durasi penggunaan gadget karena kesibukan bekerja dan tingginya ketertarikan anak terhadap gadget. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan tingginya penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak SD telah memiliki *gadget* pribadi dan menggunakannya lebih dari dua jam per hari. Dengan demikian, hasil pra-survei memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol mulai memberikan dampak terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak SD di Kelurahan Hadimulyo Timur, sehingga penting dilakukan penelitian lebih mendalam mengenai pengaruhnya.

Permasalahan tersebut diduga dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak, baik dari lingkungan keluarga maupun sekolah, serta minimnya pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran yang terarah. Apabila permasalahan ini tidak mendapat perhatian, maka dikhawatirkan akan berdampak pada menurunnya kemampuan interaksi sosial anak serta menghambat proses perkembangan sosial dan akademik anak secara optimal.

Melihat kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar, Khususnya di Kelurahan Hadimulyo Timur. Meskipun berbagai penelitian telah membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial atau motivasi belajar peserta didik, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji kedua variabel tersebut secara terpisah. Penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak sekolah dasar dalam konteks wilayah lokal seperti Kelurahan Hadimulyo Timur masih sangat terbatas. Perbedaan karakteristik lingkungan sosial, pola pengasuhan orang tua, serta intensitas penggunaan *gadget* di setiap wilayah dapat menghasilkan temuan yang berbeda. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi perilaku sosial dan motivasi belajar anak sekolah dasar secara bersamaan pada konteks lokal masyarakat Kelurahan Hadimulyo Timur.

Maka, diperlukan penelitian berbasis data empiris untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak sekolah dasar sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris bagi guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijak, agar anak tetap memiliki perilaku sosial yang baik serta motivasi belajar yang tinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak sekolah dasar telah memiliki dan menggunakan *gadget* pribadi dalam aktivitas sehari-hari.
2. Penggunaan *gadget* lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan seperti menonton video dan bermain gim dibandingkan untuk kegiatan belajar.
3. Motivasi belajar anak di rumah mengalami penurunan karena waktu belajar berkurang akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.
4. Intensitas interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan keluarga menurun karena anak lebih fokus pada penggunaan *gadget*.

5. Pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak dalam menggunakan *gadget* masih rendah sehingga anak cenderung bebas mengakses konten tanpa batasan waktu.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak usia sekolah dasar (SD) di Kelurahan Hadimulyo Timur:

1. Subjek penelitian adalah anak usia sekolah dasar (kelas IV-VI SD) yang berdomisili di Kelurahan Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro.
2. *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *smartphone* dan tablet yang biasa digunakan oleh anak usia sekolah dasar di kelurahan Hadimulyo Timur.
3. Aspek perilaku sosial: perilaku sosial anak dengan teman sebaya dan keluarga, kemampuan komunikasi tatap muka, serta sikap sosial seperti rasa tanggung jawab, empati, dan kemampuan bergaul yang terpengaruh oleh penggunaan *gadget*.
4. Aspek motivasi belajar: Motivasi belajar di rumah yang meliputi minat, disiplin, dan konsistensi dalam belajar, serta prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil belajar dan tugas sekolah anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak usia sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada motivasi belajar anak usia sekolah dasar di rumah yang ada di Kelurahan Hadimulyo Timur.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak sekolah dasar. Hasil penelitian ini

juga dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya dengan variabel dan konteks yang serupa.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait:

- 1) Bagi Orang Tua : Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan akademik anak, sehingga orang tua dapat mengawasi serta mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijak.
- 2) Bagi Anak: Melalui hasil penelitian ini, anak diharapkan dapat menyadari pentingnya penggunaan *gadget* secara seimbang agar tetap dapat belajar dengan baik sekaligus menjaga hubungan sosial dengan teman sebaya dan keluarga.
- 3) Bagi Peneliti: Penelitian ini menjadi pengalaman empiris dalam memahami fenomena sosial dan psikologis anak di era digital serta dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian lanjutan mengenai perkembangan sosial dan motivasi belajar anak.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan secara substantif dengan topik penelitian yang dilakukan penulis. Penelitian relevan berfungsi untuk memperkuat dasar

empiris penelitian serta menunjukkan posisi penelitian penulis di antara penelitian-penelitian sebelumnya.

- 1) Penelitian oleh Mersilina L. Patintingan melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi”. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 216 Inpres Tetebassi pada tahun 2022 dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *ex post facto*. Subjek penelitian berjumlah 33 siswa kelas tinggi, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial siswa, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka perilaku sosial siswa cenderung menurun, khususnya dalam interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah.⁸
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Vikram Dwi Putra dan Priyono Tri Febrianto berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dipublikasikan pada tahun 2024 dengan metode penelitian deskriptif dan dilakukan pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku

⁸ Mersilina L Pantintigan, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi Di SDN 216 Inpres Tetebassi,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 7859–66.

sosial siswa sekolah dasar. *Gadget* dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak, seperti meningkatkan kreativitas dan kemampuan komunikasi. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan siswa menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sosial, sulit berinteraksi secara langsung, dan cenderung bersikap individualis. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kualitas hubungan sosial siswa di lingkungan sekolah.⁹

- 3) Penelitian oleh Firdawati, Wilda Magfirah, dan Juniarti Iryani : Firdawati, Wilda Magfirah, dan Juniarti Iryani melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Berprestasi pada Anak Usia Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 29 Bontomacinna, Kabupaten Bulukumba, pada tahun 2025 dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak secara langsung memengaruhi motivasi berprestasi siswa. *Gadget* dapat memberikan dampak positif apabila digunakan untuk tujuan edukatif, namun penggunaan yang berlebihan untuk hiburan cenderung menurunkan konsentrasi dan minat belajar siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar sangat

⁹ Priyono Tri Febrianto and Moh Vikram Dwi Putra, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 8, no. 2 (2024): 18287–92.

bergantung pada intensitas penggunaan serta pengawasan dari orang tua dan guru.¹⁰

- 4) Penelitian oleh Nuryati, Harsono, Murfiah Dewi Wulandari, Laili Etika Rahmawati, dan Choiriyah Widyasari melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V dan VI sekolah dasar pada tahun 2025 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, khususnya untuk hiburan dan media sosial, maka semakin rendah motivasi belajar siswa. Penurunan motivasi belajar tersebut berimplikasi pada menurunnya konsentrasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.¹¹

Berdasarkan keempat penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial serta prestasi belajar peserta didik sekolah dasar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian terdahulu umumnya meneliti perilaku sosial dan motivasi belajar secara terpisah.

¹⁰ Firdawanti, Wilda Maghfiroh, and Juniarti Iryani, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Berprestasi Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *Jurnal Ipsikom* 13, no. 1 (2025): 92–96.

¹¹ Nuryati et al., “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 512–22.

Penelitian yang dilakukan penulis berada pada posisi melanjutkan dan memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya, dengan mengkaji secara bersamaan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus analisis yang menekankan hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan penurunan interaksi sosial langsung serta implikasinya terhadap prestasi belajar siswa, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan kontekstual.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

1. Pengertian Perilaku Sosial

Pandangan teori perilaku sosial (*behaviorisme*) yang diusulkan oleh *Burrhus Ferderic Skinner* mengungkapkan bahwa belajar dianggap sebagai perubahan perilaku sesuai dengan paradigma stimulus respon, yaitu sebuah proses yang menghasilkan respons tertentu terhadap stimulus eksternal yang berupa dorongan, rangsangan, respons, dan penguatan. Teori ini menempatkan seseorang sebagai individu yang tidak aktif, di mana perilaku terbentuk hanya melalui metode pelatihan dan pembiasaan. Perilaku akan meningkat ketika mendapatkan penguatan dan menurun saat menerima hukuman.¹ Perilaku sosial bisa terbentuk melalui interaksi manusia yang merupakan makhluk sosial sekaligus individu, yang dipengaruhi oleh kebiasaan dan nilai-nilai yang diterapkan di lingkungan, misalnya di sekolah. Kerjasama antara keluarga dan sekolah sangat penting dalam membentuk perilaku sosial yang baik pada anak.²

Perilaku sosial merupakan setiap tindakan individu yang terjadi dalam konteks interaksi dengan orang lain, serta dipengaruhi oleh

¹ Puji Wianto, *Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis*, ed. Tim MNC Publishing (Malang: Media Nusa Creative (MNC), 2021)., hlm. 23.

² Rya Evi Qomaroh and M Jacky, "Representasi Perilaku Sosial Komunitas Motor Cb Surabaya," *Paradigma 2*, no. 1 (2014): 1–8.

perkembangan kognitif, emosional, dan lingkungan sekitar. Menyatakan bahwa perilaku sosial adalah respon manusia terhadap situasi sosial yang terbentuk melalui proses belajar, pengalaman, dan perkembangan moral individu dalam konteks hubungan sosial.³ Perilaku sosial adalah perilaku yang ditunjukkan seseorang dalam situasi sosial, baik berupa kerja sama, empati, konformitas, maupun agresi, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.⁴ Perilaku sosial anak terbentuk melalui proses sosialisasi sejak usia dini, di mana anak belajar mengenai norma, nilai, dan pola perilaku yang diterima masyarakat.⁵ Perilaku sosial merupakan tindakan individu yang memperhatikan keberadaan orang lain dalam kehidupan bermasyarakat, mencakup kerja sama, empati, solidaritas, serta penyesuaian diri terhadap norma dan nilai yang berlaku.⁶

Definisi lain menjelaskan perilaku sosial sebagai sikap relatif dalam merespons orang lain dengan berbagai cara yang berbeda. Perilaku Sosial dipengaruhi oleh karakteristik orang lain yang sering bergaul dengan seseorang, serta proses kognitif seperti ingatan, ide, keyakinan, dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang. Misalnya, seseorang yang bergaul dengan orang sopan

³ Jhon Willian Santruck, *Life-Span Development*, 18th ed. (New York: McGraw-Hill, 2021): hlm. 290-330.

⁴ Robert alan Baron and Nyla Rae Branscombe, *Social Psychology* (Boston: Pearson, 2020): hlm. 15.

⁵ Elizabeth Bergner Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2021).

⁶ Soerjono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006).

cenderung berperilaku sopan pula.⁷ Perilaku sosial dapat terbentuk dari interaksi manusia sebagai makhluk sosial dan individu, yang dipengaruhi oleh kebiasaan dan nilai-nilai yang diterapkan di lingkungan, misalnya di sekolah. Kerjasama antara keluarga dan sekolah sangat penting dalam membentuk perilaku sosial yang baik pada anak.⁸

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa perilaku sosial terbentuk melalui interaksi dan pengaruh lingkungan sosial, terutama dari orang-orang di sekitar serta proses berpikir individu. Dengan kata lain, seseorang belajar bersikap dari contoh yang ia lihat dan nilai yang ia yakini. Perilaku sosial seseorang merupakan hasil dari pembiasaan, pengaruh teman bergaul, serta nilai-nilai yang diterapkan di rumah dan sekolah. Oleh karena itu, lingkungan yang positif akan membentuk perilaku sosial yang baik. Misalnya, seorang siswa yang berteman dengan anak-anak yang sopan dan suka menolong akan ikut menjadi sopan dan peduli pada teman-temannya.

2. Faktor-Faktor Perilaku Sosial Anak

Perilaku sosial anak tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui proses panjang hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi dalam membentuk kepribadian anak.

⁷ Oktaviani., "Konsep Perilaku Sosial," Universitas Pendidikan Indonesia, no. 1 (2018): 51.

⁸ Nunu Nurfirdaus and Risnawati, "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten)," *Jurnal Lensa Pendas* 4, no. 1 (2019): 36–46, <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/download/486/339/>.

1) Faktor Internal

Faktor internal mencakup aspek psikologis seperti kepribadian, emosi, motivasi sosial, serta kemampuan kognitif dan empati. Anak yang memiliki pengendalian emosi dan kepribadian terbuka cenderung menunjukkan perilaku sosial yang positif, seperti mudah bergaul, peduli, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Namun, perkembangan teknologi dan penggunaan *gadget* kini menjadi variabel baru yang turut memengaruhi dinamika faktor internal tersebut. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu cenderung mengalami penurunan kemampuan mengendalikan emosi, mudah tersulut amarah saat dilarang bermain, serta cenderung menarik diri dari interaksi sosial nyata, hal ini disebabkan oleh kurangnya stimulasi sosial secara langsung karena anak lebih fokus pada dunia digital dibandingkan hubungan interpersonal di dunia nyata.⁹

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi keluarga, teman sebaya, sekolah, media, dan lingkungan masyarakat. *Gadget* kini termasuk dalam

⁹ Rini, Pratiwi, and Ahsin, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Education* 7, no. 3 (2021): 36-41.

faktor eksternal yang signifikan, karena berfungsi sebagai media sosialisasi baru bagi anak.¹⁰ Melalui *gadget*, anak dapat berinteraksi dengan orang lain secara daring, belajar, atau bermain bersama teman dalam ruang virtual. Namun, apabila penggunaan *gadget* tidak dibarengi dengan pendampingan orang tua, maka anak lebih mudah menyerap perilaku negatif seperti individualisme, konsumtivisme, dan menurunnya kemampuan komunikasi langsung.¹¹

Dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan eksternal perilaku sosial anak kini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh *gadget*. *Gadget* menjadi medium sosial baru yang mampu mempercepat pembelajaran sosial anak bila digunakan dengan benar, tetapi juga berpotensi melemahkan kemampuan sosial apabila tidak diawasi dengan baik.

3. Indikator Perilaku Sosial Anak

Perilaku sosial merupakan tindakan yang mencerminkan kemampuan individu untuk berinteraksi, menyesuaikan diri, dan mematuhi norma sosial yang berlaku. Perilaku sosial mencakup bagaimana seseorang berhubungan dengan orang lain, bekerja sama, dan menunjukkan kepedulian terhadap lingkungannya. Beberapa teori menjelaskan ciri dan ukuran perilaku sosial anak. Salah satu pandangan mengemukakan bahwa

¹⁰ Rahmayani and Suriani.

¹¹ Titin Wahyuni, Ahmad Junaidi, and Rian Firdaus, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Di SD Negeri 79 Prabumulih," *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi* 7, no. 2 (2023): 45–53.

perilaku sosial anak tampak melalui kerja sama, menolong teman, berbagi, menunjukkan empati, serta menghormati hak orang lain.¹² Pandangan lain menegaskan bahwa perilaku sosial dapat dilihat dari partisipasi dalam kegiatan kelompok, kepedulian terhadap sesama, dan kepatuhan terhadap norma sosial.¹³ Ada pula yang menyebutkan bahwa perilaku sosial ditunjukkan melalui kemampuan berinteraksi, bekerja sama, disiplin, dan tanggung jawab sosial.¹⁴

Berdasarkan teori perkembangan sosial Santrock, perilaku sosial anak usia akhir sekolah dasar (10–12 tahun) dapat diamati melalui aspek perkembangan sosial-emosional yang mencakup kemampuan berinteraksi, bekerja sama, memahami emosi, serta mematuhi norma sosial. Dalam konteks perkembangan modern, khususnya pada siswa kelas IV-VI SD yang telah banyak berinteraksi dengan teknologi, indikator perilaku sosial menyesuaikan dengan dinamika hubungan pertemanan, perilaku digital, dan kemampuan regulasi diri.¹⁵

Adapun indikator perilaku sosial yang relevan bagi siswa kelas IV-VI SD adalah sebagai berikut:¹⁶

1) Kemampuan Berinteraksi Sosial

¹² Hurlock and Elizabeth Berger, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2021), hal. 212.

¹³ Soekanto., hal. 89.

¹⁴ Abu Ahmad, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal 45.

¹⁵ Santruck., hal. 112-15.

¹⁶ Ibid., hal. 112-127.

Indikator ini menggambarkan sejauh mana siswa mampu menjalin hubungan sosial secara sehat. Ciri-cirinya meliputi: berani memulai percakapan dengan teman, mampu bekerja sama dalam kelompok, mampu menghargai pendapat teman, mampu menyelesaikan konflik kecil tanpa kekerasan.

2) Sikap Empati

Empati adalah kemampuan memahami perasaan dan kondisi teman. Pada anak usia 10–12 tahun, empati berkembang melalui observasi, diskusi, dan pengalaman sosial. Indikator empirisnya antara lain: menunjukkan kepedulian saat teman sedih atau kesulitan, mau membantu tanpa diminta, menghindari tindakan yang dapat menyakiti perasaan teman.

3) Kontrol Diri dalam Situasi Sosial

Kemampuan regulasi diri sebagai bagian penting dari perkembangan sosial akhir anak-anak. Indikator ini mencakup: mampu menahan emosi saat marah, tidak mudah terpancing untuk bertengkar, mampu mengikuti aturan kelas dan sekolah, tidak melakukan perundungan fisik maupun verbal.

4) Kepatuhan terhadap Aturan Sosial

Indikator ini mencerminkan kemampuan anak memahami norma dan aturan sosial, baik di sekolah maupun lingkungan digital. Ciri-cirinya: mentaati tata tertib kelas, mematuhi anjuran guru, menghormati

hak dan batasan orang lain, menggunakan *gadget* sesuai aturan sekolah dan etika sopan di ruang digital.

5) Perilaku Prososial

Perilaku prososial merupakan tindakan positif yang bermanfaat bagi orang lain. Pada anak kelas IV-VI SD, bentuk prososial yang umum meliputi: suka berbagi alat tulis, makanan, atau barang kecil, menolong teman yang kesulitan memahami pelajaran, mendukung teman tanpa mengejek, ikut menjaga kebersihan dan ketertiban kelas.

B. Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Salah satu faktor terpenting yang menentukan kesuksesan proses belajar adalah motivasi. Motivasi didefinisikan sebagai kekuatan atau energi batin yang dimiliki seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu aktivitas guna mencapai hasil yang diinginkan. Dalam teori *Herzberg* juga menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa timbul dari perpaduan antara faktor intrinsik dan ekstrinsik.¹⁷ Motivasi belajar adalah dorongan yang ada dalam diri siswa yang menyebabkan munculnya aktivitas belajar, yang memastikan kelancaran kegiatan belajar berlangsung, dan yang mengarahkan proses belajar agar tujuan yang

¹⁷ Herwati et al., *Motivasi Dalam Pendidikan*, ed. Ira Atika Putri and Rosyiful Aqli, vol. 17 (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), hlm. 12.

diinginkan dapat tercapai.¹⁸ Belajar sebagai perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan yang memicu aktivitas belajar berdasarkan penguatan positif atau negatif.¹⁹

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang memberikan arah pada aktivitas belajar agar berjalan secara efektif dan efisien. Tanpa adanya motivasi, proses belajar tidak akan berjalan dengan optimal, karena motivasi adalah energi psikis yang menimbulkan semangat dalam diri peserta didik untuk belajar.²⁰

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dengan adanya motivasi, siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berkesinambungan. Tanpa motivasi, kegiatan belajar tidak akan

¹⁸ Bambang Haris Diandaru, "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di MTs Negeri 2 Kota Semarang," *Jurnal Pendidikan Widyatama* 2, no. 2 (2023): 185–96, <https://jurnal.bbpmjatang.id/index.php/jpw/article/view/17/20>.

¹⁹ Maman Rachman, "Teori Belajar Dan Motivasi" (Semarang: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi Universitas Negeri Semarang, 2015).

²⁰ SyaifulBahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hal. 45.

berlangsung secara efektif, sebab tidak ada kekuatan yang mendorong siswa untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.²¹

Motivasi berfungsi sebagai penggerak utama yang menentukan tingkat keaktifan, ketekunan, serta arah usaha siswa dalam belajar. Dengan adanya motivasi, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan berupaya mencapai prestasi yang optimal. Sebaliknya, tanpa motivasi, proses belajar tidak akan berlangsung secara efektif karena tidak ada dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan individu untuk belajar. Dengan demikian, motivasi belajar dapat dipandang sebagai faktor fundamental yang mempengaruhi kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Motivasi adalah sifat yang membuat seseorang diam, pemalu, dan merenung, serta pendorong yang mengubah energi batin menjadi aktivitas nyata untuk mencapai tujuan. Dalam belajar, motivasi penting karena tanpa motivasi, seseorang tidak akan melakukan aktivitas belajar.²²

Sedangkan motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam dan luar individu yang menimbulkan keinginan dan antisipasi untuk menjalani proses belajar demi mencapai tujuan. Motivasi ini muncul dari kebutuhan,

²¹ Williem S Winkel, Psikologi Pengajaran, Revisi (Yogyakarta: Media Abadi, 2017)., hal. 47.

²² Kayyis Fitrhri Ajhuri, Urgensi Motivasi Belajar, ed. Lukman, Isa, and Edi, Yogyakarta (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021).

tujuan, dan harapan lingkungan belajar, berperan sebagai pendorong, penentu arah, dan mengatur perilaku dalam proses belajar.²³

Dengan demikian, Siswa yang memiliki keingintahuan, dorongan untuk berprestasi, dan kepuasan diri akan memiliki motivasi intrinsik yang kuat. Akan tetapi, dukungan dari luar, suasana belajar yang menyenangkan, serta pengakuan terhadap pencapaian menjadi elemen eksternal yang memperkuat motivasi belajar siswa.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Faktor intrinsik meliputi keinginan berprestasi, minat, dan kepuasan dalam belajar, sedangkan faktor ekstrinsik mencakup dukungan guru, lingkungan belajar, dan penghargaan.²⁴ Faktor intrinsik berasal dari dalam diri siswa seperti kebutuhan, harapan, dan semangat belajar, sedangkan faktor ekstrinsik berasal dari luar diri siswa seperti perhatian orang tua, cara mengajar guru, serta lingkungan sosial.²⁵ Faktor intrinsik meliputi cita-cita, minat, dan kepercayaan diri, sedangkan faktor ekstrinsik meliputi peran guru, kondisi lingkungan belajar, dan sistem penghargaan.²⁶ Berdasarkan pandangan ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor motivasi belajar dapat digolongkan menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik.

²³ Arif Rahim et al., *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Demerincing*, ed. Eri Setiawan Tata (Purbalingga: Penerbit CV. Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 39.

²⁴ Haris Diandaru, "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di MTs Negeri 2 Kota Semarang."

²⁵ Djamarah, *Psikologi Belajar*.

²⁶ Winkel, *Psikologi Pengajaran*.

1) Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik meliputi dorongan dari dalam diri anak, seperti minat belajar, rasa ingin tahu, cita-cita, dan kesadaran akan pentingnya pendidikan. Dalam konteks perkembangan teknologi, *gadget* dapat menjadi stimulus baru bagi munculnya motivasi intrinsik ketika digunakan sebagai media belajar yang menarik. Misalnya, anak merasa antusias belajar karena dapat mengakses video pembelajaran interaktif, permainan edukatif, atau aplikasi yang membuat proses belajar terasa menyenangkan.²⁷ Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman visual dan auditori yang lebih kaya.²⁸

Namun, di sisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan justru dapat menurunkan motivasi intrinsik karena anak lebih fokus pada hiburan seperti gim atau media sosial dibandingkan kegiatan belajar. Anak yang kecanduan bermain gim digital biasanya memiliki tingkat konsentrasi rendah saat belajar dan cenderung menunda tugas sekolah. Akibatnya, dorongan untuk mencapai prestasi atau cita-cita menjadi lemah karena kepuasan diri sudah terpenuhi melalui hiburan dari *gadget*. Oleh karena itu, kemampuan anak untuk mengatur waktu dan

²⁷ Rina Anggraini and Siti Mulhamah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Desa Cucum," *Jurnal Riset Pendidikan Madrasah* 5, no. 1 (2023): 22–30.

²⁸ Herwati et al., hal 77-85.

mengendalikan diri menjadi hal penting agar *gadget* tetap mendukung, bukan mengganggu, motivasi belajar.

2) Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik meliputi pengaruh dari luar diri anak seperti dukungan orang tua, bimbingan guru, lingkungan belajar, serta penghargaan atau pujian atas prestasi. Dalam konteks penggunaan *gadget*, pengawasan orang tua menjadi salah satu bentuk motivasi ekstrinsik utama.²⁹ Ketika orang tua mendampingi anak menggunakan *gadget* dan memberikan arahan tentang konten yang bermanfaat, anak akan merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar. Guru juga berperan penting dalam menciptakan pembelajaran digital yang menyenangkan, misalnya dengan memanfaatkan platform pembelajaran daring atau video interaktif, sehingga anak memandang *gadget* bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar.³⁰

Lingkungan sosial yang kondusif juga berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Apabila teman sebaya menggunakan *gadget* untuk tujuan produktif seperti belajar bersama secara daring, maka anak cenderung terdorong melakukan hal serupa. Sebaliknya, jika lingkungan bermain anak lebih banyak memanfaatkan *gadget* untuk hiburan, motivasi belajar akan menurun karena pengaruh sosial yang

²⁹ Uno and Budi Hamzah, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022).

³⁰ Haris Diandaru., hal 185-95.

kuat pada usia sekolah dasar. Dengan demikian, baik faktor intrinsik maupun ekstrinsik motivasi belajar anak saat ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh *gadget*. *Gadget* dapat menjadi alat motivasi belajar yang efektif apabila digunakan dengan bimbingan dan pengawasan yang tepat, namun juga dapat menjadi penghambat ketika digunakan secara berlebihan dan tanpa kontrol.

3. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai hasil yang diharapkan. Motivasi belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik karena memengaruhi intensitas, arah, dan ketekunan dalam belajar. Salah satu teori menyebutkan bahwa motivasi belajar ditandai oleh adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, harapan terhadap keberhasilan, serta adanya tujuan yang ingin dicapai.³¹ Pendapat lain menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat diukur melalui ketekunan dalam belajar, keinginan untuk berhasil, serta semangat menghadapi kesulitan.³² Sementara itu, pandangan lain menambahkan bahwa motivasi belajar tampak dari minat terhadap pelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, serta keyakinan akan kemampuan diri sendiri.³³

³¹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020).

³² Uno B Hamzah., hlm. 34.

³³ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar* (Bandung: Mandar Maju, 2019)., hlm. 57.

Dari beberapa pendapat tersebut, Indikator motivasi belajar anak SD penelitian ini dari teori Herzberg yang utama adalah:³⁴

1. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar. Anak terdorong untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, misalnya ingin mengerjakan tugas dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan.
2. Rasa pencapaian saat menyelesaikan tugas dengan baik. Anak merasa bangga dan puas ketika berhasil menyelesaikan tugas atau pelajaran, yang memperkuat semangat belajarnya.
3. Penghargaan atau pengakuan dari guru dan orang tua. Pujian dan apresiasi dari guru serta orang tua memberikan motivasi tambahan agar anak terus belajar dan berprestasi.
4. Kondisi lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung. Suasana kelas dan rumah yang menyenangkan dan mendukung proses belajar membuat anak lebih termotivasi dan fokus belajar.

C. Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat mekanis atau elektronik yang memiliki fungsi praktis, namun sering dianggap sebagai sesuatu yang inovatif. Saat ini *gadget* berperan sebagai sarana (alat) yang digunakan untuk

³⁴ Dedi Dwi Cahyono, Muhammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *JAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.

komunikasi terkini. *Gadget* semakin mempermudah proses komunikasi manusia, saat ini kegiatan komunikasi telah menjadi lebih modern dengan keberadaan *gadget*.³⁵

Gadget adalah alat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk mendukung aktivitas manusia.³⁶ Sedangkan menurut Manumpil, *gadget* merupakan sebuah alat teknologi yang kini berkembang dengan pesat dan memiliki fungsi khusus, seperti *smartphone*, iPhone, dan *Blackberry*.³⁷ Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah alat elektronik dengan fungsi tertentu yang mendukung aktivitas manusia dan dapat dibawa ke mana saja yang saat ini berkembang dengan pesat. *Gadget* merupakan perangkat teknologi komunikasi modern yang memiliki fungsi beragam dan dirancang untuk memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, melakukan komunikasi, serta menunjang kegiatan pembelajaran. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di berbagai jenjang pendidikan.³⁸

³⁵ Rachmat Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3g & Hsdpa Di Handphone & Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2018), 12.

³⁶ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2014) 7.

³⁷ Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, and Franly Onibala, "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *EJournal Keperawatan (e-Kep)* 3, no. 2 (2015): 1–8.

³⁸ Irma Suryani, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2020).

Gadget adalah istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik berukuran kecil dan memiliki fungsi khusus. *Gadget* berbeda dengan perangkat elektronik lainnya karena aspek kebaruannya, di mana *gadget* selalu hadir dengan teknologi terbaru. *Gadget* dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia dengan berbagai fitur seperti media, media sosial, kegiatan, dan hiburan. Secara umum, *gadget* adalah alat canggih yang diciptakan agar kehidupan manusia menjadi lebih praktis dan efisien.³⁹

Secara etimologis, *gadget* adalah istilah bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* dikenal dengan sebutan "acang". Ciri khas yang membedakan *gadget* dari perangkat elektronik lain adalah adanya elemen "kebaruan". *gadget* merupakan alat yang terkait dengan kemajuan teknologi modern.⁴⁰

Gadget termasuk perangkat digital berukuran kecil yang memiliki kegunaan khusus dan selalu hadir dengan teknologi terbaru. Keistimewaan *gadget* terletak pada aspek kebaruannya yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Tujuan utama dari penggunaan *gadget* adalah untuk mempermudah aktivitas manusia agar

³⁹ Jaka Irawan & Lenny Armayati, 'Pengaruh Kegunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja', *An-Nafs*, Vol. 08 (2013).

⁴⁰ Milana Abdilah Subarkah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr* 15, no. 1 (2019): 127.

lebih praktis, efisien, serta mendukung berbagai kebutuhan seperti komunikasi, hiburan, dan informasi.

2. Jenis-Jenis *Gadget*

Gadget memiliki berbagai jenis berdasarkan fungsi dan bentuknya. Adapun jenis-jenis *gadget* tersebut antara lain: ponsel pintar/ *Smartphone*, laptop, Notebook, tablet, kamera digital.⁴¹ *Gadget* yang akan dipakai oleh anak usia SD yaitu di antaranya:

1) Ponsel pintar/ *Smartphone*

Ponsel adalah jenis perangkat yang paling umum digunakan di kalangan masyarakat. Dengan kemajuan teknologi, *smartphone* tidak hanya berperan sebagai perangkat komunikasi, tetapi juga memiliki berbagai fitur seperti kamera, akses internet, dan aplikasi media sosial yang mendukung kebutuhan komunikasi, hiburan, serta pendidikan.

2) Tablet

Tablet adalah perangkat komputer portabel dengan layar sentuh penuh yang dapat digunakan dengan jari, stylus, atau pena digital. Dimensinya lebih kecil dibandingkan laptop, sehingga nyaman untuk membaca, menonton video, atau mengakses bahan belajar.

Dapat disimpulkan bahwa setiap jenis perangkat memiliki fungsi dan manfaat yang berbeda, tetapi secara umum bertujuan untuk memudahkan aktivitas dalam berkomunikasi, belajar, serta mencari

⁴¹ Jully Trisnawati Hutabarat et al., “Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak *Gadget* Di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon,” *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (2022): 14–25.

hiburan. *Smartphone* (HP) dan tablet, kedua jenis *gadget* ini dipilih karena merupakan perangkat yang paling umum digunakan oleh anak sekolah dasar, baik untuk bermain game, menonton video, mengakses media sosial ringan, maupun berkomunikasi. Penggunaan HP dan tablet dinilai memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar siswa dibanding perangkat lain, karena keduanya mudah diakses, bersifat personal, dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa *gadget*, sama seperti teknologi lainnya, memiliki dua aspek, yaitu positif dan negatif. Berikut ini terdapat sejumlah dampak positif dan dampak negatif: ⁴²

1) Dampak Positif *Gadget* Pada Anak

a. Berkembangnya imajinasi

Melalui berbagai aplikasi, permainan, dan tayangan edukatif, anak dapat mengembangkan daya khayal serta kreativitasnya. Misalnya, anak dapat meniru gambar atau menciptakan ide baru berdasarkan video yang ditontonnya.

⁴² lili Fajria and Nanda Amelia, *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya Pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah*, ed. Ummu Tasyiah Arsa and Amar Ma'ruf (Jawa Barat: PT. Adab Indonesia Grup, 2024)., hlm. 22.

b. Melatih kecerdasan

Gadget menyediakan berbagai aplikasi edukatif seperti permainan berhitung, membaca, atau teka-teki yang dapat membantu mengasah kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah.

c. Meningkatkan rasa percaya diri

Saat anak mampu menyelesaikan permainan atau tugas tertentu di *gadget*, muncul rasa bangga dan percaya diri terhadap kemampuan dirinya sendiri.

d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dan pemecahan masalah.

Banyak aplikasi dan media digital yang dirancang untuk membantu anak belajar membaca huruf, mengenal angka, serta melatih logika berpikir. Hal ini mendorong anak untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan.

2) Dampak Negatif *Gadget* Pada Anak

a. Penurunan konsentrasi saat belajar

Anak yang terlalu sering bermain *gadget* cenderung kehilangan fokus ketika belajar di sekolah, karena pikirannya masih tertuju pada permainan atau konten yang ada di *gadget*.

b. Malas menulis dan membaca

Keterbiasaan menggunakan *gadget* menyebabkan anak lebih suka melihat gambar atau video dibandingkan membaca teks panjang, sehingga minat membaca dan menulis menurun.

c. Penurunan dalam bersosialisasi

Anak yang sering menggunakan *gadget* akan lebih senang menyendiri dan jarang berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini dapat menurunkan kemampuan sosial dan empatinya terhadap orang lain.

d. Kecanduan

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan. Anak menjadi sulit melepaskan diri dari *gadget* bahkan dalam waktu singkat, sehingga waktu belajar dan beristirahat terganggu.

e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan

Radiasi layar, posisi duduk yang salah, serta durasi penggunaan yang lama dapat menyebabkan gangguan pada mata (seperti rabun jauh), sakit leher, dan gangguan tidur.

f. Perkembangan kognitif anak kurang

Ketergantungan pada *gadget* membuat anak kurang terlibat dalam aktivitas nyata seperti bermain di luar rumah atau berinteraksi langsung, sehingga proses berpikir dan pengembangan kognitifnya terhambat.

g. Menghambat kemampuan berbahasa

Anak cenderung meniru bahasa dari video atau game yang ditontonnya, yang kadang tidak sesuai dengan bahasa baku.

Akibatnya, kemampuan berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar menjadi menurun.

h. Dapat memengaruhi perilaku anak

Konten game atau video yang mengandung unsur kekerasan dapat memengaruhi perilaku anak, membuatnya mudah marah atau meniru tindakan agresif yang dilihatnya di layar *gadget*.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif bagi perkembangan anak. Dampak positif muncul ketika *gadget* digunakan secara bijak, dengan durasi dan pengawasan yang tepat. Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar, kesehatan fisik, serta perkembangan sosial dan emosional anak. Sebagai contoh, penggunaan *gadget* untuk mengakses video pembelajaran atau aplikasi edukatif dapat membantu anak memahami pelajaran dengan cara menyenangkan. Namun, apabila anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game tanpa batas waktu, hal itu dapat mengganggu kebiasaan belajar dan menyebabkan penurunan prestasi akademik dan dampak *gadget* tergantung pola penggunaan dan pengawasan.

4. Indikator penggunaan *gadget*

Gadget merupakan perangkat digital yang dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia dalam berkomunikasi, mencari informasi, dan menghibur diri. Penggunaan *gadget* pada anak-anak saat ini

tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Beberapa teori menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dapat diukur melalui intensitas penggunaan, jenis aktivitas yang dilakukan, serta tujuan penggunaannya.⁴³ Pendapat lain menyebutkan bahwa aspek penggunaan *gadget* meliputi durasi penggunaan, jenis aplikasi yang diakses, serta pengaruhnya terhadap aktivitas sosial anak.⁴⁴ Ada pula yang menambahkan indikator seperti pengendalian diri dalam menggunakan *gadget* dan kemampuan memanfaatkan *gadget* secara positif.⁴⁵

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, indikator penggunaan *gadget* dalam penelitian ini mencakup:⁴⁶

1. Frekuensi penggunaan *gadget* dalam sehari: Mengukur seberapa sering anak menggunakan *gadget* setiap hari, misalnya beberapa kali atau hanya sesekali. Ini menunjukkan intensitas interaksi anak dengan *gadget* dalam rutinitas harian.
2. Durasi atau lama penggunaan *gadget*: Mengacu pada berapa lama waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan *gadget* pada setiap

⁴³ Jams Katz and Mark Aakhus, *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance* (Carimbige University Press, 2020), 56.

⁴⁴ Yuliani Rahmawati, *Perilaku Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2021), hlm. 56.

⁴⁵ Siti Rahmawati, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak* (Banyumas, Jawa Tengah: Alfabeta, 2022), hlm. 48.

⁴⁶ Desri Uttami and Fitriyeni, "Dampak Kecanduan *Gadget* Terhadap Emosional Anak Di Kelas 6 Sekolah Dasar," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 222–32.

sesi, misalnya 30 menit, 1 jam, atau lebih. Durasi yang lama berpotensi memberikan dampak berbeda pada perilaku dan kesehatan anak.

3. Jenis aktivitas di *gadget* (game, media sosial, belajar): Menilai apa saja yang dilakukan anak dengan *gadget*, apakah lebih banyak bermain game, menonton video, berinteraksi sosial melalui media sosial, atau menggunakan *gadget* untuk belajar. Aktivitas ini menentukan dampak positif maupun negatif pada perkembangan anak.
4. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak: Melihat bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi kemampuan anak berinteraksi dengan teman dan keluarga serta fokusnya saat belajar. Penggunaan berlebihan dapat menurunkan kemampuan sosial dan konsentrasi

D. Keterkaitan Pengaruh *Gadget* Dengan Perilaku Sosial Dan Motivasi Belajar Anak

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini menjelaskan keterkaitan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial dan motivasi belajar. *Gadget* merupakan alat elektronik modern yang dirancang untuk membantu aktivitas manusia, termasuk dalam aspek komunikasi dan pembelajaran. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan dapat membawa pengaruh terhadap perkembangan sosial dan psikologis anak. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di SD Negeri 79

Prabumulih. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi, kurang berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, serta menunjukkan perilaku individualistik.⁴⁷ Perilaku sosial anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan, dan apabila interaksi tersebut berkurang maka perkembangan sosial anak akan terhambat.⁴⁸ Dengan demikian, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin besar kemungkinan terjadi penurunan kualitas perilaku sosial anak.

Selain berpengaruh terhadap perilaku sosial, penggunaan *gadget* juga memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar. *Gadget* dapat berperan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif jika digunakan secara tepat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara terarah mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui media digital yang variatif.⁴⁹ Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan justru dapat menurunkan motivasi belajar karena mengalihkan perhatian anak dari aktivitas akademik. Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap

⁴⁷ Titi Wahyuni, Ahmad Junaidi, and Rian Fidaus, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Di SD Negeri 79 Prabumulih," *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi* 7, no. 2 (2023): 45–53.

⁴⁸ Hurlock and Berger, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.

⁴⁹ Anggraini and Mulhamah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Desa Cucum."

motivasi belajar siswa, terutama bila diimbangi dengan literasi digital yang baik serta dukungan media pembelajaran yang relevan.⁵⁰

Perilaku sosial anak juga berhubungan dengan motivasi belajar. Anak dengan perilaku sosial yang positif, seperti mampu bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan berinteraksi dengan baik, umumnya memiliki motivasi belajar yang tinggi karena merasa diterima dan mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, anak yang mengalami gangguan perilaku sosial akibat penggunaan *gadget* berlebihan cenderung menarik diri dari lingkungan belajar, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan akhirnya mengalami penurunan motivasi belajar. Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti kebutuhan dan minat, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti dukungan sosial dan lingkungan belajar yang kondusif.⁵¹ Dengan demikian, perilaku sosial berperan penting dalam memperkuat atau melemahkan motivasi belajar anak.

Secara konseptual, hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar, serta perilaku sosial turut memengaruhi motivasi belajar. Artinya, penggunaan *gadget* memiliki pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap motivasi belajar melalui perubahan perilaku sosial. Jika penggunaan *gadget* dilakukan secara berlebihan dan tidak diarahkan, maka

⁵⁰ Sinta Rindrayani, Amalia Widyawati, and Bagus Dirgantoro, "Pengaruh Literasi Digital, Penggunaan *Gadget* Dan Ketersediaan Media Teknologi Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2025): 77–85.

⁵¹ Uno and Hamzah, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*.

perilaku sosial anak akan cenderung menurun dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Sebaliknya, jika penggunaan *gadget* diarahkan untuk aktivitas edukatif dengan bimbingan orang tua dan guru, maka *gadget* dapat menjadi sarana efektif untuk memperkuat perilaku sosial dan meningkatkan motivasi belajar anak.

E. Kerangka Konseptual Penelitian

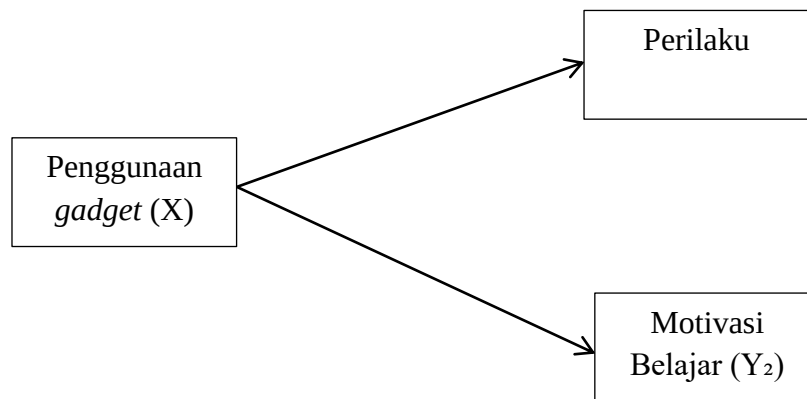
Kerangka konseptual penelitian merupakan visualisasi hubungan antar variabel yang disusun peneliti berdasarkan teori-teori relevan sebagai landasan penelitian. Kerangka ini menjelaskan konsep utama, variabel yang diteliti maupun tidak, serta hubungan antar variabel secara sistematis. Fungsinya untuk memberi gambaran arah penelitian dan variabel yang akan diukur, sehingga membantu pemilihan desain penelitian yang tepat. Kerangka yang baik harus komprehensif agar hasil penelitian valid dan dapat dipertanggungjawabkan.⁵²

Kerangka konseptual merupakan dasar berpikir yang menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam suatu penelitian. Kerangka ini dibangun berdasarkan teori-teori yang relevan dan hasil penelitian terdahulu, sehingga dapat menggambarkan arah pengaruh atau hubungan yang akan diuji.⁵³ Penelitian ini memiliki satu variabel bebas yaitu penggunaan gadget dan dua variabel terikat yaitu perilaku sosial dan motivasi

⁵² Dhonna Anggreni, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Mojokerto: STIKes Majapahit Mojoketro, 2022).

⁵³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Penerbit Alfabet Bandung, 2020).

belajar. Penggunaan gadget diduga memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar peserta didik, yaitu:



Gambar 2.1 kerangka konseptual penelitian

Ketiga variabel tersebut memiliki keterkaitan yang bersifat langsung dan tidak langsung. Penggunaan *gadget* diduga memiliki pengaruh langsung terhadap perilaku sosial anak dan motivasi belajar anak. Penggunaan *gadget* juga diduga berhubungan dengan motivasi belajar karena perilaku sosial yang baik akan menunjang semangat anak dalam belajar.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang menghubungkan antara dua variabel atau lebih secara operasional yang siap diuji secara empiris. Secara etimologis, kata hipotesis berasal dari dua kata, yaitu *hipo* yang berarti “kurang dari” atau “meragukan”, dan *tesis* yang berarti “kebenaran”. Dengan demikian, hipotesis secara harfiah berarti “suatu kebenaran yang masih bersifat meragukan”, yaitu kebenaran yang perlu dibuktikan melalui

penelitian.⁵⁴ Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu hipotesis dalam penelitian ini, ialah:

- a. Hipotesis I (Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial):
 - 1) H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak SD di Kelurahan Hadimulyo Timur.
 - 2) H_a (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak SD di Kelurahan Hadimulyo Timur.
- b. Hipotesis II (Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar):
 - 1) H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar anak SD di Kelurahan Hadimulyo Timur.
 - 2) H_a (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar anak SD di Kelurahan Hadimulyo Timur.

⁵⁴ Muchsinin and Titin Rahmawati, "Teori Hipotesa Dan Proposisi Penelitian," *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. November (2020): 188–203, <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/754>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan kerangka atau acuan yang digunakan peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian agar tujuan penelitian dapat tercapai secara sistematis dan terarah.¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang dikumpulkan berupa angka dan diolah menggunakan metode statistik. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif dengan bentuk hubungan kausal (sebab-akibat). Penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih.² Dalam hal ini, variabel penggunaan *gadget* berperan sebagai variabel bebas, sedangkan perilaku sosial dan motivasi belajar sebagai variabel terikat.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket (kuesioner) sebagai instrumen utama pengumpulan data yang disebarkan kepada responden, yaitu anak-anak sekolah dasar yang berada di wilayah Kelurahan Hadimulyo Timur.

¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

² Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2010),. hal. 24.

Rancangan penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang dapat membuktikan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak.

B. Definisi Oprasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjabaran dari konsep teoretis ke dalam bentuk yang lebih konkret dan dapat diukur melalui indikator-indikator tertentu.¹ Dengan adanya definisi operasional, setiap variabel dalam penelitian ini dapat diamati, diukur, dan dianalisis secara empiris berdasarkan data lapangan. Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat, yaitu:

1. Variabel Bebas : Penggunaan *Gadget*

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget*, yaitu aktivitas individu dalam memanfaatkan perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, atau alat elektronik lainnya untuk keperluan komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Penggunaa *gadget* merupakan segala bentuk kegiatan individu dalam mengoperasikan perangkat digital yang berfungsi untuk membantu pekerjaan manusia, memperoleh informasi, dan berkomunikasi. Adapun indikator penggunaan *gadget* penelitian ini meliputi: frekuensi dan durasi penggunaan *gadget*, jenis aplikasi yang digunakan, tujuan penggunaan (belajar, hiburan,

komunikasi), pengendalian diri dalam penggunaan, dampak penggunaan terhadap aktivitas sosial.³

2. Variabel Terikat 1 : Perilaku Sosial Anak

Variabel terikat pertama adalah perilaku sosial anak, yaitu kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Perilaku sosial dalam *Social Learning Theory* terbentuk melalui proses observasi dan peniruan terhadap perilaku yang diamati dari lingkungan sekitarnya. Adapun indikator perilaku sosial anak yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: kemampuan bekerja sama, kepedulian terhadap sesama, ketaatan terhadap aturan dan norma sosial, tanggung jawab sosial; sikap menghormati orang lain.⁴

3. Variabel Terikat 2 : Motivasi Belajar Anak

Variabel terikat kedua adalah motivasi belajar, yaitu dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat belajar pada diri anak untuk mencapai prestasi. Motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk bertindak laku dalam mencapai tujuan belajar. Indikator motivasi belajar anak meliputi: kegigihan dalam belajar, keinginan untuk berprestasi, keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, minat terhadap pelajaran, keyakinan terhadap kemampuan diri (self-efficacy).⁵

³ Risnawati, Darmawan Manda, and Suardi, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Phinisi Integration Review* 5, no. 1 (2022): 127–37, <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pir.v5i1.31802>.

⁴ Bandura., hal. 24.

⁵ Uno and Hamzah., hal. 36.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lainnya. Populasi juga bukan sekadar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang diteliti, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut.⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak sekolah dasar (SD) yang berdomisili di Kelurahan Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. Berdasarkan data dari Kelurahan Hadimulyo Timur tahun 2025, jumlah keseluruhan anak usia sekolah dasar di wilayah tersebut sebanyak 106 anak.

Namun, penelitian ini difokuskan pada anak SD kelas atas, yaitu kelas IV –VI, karena anak kelas IV -VI SD berada pada masa perkembangan sosial dan kognitif yang relatif matang. Pada usia ini, mereka mulai membangun hubungan sosial yang lebih luas dan memiliki kemampuan berpikir yang lebih logis dibandingkan anak kelas bawah. Anak kelas IV -VI juga cenderung lebih aktif menggunakan *gadget* secara mandiri, baik untuk hiburan, komunikasi, maupun pembelajaran.

2) Sampel

⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan (Bandung: Alfabeta, Cv, 2013)., hlm. 80.

Sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu agar dapat mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian.⁷ Sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu agar dapat mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Sampel penelitian difokuskan pada anak SD kelas IV -VI , karena pada usia ini anak sudah berada pada tahap perkembangan sosial dan kognitif yang lebih matang, mampu berpikir logis, serta lebih aktif menggunakan *gadget* secara mandiri untuk hiburan, komunikasi, maupun belajar. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Namun, data khusus jumlah anak SD kelas IV–VI pengguna gadget di Kelurahan Hadimulyo Timur tidak tersedia secara rinci, maka penelitian ini tidak memungkinkan menggunakan teknik probability sampling maupun rumus penentuan sampel seperti rumus Slovin. Oleh karena itu, penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 50 responden, Jumlah sampel tersebut dipilih karena telah memenuhi batas minimal sampel dalam penelitian kuantitatif korelasional, khususnya penelitian sosial pendidikan.

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, sehingga penentuan jumlah sampel tidak didasarkan pada rumus tertentu, melainkan pada pertimbangan keterwakilan responden, kesesuaian dengan kriteria

⁷ Ibid., hlm. 81.

penelitian, serta keterjangkauan peneliti di lapangan. Dengan demikian, jumlah 50 responden dinilai telah memadai untuk menggambarkan kondisi responden dan menjawab tujuan penelitian.

3) Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel penelitian dari populasi yang ada dan akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif.⁸ Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif.⁹ Teknik sampling adalah cara yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel penelitian dari populasi yang ada.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, Teknik *purposive sampling* dipilih karena penelitian dilakukan berbasis wilayah (kelurahan), bukan hanya pada satu lembaga sekolah tertentu. Peneliti membutuhkan responden dengan karakteristik khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah anak berdomisili di Kelurahan Hadimulyo Timur, anak sedang menempuh pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD), anak berada di kelas IV, V,

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.

atau VI, anak menggunakan *gadget* (HP atau tablet) dalam kehidupan sehari-hari, orang tua/wali memberikan izin kepada anak untuk menjadi responden penelitian. Responden yang memenuhi kriteria tersebut ditetapkan sebagai sampel penelitian. Proses penentuan responden penelitian diawali dengan pengajuan surat izin penelitian kepada Kelurahan Hadimulyo Timur. Selanjutnya, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak kelurahan setempat untuk memperoleh arahan terkait lokasi penelitian.

Berdasarkan arahan tersebut, peneliti mendatangi sekolah dasar di wilayah sekitar lokasi penelitian untuk menjaring responden yang sesuai dengan kriteria penelitian dan memiliki keterkaitan dengan wilayah penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah suatu cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapat suatu data, informasi atau fakta terkait permasalahan yang ada dalam penelitian. Untuk memperoleh data-data di lapangan, dalam penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, diantaranya ialah angket, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara (*pra-survei*) dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur. Wawancara dilakukan secara singkat dan tidak terstruktur kepada 6 orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar. Informan dipilih secara

purposive dengan kriteria: (1) berdomisili di Kelurahan Hadimulyo Timur, (2) memiliki anak yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar, dan (3) mengetahui kebiasaan penggunaan gadget anak dalam kehidupan sehari-hari. Aspek yang ditanyakan dalam wawancara meliputi kepemilikan gadget, durasi penggunaan gadget, pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget, interaksi sosial anak, dan motivasi belajar anak.

2. Angket

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket (kuesioner) tertutup dengan skala likert. Angket dipilih karena sesuai dengan pendekatan kuantitatif dan memungkinkan peneliti memperoleh data dalam jumlah besar secara efisien serta memudahkan proses analisis untuk memperoleh data secara efektif dan efisien. Penyusunan angket dilakukan berdasarkan indikator masing-masing variabel, yaitu penggunaan *gadget*, perilaku sosial, dan motivasi belajar. Setiap butir pernyataan dirancang untuk menggambarkan kondisi nyata yang dialami siswa. Angket disusun dalam bentuk pernyataan positif dan negatif untuk menghindari jawaban monoton. Angket dibagikan kepada siswa kelas IV -VI di lokasi penelitian. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini. Setiap pertanyaan menggunakan

skala penilaian sederhana, seperti skala Likert 1–4, yang disesuaikan dengan kemampuan anak untuk memilih jawaban.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian, seperti data jumlah anak SD di Kelurahan Hadimulyo Timur, daftar nama siswa, serta bukti foto kegiatan penelitian. Data dokumentasi ini juga membantu dalam menggambarkan kondisi populasi dan lokasi penelitian secara objektif. Dokumentasi juga digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan sebagai data tambahan untuk memperkuat hasil angket mengenai penggunaan *gadget*, perilaku sosial, dan motivasi belajar siswa.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur atau mengumpulkan data mengenai variabel penelitian, sehingga menghasilkan data yang akurat dan terukur.¹⁰ Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket (kuesioner tertutup). Angket disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian, yaitu penggunaan *gadget* (variabel X), perilaku sosial (variabel Y₁), dan motivasi belajar (variabel Y₂).

1. Rancangan/ kisi-kisi instrumen

a. Angket

Dalam penelitian ini terdapat angket yang digunakan dalam mengukur suatu variabel minat belajar ialah skala Likert dengan

¹⁰ Sugiyono., hlm. 92.

adanya lima ungkapan jawaban untuk mengukur tingkat kecenderungan sikap dan kebiasaan responden yaitu di antaranya:

Tabel 3.1
Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Untuk menyesuaikan dengan karakteristik anak SD kelas bawah, setiap butir pernyataan disusun dengan kalimat sederhana, dan peneliti akan membantu membacakan pernyataan saat pengisian angket agar responden memahami dengan baik. Kisi-kisi instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator tiap variabel yang telah dijelaskan pada Bab II. Rincian lengkap kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada. Lampiran 1

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah dan profil Kelurahan Hadimulyo Timur, jumlah penduduk, jumlah RT dan RW, jumlah anak SD serta melakukan foto-foto terkait pelaksanaan penelitian di lapangan, foto koordinasi peneliti

dengan pihak kelurahan, surat izin penelitian, bukti angket dan data hasil rekapitulasi jawaban angket.

2. Analisis Instrument Tes

Analisis instrumen adalah proses untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keandalan (reliabilitas) dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Tujuannya agar data yang diperoleh benar-benar sah (valid) dan dapat dipercaya (reliabel). Instrumen penelitian perlu diuji validitas dan reliabilitasnya agar data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan kenyataan dan dapat dipercaya kebenarannya.¹¹

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas atau kesahihan digunakan untuk menunjukan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.¹² Instrumen dikatakan valid apabila mampu menuangkan data variable yang diteliti secara tepat. Uji validitas dilakukan dengan *korelasi Product Moment Pearson* antara skor setiap butir dengan skor total menggunakan SPSS.

Dalam analisis SPSS, hasil uji validitas dapat dilihat melalui kolom *Corrected Item-Total Correlation* pada tabel Item Statistics. Kriteria pengambilan keputusan:

- a) Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%), maka butir dinyatakan valid.

¹¹ Sugiyono., hlm. 173.

¹² Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019).

- b) Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir dinyatakan tidak valid dan sebaiknya direvisi atau dihapus.

Dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- a) r_{xy} = koefisien korelasi
 - b) N = jumlah responden
 - c) X = skor item
 - d) Y = skor total
- b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel apabila instrument tersebut dipergunakan secara berulang dapat menunjukkan hasil pengukuran yang sama.¹³ Suatu instrument dikatakan reliable apabila memberikan hasil tetap konsisten apabila digunakan berkali-kali terhadap subjek yang sama.¹⁴ Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Dalam analisis SPSS, hasil uji validitas dapat dilihat melalui kolom *Corrected Item-Total Correlation* pada tabel Item Statistics.

Kriteria pengambilan keputusan:

¹³ Ovan and Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Sulawesi Selatan: Yayaan Ahmar Cendekian Indonesia, 2020).

¹⁴ Arikunto and Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019).

- a) Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%), maka butir dinyatakan valid.
- b) Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir dinyatakan tidak valid dan sebaiknya direvisi atau dihapus.

Dengan rumus :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- a) r_{11} = reliabilitas instrumen
- b) k = jumlah item
- c) $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
- d) σ_t^2 = varians total

F. Teknik Analisis Data

a. Uji prasyarat analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan melalui SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear. Uji linearitas dilakukan melalui SPSS dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity*.

Kriteria pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka hubungan antar variabel dinyatakan linear.
- b. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka hubungan antar variabel tidak linear.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki varians residual yang konstan (homoskedastisitas), sedangkan apabila varians residual tidak konstan maka disebut heteroskedastisitas. Salah satu metode yang digunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas adalah uji Glejser, yaitu dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Glejser adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi

heteroskedastisitas, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas.¹⁵

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar peserta didik. Analisis ini digunakan karena penelitian melibatkan satu variabel bebas, yaitu penggunaan *gadget*, dan dua variabel terikat, yaitu perilaku sosial dan motivasi belajar. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi penggunaan *gadget* dalam menjelaskan perilaku sosial dan motivasi belajar peserta didik di kelurahan Hadimulyo Timur.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, karena penelitian ini memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat yang diuji secara terpisah. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap Perilaku sosial anak (Y_1) dan motivasi belajar anak (Y_2)

1) Uji t

¹⁵ Mintarti Indartini and Mutmainah, *Analisis Data Kuantitatif, Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Dan Regresi Linier Berganda* (Klaten, Jawa Tengah: LAKEISHA, 2024).

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel perilaku sosial dan motivasi belajar anak.

Kriteria pengambilan keputusan:

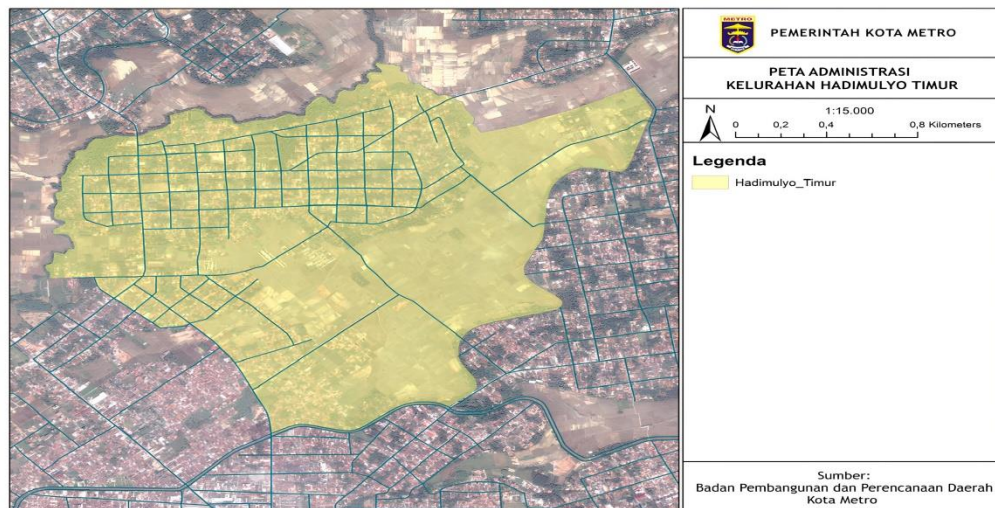
- a. Jika nilai t hitung $> t$ tabel atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- b. Jika nilai t hitung $\leq t$ tabel atau nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sejarah Kelurahan Hadimulyo Timur terkait erat dengan program kolonisasi di Kota Metro, dimulai dari penempatan rombongan transmigran dari Yogyakarta dan Ponorogo pada tahun 1930-an, yang kemudian diikuti gelombang kedua dari Wonogiri, Sragen, dan Boyolali pada tahun 1983. Para kolonis ini membuka hutan untuk dijadikan pemukiman dan lahan pertanian, membentuk sebuah desa baru yang kini menjadi bagian dari Kecamatan Metro Timur.



Gambar 3.1 Denah kelurahan Hadimulyo Timur

Kelurahan Hadimulyo Timur dengan luas kelurahan sebesar 3.387 KM² masuk ke dalam Kecamatan Metro Pusat. Secara administratif

Kelurahan Hadimulyo Timur di bagian Timur berbatasan dengan Kelurahan Yosomulyo, di bagian barat berbatasan dengan Kelurahan Banjarsari, di bagian utara berbatasan dengan Kelurahan Karangrejo dan Kelurahan Purwoasri, serta di bagian selatan berbatasan dengan Kelurahan Imopuro dan Kelurahan Hadimulyo Barat.

Kondisi topografi Kelurahan Hadimulyo Timur adalah dataran rendah yang sebagian besar terdiri dari pemukiman dan area persawahan. Kelurahan Hadimulyo Timur berada di ketinggian 400 m dari permukaan air laut, dengan jumlah curah hujan 1.500 mm / tahun, dan suhu udara rata-rata 20 – 33 °C.

Jarak dari pusat pemerintahan kelurahan (orbitasi) ke pusat pemerintahan. Jarak ke Kecamatan Metro Pusat 3 km , jarak ke kantor Walikota 3 km, sementara jarak ke ibukota provinsi (kantor gubernur) adalah 35 km.

Kelurahan Hadimulyo Timur dengan luas 3,387 KM², peruntukannya antara lain untuk jalan sepanjang 3.500 km , untuk sawah ladang 8.825 Ha, untuk bangunan umum - Ha, untuk kolam 1,5 ha; untuk pemukiman umum 350,50 Ha, untuk jalur hijau - ha, untuk pekuburan 0,5 ha.

Secara ekonomi penggunaan lahan di Kelurahan hadimulyo Timur dibagi menjadi : penggunaan untuk area perkantoran 1 ha, penggunaan untuk lahan sawah irigasi teknis 71,05 Ha, penggunaan tanah kering pekarangan 249,42 ha dan tanah kering rekreasi - Ha, sedangkan tanah yang belum dikelola berupa rawa 1 ha.

Status tanah kering pekarangan seluas 249,42 ha, seluruhnya sudah bersertifikat dan terbagi ke dalam 2026 sertifikat hak milik. Kemudian tanah yang dikelola pemerintah seluas 0,334 Ha terbagi ke dalam 1 sertifikat.

2. Kondisi Umum Kelurahan Hadimulyo Timur

Jumlah penduduk di Kelurahan Hadimulyo Timur sebanyak 11.127 jiwa terdiri dari penduduk laki-laki sejumlah 5.618 jiwa dan penduduk perempuan sebanyak 5.509 jiwa. Pada bidang pendidikan dan kesehatan, fasilitas sarana dan prasarana yang ada di Kelurahan Hadimulyo Timur sudah cukup memadai. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah sekolah dari jenjang pendidikan usia dini seperti Kober, PAUD sampai dengan pendidikan menengah atas, sudah tersedia

Tabel 4.1
Jumlah Fasilitas Pendidikan Menurut Status dan Jenjang Pendidikan
Di Kelurahan Hadimulyo Timur Tahun 2025

Fasilitas Pendidikan	Negeri	Swasta	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)
Kelompok Bermain (Kober, PAUD dll)	0	4	4
Taman Kanak-kanak (TK)	0	2	2
Sekolah Dasar (SD)	1	0	1
Sekolah Menengah Pertama (SMP)	1	0	1
Sekolah Menengah Atas (SMA)	1	0	1
Madrasah	1	0	1
Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	0	0	0
Akademi/Perguruan Tinggi	0	0	0

Sekolah Luar Biasa (SLB)	1	0	1
Pondok Pesantren	0	1	1
Jumlah	4	7	12

Tabel 4.2
Jumlah Guru dan Murid Menurut Status dan Jenjang Pendidikan
Di Kelurahan Hadimulyo Timur Tahun 2025

Fasilitas Pendidikan	Negeri		Swasta	
	Guru	Murid	Guru	Murid
Kelompok Bermain (Kober, PAUD dll)	0	0	16	130
Taman Kanak-kanak (TK)	0	0	11	95
Sekolah Dasar (SD)	15	106	0	0
Sekolah Menengah Pertama (SMP)	50	446	0	0
Madrasah	0	0	50	803
Sekolah Menengah Atas (SMA)	72	792	0	0
Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	0	0	0	0
Akademi/Perguruan Tinggi	0	0	0	0
Sekolah Luar Biasa (SLB)	26	39	0	0
Pondok Pesantren	0	0	8	50
Jumlah	163	1.383	85	1.078

Tabel 4.3

Peserta didik yang berdomisili di Kelurahan Hadimulyo Timur 2025

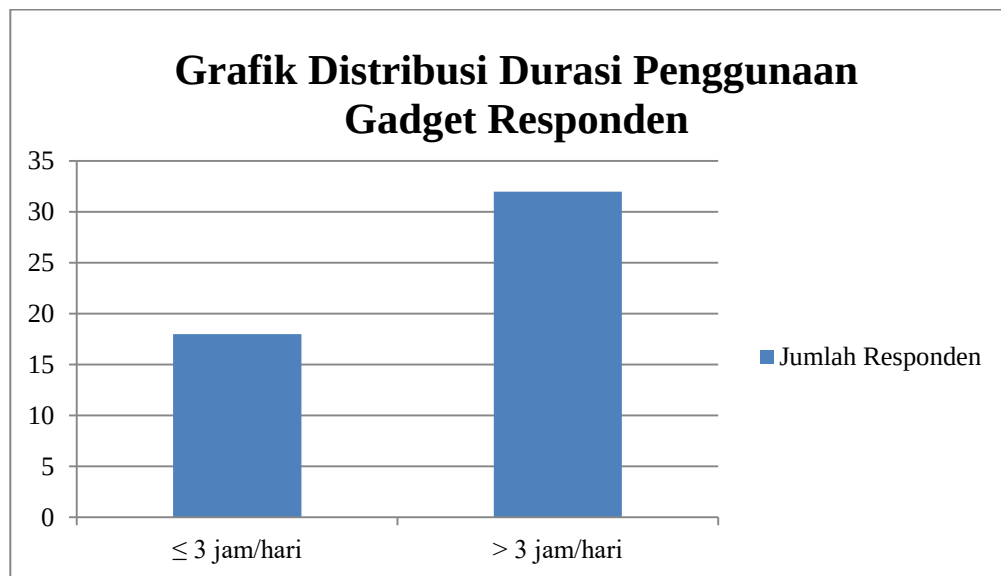
No	Jenis kelasmin	Kelas 1	Kelas 2	Kelas 3	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6	Total
1	Lak-laki	10	5	7	15	9	10	57
2	Perempuan	5	8	5	6	11	8	43
Jumlah keseluruhan								106

Sumber : SDN 10 Metro Pusat

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 6 Januari 2026, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar anak Sekolah Dasar. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada responden yang telah ditentukan. Penentuan responden dalam penelitian ini dilakukan dengan koordinasi bersama pihak kelurahan setempat. Berdasarkan arahan dari kelurahan, peneliti mendatangi sekolah dasar yang berada di wilayah terdekat dengan lokasi penelitian. Hal ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh responden yang sesuai dengan kriteria penelitian, sekaligus memastikan bahwa responden merupakan anak yang berdomisili di wilayah penelitian. Seluruh data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan SPSS. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen dan uji prasyarat analisis guna memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 50 responden, diperoleh gambaran mengenai penggunaan *gadget* peserta didik. Salah satu indikator yang menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* adalah durasi penggunaan *gadget* dalam satu hari.



Gambar 4.2 Grafik Distribusi Durasi Penggunaan Gadget Responden
Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2026.

Berdasarkan gambar diketahui bahwa sebanyak **32 responden (64%)** cenderung menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari, sedangkan **18 responden (36%)** cenderung menggunakan gadget tidak lebih dari 3 jam per hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi.

a. Hasil Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir pernyataan dalam angket mampu mengukur konsep yang hendak diukur. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment antara skor item dengan skor total variabel. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka item pernyataan dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh item pernyataan pada variabel penggunaan *gadget* dan perilaku sosial memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga seluruh item pada kedua variabel tersebut dinyatakan valid. Namun, pada variabel motivasi belajar terdapat tiga item pernyataan yang tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu item nomor 1, 6, dan 8, karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, ketiga item tersebut dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam analisis data selanjutnya. Adapun item pernyataan lainnya pada variabel motivasi belajar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi syarat validitas setelah dilakukan seleksi terhadap item-item yang tidak valid.

Tabel 4.4
Uji Validitas Instrumen

UJI VALIDITAS			
No. Pernyataan	r-hitung	r-tabel	keterangan
1	0,969	0,444	Valid
2	0,877		Valid
3	0,906		Valid
4	0,895		Valid
5	0,931		Valid
6	0,969		Valid
7	0,862		Valid
8	0,847		Valid
9	0,965		Valid
10	0,910		Valid

11	0,932	0,444	Valid
12	0,599		Valid
13	0,501		Valid
14	0,484		Valid
15	0,743		Valid
16	0,697		Valid
17	0,652		Valid
18	0,666		Valid
19	0,484		Valid
20	0,678		Valid
21	0,652		Valid
22	0,376		Tidak Valid
23	0,612		Valid
24	0,686		Valid
25	0,761		Valid
26	0,704		Valid
27	0,200		Tidak Valid
28	0,522		Valid
29	0,361		Tidak Valid
30	0,519		Valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian apabila digunakan berulang kali pada kondisi yang relatif sama. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$. Ringkasan hasil uji reliabilitas instrumen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel Penelitian	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
1	Penggunaan <i>Gadget</i>	11 item	0,683	$\geq 0,60$	Sangat Reliabel
2	Perilaku Sosial	10 item	0,819	$\geq 0,60$	Sangat Reliabel
3	Motivasi Belajar	9 item	0,625	$\geq 0,60$	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa variabel penggunaan *gadget* dan motivasi belajar memiliki tingkat reliabilitas yang cukup, sedangkan variabel perilaku sosial memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang memadai dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian.

b. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Distribusi data yang normal merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis regresi. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05.

Uji normalitas pada penelitian ini, data dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,884 untuk hubungan penggunaan *gadget* dan perilaku sosial, serta 0,355 untuk hubungan penggunaan

gadget dan motivasi belajar. Karena nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis selanjutnya Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Data Hasil Uji Normalitas

No	Hubungan Variabel	Nilai Sig.	Kriteria	Kesimpulan
1	Penggunaan <i>gadget</i> dan perilaku sosial	0,884	$> 0,05$	Normal
2	Penggunaan <i>gadget</i> dan motivasi belajar	0,355	$> 0,05$	Normal

2. Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat membentuk hubungan yang linear atau tidak. Pengujian linearitas dilihat dari nilai signifikansi Deviation from Linearity. Apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka hubungan dinyatakan linear, sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka hubungan dinyatakan tidak linear.

Berdasarkan hasil uji linearitas antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik, diperoleh nilai signifikansi deviation from linearity sebesar $0,274 > 0,05$ sehingga hubungan kedua variabel dinyatakan linear. Sementara itu, pada hubungan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar peserta didik diperoleh nilai signifikansi deviation from linearity sebesar $0,031 < 0,05$ sehingga hubungan kedua

variabel dinyatakan tidak linear. Namun demikian, analisis regresi tetap dilakukan untuk melihat kecenderungan pengaruh antar variabel dan hal tersebut menjadi salah satu keterbatasan dalam penelitian ini.

Tabel 4.7
Data Hasil Uji Linieritas

No	Hubungan Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Kriteria	Ket
1	Penggunaan <i>gadget</i> dan perilaku sosial	0,274	$> 0,05$	Linier
2	Penggunaan <i>gadget</i> dan motivasi belajar	0,031	$< 0,05$	Tidak linier

3. Uji Heteroskedastisitas

Salah satu metode yang digunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas adalah uji Glejser, yaitu dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Glejser adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas pada hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi heteroskedastisitas. Sementara itu, pada hubungan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar peserta didik diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,637 > 0,05$ sehingga tidak terjadi heteroskedastisitas. Adanya

heteroskedastisitas pada salah satu variabel menjadi salah satu keterbatasan dalam penelitian ini, namun analisis regresi tetap dilakukan untuk melihat kecenderungan pengaruh antar variabel.

Tabel 4.8
Data Hasil Uji Heteroskedastisitas

No	Model Regresi	Nilai Sig.	Kriteria	Kesimpulan
1	Penggunaan <i>Gadget</i> dan Perilaku Sosial	0,001	Sig. $\leq$ 0,05	Terjadi heteroskedastisitas
2	Penggunaan <i>Gadget</i> dan Motivasi Belajar	0,637	Sig. $>$ 0,05	Tidak terjadi heteroskedastisitas

c. Pengujian analisis regresi linier sederhana

Analisis regresi linier sederhana disini peneliti menggunakan uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2), diperoleh nilai R Square sebesar 0,271 pada hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku sosial. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 27,1% terhadap perilaku sosial peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 72,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Sementara itu, pada hubungan penggunaan gadget terhadap motivasi belajar diperoleh nilai R Square sebesar 0,015 atau sebesar 1,5%, sehingga pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar tergolong sangat rendah. Ringkasan hasil koefisien determinasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Data Hasil Uji Koefisiensi Determinasi (R^2)

No	Hubungan Variabel	R Square	Kontribusi	Keterangan
1	Penggunaan <i>Gadget</i> dan Perilaku Sosial	0,271	27,1%	Pengaruh sedang
2	Penggunaan <i>Gadget</i> dan Motivasi Belajar	0,015	1,5%	Sangat rendah

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan uji t (parsial). Uji t (parsial) digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil uji t (parsial) pada penelitian ini antara variabel penggunaan *gadget* dan perilaku sosial diperoleh nilai t hitung sebesar 2,058 dengan nilai signifikansi $0,045 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik. Sementara itu, hasil uji t antara variabel penggunaan *gadget* dan variabel motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi $0,836 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Motivasi Belajar. Ringkasan hasil uji t disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Data Hasil Uji t (parsial)

No	Hubungan Variabel	t hitung	Sig.	Keputusan
1	Penggunaan <i>Gadget</i> dan Perilaku Sosial	2,058	0,045	Berpengaruh signifikan
2	Penggunaan <i>Gadget</i> dan Motivasi Belajar	0,208	0,836	Tidak signifikan

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial dan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Hadimulyo Timur.

a. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh hasil bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,045 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif diterima. Nilai koefisien regresi (B) sebesar 0,039 menunjukkan arah hubungan yang positif antara penggunaan gadget dan perilaku sosial. Dengan demikian, penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku sosial peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif, karena sebagian peserta didik memanfaatkan gadget sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial melalui media digital.

Perilaku sosial sebagai perilaku yang ditunjukkan seseorang dalam situasi sosial, baik berupa kerja sama, empati, konformitas, maupun agresi, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.¹ Perilaku sosial anak terbentuk melalui proses sosialisasi sejak usia dini, di mana anak belajar mengenai norma, nilai, dan pola perilaku yang diterima masyarakat.² Perilaku sosial merupakan tindakan individu yang memperhatikan keberadaan orang

¹ Robert alan Baron and Nyla Rae Branscombe, *Social Psychology* (Boston: Pearson, 2020): hal. 15.

² Elizabeth Bergner Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2021).

lain dalam kehidupan bermasyarakat, mencakup kerja sama, empati, solidaritas, serta penyesuaian diri terhadap norma dan nilai yang berlaku.³

Dengan menggunakan data yang diperoleh dari pengisian angket yang kemudian diuji, penulis menemukan bahwa variabel penggunaan *Gadget* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Hadimulyo Timur. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi perilaku sosial siswa, terutama ketika dimanfaatkan sebagai media komunikasi dan interaksi sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. Artinya, penggunaan gadget dapat memengaruhi interaksi sosial anak, terutama apabila digunakan sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial secara positif.⁴ Kemudian dalam penelitian lain mendapati hasil yang sama dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah memiliki dampak signifikan pada perilaku sosial siswa. Penggunaan *gadget* dapat memberi dampak positif pada perkembangan perilaku sosial siswa, seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan sosial siswa apabila dimanfaatkan secara bijak dan dalam pengawasan yang baik..⁵

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik. Temuan ini

³ Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar*.

⁴ Mersilina L. Patintingan, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi Di SDN 216 Inpres Tetebassi," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 7859–66.

⁵ Febrianto and Putra, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar."

sejalan dengan teori komunikasi massa yang di kemukakan oleh McQuail menyatakan bahwa media komunikasi dapat memfasilitasi interaksi sosial melalui media digital, sehingga individu tetap dapat bersosialisasi meskipun tidak bertatap muka secara langsung.⁶ Selanjutnya, nasrullah menjelaskan bahwa media sosial merupakan ruang interaksi sosial baru yang memungkinkan individu membangun komunikasi dan relasi secara virtual.⁷ Media digital tidak menghilangkan interaksi sosial, tetapi mengubah pola interaksi dari tatap muka menjadi komunikasi berbasis teknologi. Media digital memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial individu tergantung pada pola penggunaan dan konteks sosial.⁸ Oleh karena itu, media digital tidak menghilangkan interaksi sosial, tetapi mengubah pola interaksi dari tatap muka menjadi komunikasi berbasis teknologi.

Dalam konteks penelitian ini, gadget menjadi sarana anak untuk belajar berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama melalui media digital. Oleh karena itu, meskipun hipotesis awal penelitian mengasumsikan dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial, hasil empiris menunjukkan arah pengaruh yang positif. Dengan demikian, dugaan awal penelitian mengenai dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial tidak sepenuhnya terbukti dalam penelitian ini.. Namun demikian, pengaruh tersebut tidak sepenuhnya menentukan perilaku sosial peserta didik

⁶ Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, terj. Agus Dharma (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 87.

⁷ Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi* (Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015), hlm. 11–15.

⁸ Ibid., 130-140

karena masih terdapat faktor lain di luar penelitian yang turut memengaruhi perilaku sosial anak.

b. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, penggunaan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,836 > 0,05$. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,015 menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan gadget terhadap motivasi belajar hanya sebesar 1,5%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kecenderungan hubungan searah, pengaruh tersebut tidak cukup kuat untuk dianggap bermakna. Dengan kata lain, motivasi belajar peserta didik lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan *gadget*. Hubungan positif tersebut dapat terjadi karena sebagian peserta didik menggunakan gadget sebagai sarana komunikasi dan memperoleh informasi pendidikan. Penggunaan gadget secara terarah memungkinkan peserta didik tetap menjalin interaksi dengan teman sebaya melalui media digital sehingga berdampak positif terhadap perilaku sosial mereka.

Secara teoritis, motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat belajar pada diri peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar juga merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan

tingkah laku.⁹ Motivasi tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi lebih dominan oleh kebutuhan berprestasi, harapan masa depan, penghargaan, dan dukungan lingkungan.

Sejalan dengan itu, Sardiman menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.¹⁰ Indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar lebih berkaitan dengan faktor psikologis dan sosial dari pada sekadar penggunaan alat teknologi.

Dalam perspektif teori kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, motivasi muncul ketika kebutuhan dasar individu terpenuhi dan individu terdorong untuk mencapai aktualisasi diri.¹¹ Pada anak usia sekolah dasar, kebutuhan akan rasa aman, kasih sayang, dan penghargaan dari lingkungan keluarga serta sekolah memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap motivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan gadget bukanlah determinan utama dalam membentuk motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa alasan ilmiah mengapa hipotesis awal tidak terdukung. Pertama, kontribusi variabel penggunaan gadget terhadap motivasi belajar sangat rendah, yaitu hanya sebesar 1,5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor lain yang

⁹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukuran: Analisis Di Bidang Pendidikan*, Revisi (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).

¹⁰ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.

¹¹ Cahyono, Hamda, and Prahastiwi, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar."

lebih dominan, misalnya seperti pola asuh orang tua, metode pembelajaran guru, kebiasaan belajar, kondisi psikologis siswa, serta lingkungan sosial.

Hubungan antara penggunaan gadget dan motivasi belajar bersifat tidak linear. Hal ini memungkinkan adanya pola hubungan yang berbeda pada tingkat penggunaan tertentu. Misalnya, penggunaan gadget dalam intensitas rendah untuk tujuan edukatif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar. Namun, penggunaan dalam intensitas tinggi untuk hiburan dapat menurunkan konsentrasi belajar. Variasi pola penggunaan ini menyebabkan hubungan secara keseluruhan menjadi tidak signifikan ketika dianalisis dengan regresi linier sederhana.

Teknologi digital bersifat dual impact, yaitu dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada konteks dan pola penggunaannya. Denis McQuail dalam teori komunikasi massa menjelaskan bahwa media tidak secara otomatis memengaruhi perilaku individu, melainkan dampaknya bergantung pada bagaimana individu menggunakan dan memaknai media tersebut.¹² Oleh karena itu, gadget sebagai media digital tidak secara langsung menentukan motivasi belajar.

Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV–VI yang masih berada dalam tahap perkembangan di mana kontrol eksternal dari orang tua dan guru sangat dominan. Menurut Winkel, pada usia sekolah dasar motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh

¹² Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, hlm. 102.

reinforcement, penghargaan, dan pengawasan lingkungan.¹³ Dengan demikian, peran keluarga dan sekolah lebih menentukan dibandingkan dengan penggunaan gadget itu sendiri.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan gadget tidak secara langsung memengaruhi motivasi berprestasi siswa sekolah dasar, melainkan bergantung pada intensitas dan pengawasan penggunaan.¹⁴ Hal ini memperkuat temuan bahwa gadget bukan faktor utama dalam membentuk motivasi belajar.

Dapat disimpulkan bahwa tidak signifikkannya pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dalam penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan konstruksi psikologis yang kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor seperti lingkungan keluarga, dukungan orang tua, metode pembelajaran guru, serta kondisi belajar peserta didik. Gadget hanya berperan sebagai alat, bukan sebagai determinan utama pembentuk motivasi belajar. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar sebaiknya difokuskan pada penguatan faktor intrinsik siswa serta dukungan lingkungan keluarga dan sekolah.

c. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan instrumen angket yang bersifat self-report sehingga sangat bergantung pada kejujuran responden. Penelitian ini hanya meneliti satu variabel bebas, sehingga faktor-faktor lain yang berpotensi mempengaruhi perilaku sosial dan

¹³ Winkel, *Psikologi Pengajaran*.

¹⁴ Firdawanti, Maghfiroh, and Iryani, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Berprestasi Pada Anak Usia Sekolah Dasar."

motivasi belajar belum dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti pola asuh orang tua, lingkungan pertemanan, metode pembelajaran, dan faktor psikologis peserta didik untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan motivasi belajar peserta didik di Kelurahan Hadimulyo Timur. Dari analisa yang sudah peneliti lakukan, sehingga memperoleh kesimpulan dibawah ini:

1. Penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,045 yang lebih kecil dari 0,05 dan koefisien regresi sebesar 0,039 yang menunjukkan arah pengaruh positif. Sehingga hipotesis alternatif diterima.
2. Selanjutnya, penggunaan *gadget* tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,836 yang lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis nol diterima. Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik lebih dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan *gadget*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku sosial anak, namun tidak berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dan guru, diharapkan dapat mengarahkan penggunaan *gadget* sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran yang terkontrol sehingga dapat mendukung perkembangan perilaku sosial peserta didik secara positif. Guru juga diharapkan dapat menciptakan metode pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena penggunaan *gadget* terbukti tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.
2. Bagi orang tua, diharapkan dapat melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di rumah serta membimbing anak dalam menggunakan *gadget* secara bijak agar tidak mengganggu aktivitas belajar dan interaksi sosial secara langsung.
3. Bagi peserta didik, disarankan untuk menggunakan *gadget* secara seimbang antara aktivitas belajar, hiburan, dan interaksi sosial langsung.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang mempengaruhi perilaku sosial dan motivasi belajar, seperti pola asuh orang tua, lingkungan pertemanan, dan metode pembelajaran, serta memperluas subjek penelitian agar hasil dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusli, Rachmat. *Panduan Koneksi Internet 3g & Hsdpa Di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita, 2008.
- Ahmad, Abu. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Anggraini, Rina, and Siti Mulhamah. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Desa Cucum." *Jurnal Riset Pendidikan Madrasah* 5, no. 1 (2023): 22–30.
- Anggreni, Dhonna. *Buku Ajar Metodologi Peneitian Kesehatan*. Edited by Eka Diah Kartiningrum. Mojokerto: STIKes Majapahit Mojoketro, 2022.
- Arikunto, and Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Armayati, Jaka Irawan & Lenny. "Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja,." *An-Nafs* 08 (2013).
- Aziz, Muchlis, and Nurainiah. "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara." *Jurnal Al-Ijtima'iyyah* 4, no. 2 (2018): 19. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v4i2.4204>.
- B Uno, Hamzah. *Teori Mtivasi Dan Pengukuran: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Revisi. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Bandura, Albert. *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1986.
- Baron, Robert alan, and Nyla Rae Branscomble. *Social Psychology*. Boston: Pearson, 2017.
- Cahyono, Dedi Dwi, Muhammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *JAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.
- Djamarah, SyaifulBahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Duli, Nikolaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019.

- Fajria, lili, and Nanda Amelia. *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya Pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah*. Edited by Ummu Tasyiah Arsa and Amar Ma'ruf. Jawa Barat: PT. Adab Indonesia Grup, 2024.
- Febrianto, Priyono Tri, and Moh Vikram Dwi Putra. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tembusai* 8, no. 2 (2024): 18287–92.
- Firdawanti, Wilda Maghfiroh, and Juniarti Iryani. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Berprestasi Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Ipsikom* 13, no. 1 (2025): 92–96.
- Fitrhri Ajhuri, Kayyis. *Urgensi Motivasi Belajar*. Edited by Lukman, Isa, and Edi. Yogyakarta. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Mandar Maju, 2019.
- Haris Diandaru, Bambang. "Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di MTs Negeri 2 Kota Semarang." *Jurnal Pendidikan Widyatama* 2, no. 2 (2023): 185–96.
- Hartati, Meri, Ahmad Taufik, Hera Santika, and Lesi Andani. "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Anak Pada TK Al-Karomah Kabupaten Lebong." *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 95. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v2i2.3575>.
- Herwati, Moh Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman, Deetje Josephine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniayati, Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, and Kristanto Barlian. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Edited by Ira Atika Putri and Rosyiful Aqli. Vol. 17. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Hurlock, and Elizabeth Berger. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 2021.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 1999.
- Indartini, Mintarti, and Mutmainah. *Analisis Data Kuantitatif, Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Dan Regresi Linier Berganda*. Klaten,jawa tengah: LAKEISHA, 2024.
- Iswidharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan*

Gadget. Jakarta: Bisakimia, 2014.

Katz, Jams, and Mark Aakhus. *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*. Carimbige University Press, 2020.

Manumpil, Beauty, Yudi Ismanto, and Franly Onibala. “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado.” *EJournal Keperawatan (e-Kep)* 3, no. 2 (2015): 1–8.

Muchsinin, and Titin Rahmawati. “Teori Hipotesa Dan Proposisi Penelitian.” *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. November (2020): 188–203.

Nurfirdaus, Nunu, and Risnawati. “Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten).” *Jurnal Lensa Pendas* 4, no. 1 (2019): 36–46.

Nurhikma. “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Murid Kelas Tinggi Mis Rembon Kecamatan Rembon Kabupaten Tana Toraja.” Studi, Program Guru, Pendidikan Dasar, Sekolah Keguruan, Fakultas Ilmu, D A N Makassar, Universitas Muhammadiyah, 2020.

Nuryati, Murfiah Dewi Wulandari, Laili Etika Rahmawati, and Choiriyah Widyasari. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 512–22.

Oktaviani.J. “Konsep Perilaku Sosial.” *Universitas Pendidikan Indonesia* 51, no. 1 (2018): 51.

Ovan, and Andika Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Sulawesi Selatan: Yayaan Ahmar Cendekian Indonesia, 2020.

Pantintigan, Mersilina L. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi Di SDN 216 Inpres Tetebassi.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 7859–66.

Patintingan, Mersilina L. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi Di SDN 216 Inpres Tetebassi.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 7859–66.

Qomaroh, Rya Evi, and M Jacky. “Representasi Perilaku Sosial Komunitas Motor Cb Surabaya.” *Paradigma* 2, no. 1 (2014): 1–8.

- Rachman, Maman. "Teori Belajar Dan Motivasi." Semarang, 2015.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrilia, Zuhri Saputra Hutabatrati, Ayu Yarmayani, Satriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Demerincing*. Edited by Eri Setiawan Tata. Purbalingga: Penerbit CV. Eureka Media Aksara, 2023.
- Rahmawati, Siti. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak*. Banyumas, Jawa Tengah: Alfabeta, 2022.
- Rahmawati, Yuliani. *Perilaku Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2021.
- Rahmayani, Salwa Dwi, and Ari Suriani. "Belajar Dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2025): 186–94. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1941>.
- Riduwan. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Rindrayani, Sinta, Amalia Widyawati, and Bagus Dirgantoro. "Pengaruh Literasi Digital, Penggunaan Gadget Dan Ketersediaan Media Teknologi Terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2025): 77–85.
- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 1236–41.
- Risnawati, Darmawan Manda, and Suardi. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Phinisi Integration Review* 5, no. 1 (2022): 127–37.
- Santruck, Jhon Willian. *Life -Span Development*. 18th ed. New York: McGraw-Hill, 2021.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2020.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Subarkah, Milana Abdilah. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Rausyan Fikr* 15, no. 1 (2019): 127.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta, CV, 2013.
- Suryani, Irma. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Trisnawati Hutabarat, Jully, Kristiana Ompusunggu, Leni Elisa Silaban, and Lasrin Aliando. “Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon.” *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (2022): 14–25.
- Uno, and Budi Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Uttami, Desri, and Fitriyeni. “Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosional Anak Di Kelas 6 Sekolah Dasar.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 222–32.
- Wahyuni, Titi, Ahmad Junaidi, and Rian Fidaus. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Di SD Negeri 79 Prabumulih.” *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi* 7, no. 2 (2023): 45–53.
- Wahyuni, Titin, Ahmad Junaidi, and Rian Firdaus. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Di SD Negeri 79 Prabumulih.” *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi* 7, no. 2 (2023): 45–53.
- Wianto, Puji. *Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis*. Edited by Tim MNC Publishing. Malang: Media Nusa Creative (MNC), 2021.
- Winkel, Williem S. *Psikologi Pengajaran*. Revisi. Yogyakarta: Media Abadi, 2017.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kisi-kisi instrument

No	Variabel	Indikator	No. Butir Soal	Jumlah Butir
1	Penggunaan Gadget (X)	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	1, 2, 3	3
		Durasi penggunaan <i>gadget</i>	4, 5	2
		Jenis aktivitas <i>gadget</i>	6, 7, 8	3
		Pengaruh <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial & konsentrasi	9, 10, 11	3
Jumlah				11
2	Perilaku Sosial (Y1)	Mampu berinteraksi sosial	12, 13	2
		Bersikap empati	14, 15	2
		Mengontrol diri dalam situasi sosial	16, 17, 18	2
		Patuh terhadap aturan sosial	19, 20	2
		Berperilaku prososial	21, 22	2
Jumlah				10
3	Motivasi Belajar (MOTIVASI BELAJAR)	Hasrat untuk berhasil	23, 24, 25	3
		Rasa pencapaian	26, 27	2
		Penghargaan dari guru/orang tua	28, 29	2
		Lingkungan belajar nyaman	30, 31	2
Jumlah				9

Rekapitulasi Total Butir

Variabel	Jumlah Butir
Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	11
Perilaku Sosial (Y ₁)	10
Motivasi Belajar (Y ₂)	9
Total Keseluruhan	30 Butir

Lampiran 2 Angket Uji Coba Penelitian Skripsi

ALAT PENGUMPULAN DATA

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Belajar Anak SD Kelurahan Hadimulyo Timur

Angket

Angket ini disusun untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Belajar Anak SD. Instrumen berbentuk angket tertutup dengan skala penilaian menggunakan Skala Likert, sehingga responden hanya perlu memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.

Gunakan skala berikut:

Pilihan Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

Keterangan skala Likert 4 poin:

1. Sangat Setuju (SS) : Jika pernyataan sangat sesuai dengan keadaan diri kamu.
2. Setuju (S) : Jika pernyataan sesuai dengan keadaan diri kamu.
3. Tidak Setuju (TS) : Jika pernyataan kurang sesuai dengan keadaan diri kamu.
4. Sangat Tidak Setuju (STS) : Jika pernyataan tidak sesuai dengan keadaan diri kamu sama sekali.

Petunjuk

1. Pilih satu jawaban saja untuk setiap pernyataan.
2. Isilah dengan jujur dan tidak perlu berdiskusi dengan teman.
3. Semua jawaban bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian

Nama : _____

Kelas : _____

Jenis kelamin : Laki-laki/ Perempuan (Coret yang salah)

A. Variabel X : Penggunaan *Handphone/tablet*

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Frekuensi penggunaan <i>Handphone/tablet</i>	1. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> hampir setiap hari.				
		2. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> ketika ada keperluan penting.				
		3. Saya tidak menggunakan <i>Handphone/tablet</i> ketika waktu luang.				
2	Durasi penggunaan <i>Handphone/tablet</i>	4. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> dalam waktu 1 jam lebih tanpa istirahat.				
		5. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> dalam 1				

		hari lebih dari 3 jam.				
3	Jenis aktivitas <i>handphone/tablet</i>	6. Saya memainkan game di gadget.				
		7. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> untuk menonton video.				
		8. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> untuk belajar.				
4	Pengaruh <i>handphone/tablet</i> terhadap interaksi sosial & konsentrasi belajar	9. Saya lupa waktu belajar karena bermain <i>handphone/tablet</i>				
		10. <i>Handphone/tablet</i> membuat saya kurang berinteraksi dengan teman.				
		11. <i>Handphone/tablet</i> membuat saya sulit fokus saat belajar.				

B. Variabel Y1 : Perilaku Sosial

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Mampu berinteraksi sosial	1. Saya mudah bergaul dengan teman di kelas.				
		2. Saya selalu menyapa teman ketika bertemu.				
2	Bersikap empati	3. Saya merasa kasihan ketika teman mengalami kesulitan.				
		4. Saya menghibur jika teman				

		sedang sedih.				
3	Mengontrol diri dalam situasi sosial	5. Ketika saya marah saya dapat menahan diri untuk tidak terbawa emosi				
		6. Saya tidak langsung membalas ketika teman mengganggu saya.				
4	Patuh terhadap aturan sosial	7. Saya mematuhi aturan yang ada di kelas.				
		8. Saya mengikuti kesepakatan kelompok.				
5	Berperilaku prososial	9. Saya meminjamkan barang kepada teman yang membutuhkan.				
		10. Saya membantu teman tanpa diminta ataupun disuruh.				

C. Variabel Y2 : Motivasi Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Hasrat untuk berhasil	1. Saya ingin mendapatkan peringkat di kelas.				
		2. Saya belajar lebih giat agar hasil belajar saya meningkat.				
		3. Saya ingin membuktikan bahwa saya bisa menjadi siswa yang pintar.				
2	Rasa bahagia atas pencapaian	4. Saya merasa bangga ketika menyelesaikan tugas secara				

		mandiri.				
		5. Saya senang jika berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.				
3	Penghargaan dari guru/orang tua	6. Saya semakin semangat belajar ketika mendapat pujian guru.				
		7. Saya lebih rajin belajar saat mendapat pujian orang tua.				
4	Lingkungan belajar nyaman	8. Suasana rumah saya mendukung saya untuk belajar.				
		9. Saya lebih fokus belajar ketika lingkungan tenang.				

Lampiran 3 Identitas Sampel Angket Uji Coba Penelitian Skripsi

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1	Daffa rifki aditia	4	L
2	Malinda	4	P
3	Ahmad eza	4	L
4	Raisa	4	P
5	Nisa	4	P
6	Abdullah rafif sinaro	4	L
7	Cyra lavina nadiva	5	P
8	Dominikus	5	L
9	Cahaya Khaira Maylen	5	P
10	Sulaiman okta	5	L
11	Caca	5	P
12	Zahra	5	P
13	Alfa Lutfi Hidayat	6	L
14	Rika indri Astuti	6	P
15	Annisa salsabila	6	P
16	M. Abdul rozak sinaro	6	L
17	Arjun	6	L
18	Humam zada haditama	6	L
19	Alvino angga pratama	6	L
20	Salman	5	L

Lampiran 4 Hasil Isi Angket Uji Coba Penelitian Skripsi

Resp	variabel X : Penggunaan Gadget											Total Total
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	
1	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	37
2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	24
3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	42
4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	31
5	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	15
6	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	41
7	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	25
8	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	36
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
10	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	19
11	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	36
12	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	16
13	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	42
14	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21
15	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	38
16	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	41
17	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	13
18	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	26
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
20	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	29

[illegible]

20	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

REsp	variabel MOTIVASI BELAJAR : Motivasi Belajar									Total
	Y2.1	Y2.2	Y2.3	Y2.4	Y2.5	Y2.6	Y2.7	Y2.8	Y2.9	
1	4	4	4	3	4	3	3	4	4	33
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	30
4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	33
5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	34
6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
7	4	3	3	3	3	4	4	4	3	31
8	3	4	3	3	3	4	3	4	3	30
9	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34
10	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35
11	4	3	3	3	3	3	4	3	4	30
12	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34
13	4	4	4	3	3	3	2	4	3	30
14	4	4	3	3	3	4	3	3	3	30
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
17	4	3	3	3	4	3	3	3	3	29
18	3	3	3	4	4	3	4	4	3	31
19	3	3	3	3	3	3	4	3	4	29
20	3	2	3	3	3	4	3	3	3	27

Lampiran 5 Hasil Uji SPSS Uji Validitas Dan Reliabilitas

Uji Validitas Dan Reliabilitas Penggunaan *Gaget*

Correlations

		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	Z.9	X.10	X.11	Total
X.1	Pearson Correlation	.1	.102	.159	.080	.116	.124	.213	.189	.017	.074	.094	.646**
	Sig. (2-tailed)		.481	.276	.581	.422	.390	.137	.190	.905	.608	.518	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.2	Pearson Correlation	.102	1	.568**	.577**	.452**	.565**	.660**	.499**	.717**	.606**	.553**	.652**
	Sig. (2-tailed)	.481		.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.3	Pearson Correlation	.159	.568**	1	.587**	.590**	.707**	.759**	.757**	.627**	.608**	.670**	.753**
	Sig. (2-tailed)	.276	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	49	49	49	49	49	49	49	49	49	49	49	49
X.4	Pearson Correlation	.080	.577**	.587**	1	.602**	.556**	.466**	.471**	.782**	.618**	.611**	.650**
	Sig. (2-tailed)	.581	.000	.000		.000	.000	.001	.001	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.5	Pearson Correlation	.116	.452**	.590**	.602**	1	.701**	.477**	.482**	.650**	.520**	.639**	.652**
	Sig. (2-tailed)	.422	.001	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.6	Pearson Correlation	.124	.565**	.707**	.556**	.701**	1	.598**	.571**	.779**	.515**	.605**	.705**
	Sig. (2-tailed)	.390	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.7	Pearson Correlation	.213	.660**	.759**	.466**	.477**	.598**	1	.629**	.552**	.412**	.563**	.707**

	Sig. (2-tailed)	.137	.000	.000	.001	.000	.000		.000	.000	.003	.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.8	Pearson Correlation	.189	.499**	.757**	.471**	.482**	.571**	.629**	1	.448**	.489**	.538**	.674**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.001	.000	.000	.000		.001	.000	.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Z.9	Pearson Correlation	.017	.717**	.627**	.782**	.650**	.779**	.552**	.448**	1	.627**	.720**	.676**
	Sig. (2-tailed)	.905	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001		.000	.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.10	Pearson Correlation	.074	.606**	.608**	.618**	.520**	.515**	.412**	.489**	.627**	1	.644**	.617**
	Sig. (2-tailed)	.608	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000		.000	.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X.11	Pearson Correlation	.094	.553**	.670**	.611**	.639**	.605**	.563**	.538**	.720**	.644**	1	.683**
	Sig. (2-tailed)	.518	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.646**	.652**	.753**	.650**	.652**	.705**	.707**	.674**	.676**	.617**	.683**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	50	50	49	50	50	50	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

Y.1.6	Pearson Correlation	.242	.082	.503*	.414	.202	1	.287	.503*	.212	.596**	.652**
	Sig. (2- tailed)	.303	.731	.024	.069	.393		.220	.024	.369	.006	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y.1.7	Pearson Correlation	.171	.375	.408	.533*	.499*	.287	1	.000	.533*	.287	.666**
	Sig. (2- tailed)	.471	.103	.074	.015	.025	.220		1.000	.015	.220	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y.1.8	Pearson Correlation	.105	.612**	.000	.302	.262	.503*	.000	1	.101	.101	.484*
	Sig. (2- tailed)	.660	.004	1.000	.196	.264	.024	1.000		.673	.673	.030
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y.1.9	Pearson Correlation	.390	.123	.302	.394	.501*	.212	.533*	.101	1	.616**	.678**
	Sig. (2- tailed)	.089	.605	.196	.086	.025	.369	.015	.673		.004	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y.1.10	Pearson Correlation	.453*	.082	.302	.414	.202	.596**	.287	.101	.616**	1	.652**
	Sig. (2- tailed)	.045	.731	.196	.069	.393	.006	.220	.673	.004		.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.599**	.501*	.484*	.743**	.697**	.652**	.666**	.484*	.678**	.652**	1
	Sig. (2- tailed)	.005	.024	.030	.000	.001	.002	.001	.030	.001	.002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Y.2.6	Pearson Correlation	-.058	.241	.192	.192	-.032	1	.149	-.154	-.265	.200
	Sig. (2- tailed)	.808	.305	.418	.418	.895		.530	.518	.259	.398
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y.2.7	Pearson Correlation	.050	.030	.149	.676**	.467*	.149	1	-.114	.254	.522*
	Sig. (2- tailed)	.833	.900	.530	.001	.038	.530		.631	.280	.018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y.2.8	Pearson Correlation	-.126	.019	-.044	-.044	-.023	-.154	-.114	1	.398	.361
	Sig. (2- tailed)	.597	.938	.854	.854	.924	.518	.631		.082	.118
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y.2.9	Pearson Correlation	.039	.070	.143	.143	.163	-.265	.254	.398	1	.519*
	Sig. (2- tailed)	.870	.771	.549	.549	.493	.259	.280	.082		.019
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.376	.612**	.686**	.761**	.704**	.200	.522*	.361	.519*	1
	Sig. (2- tailed)	.102	.004	.001	.000	.001	.398	.018	.118	.019	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01
level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05
level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.625	9

Lampiran 6 Angket Penelitian

ALAT PENGUMPULAN DATA

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Belajar Anak SD Kelurahan Hadimulyo Timur

Angket

Angket ini disusun untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Motivasi Belajar Anak SD. Instrumen berbentuk angket tertutup dengan skala penilaian menggunakan Skala Likert, sehingga responden hanya perlu memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.

Gunakan skala berikut:

Pilihan Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

Keterangan skala Likert 4 poin:

- Sangat Setuju (SS) : Jika pernyataan sangat sesuai dengan keadaan diri kamu.
- Setuju (S) : Jika pernyataan sesuai dengan keadaan diri kamu.
- Tidak Setuju (TS): Jika pernyataan kurang sesuai dengan keadaan diri kamu.
- Sangat Tidak Setuju (STS) : Jika pernyataan tidak sesuai dengan keadaan diri kamu sama sekali.

Petunjuk

- Pilih satu jawaban saja untuk setiap pernyataan.

2. Isilah dengan jujur dan tidak perlu berdiskusi dengan teman.
3. Semua jawaban bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian

Nama : _____

Kelas : _____

Jenis kelamin : Laki-laki/ Perempuan (Coret yang salah)

D. Variabel X : Penggunaan *Handphone/tablet*

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Frekuensi penggunaan <i>Handphone/tablet</i>	1. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> hampir setiap hari.				
		2. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> ketika ada keperluan penting.				
		3. Saya tidak menggunakan <i>Handphone/tablet</i> ketika waktu luang.				
2	Durasi penggunaan <i>Handphone/tablet</i>	4. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> dalam waktu 1 jam lebih tanpa istirahat.				
		5. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> dalam 1 hari lebih dari 3 jam.				
3	Jenis aktivitas	6. Saya memainkan game di				

	<i>handphone/tablet</i>	gadget.				
		7. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> untuk menonton vidio.				
		8. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> untuk belajar.				
4	Pengaruh <i>handphone/tablet</i> terhadap interaksi sosial & konsentrasi belajar	9. Saya lupa waktu belajar karena bermain <i>handphone/tablet</i>				
		10. <i>Handphone/tablet</i> membuat saya kurang berinteraksi dengan teman.				
		11. <i>Handphone/tablet</i> membuat saya sulit fokus saat belajar.				

a. Variabel Y1 : Perilaku Sosial

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Mampu berinteraksi sosial	1. Saya mudah bergaul dengan teman di kelas.				
		2. Saya selalu menyapa teman ketika bertemu.				
2	Bersikap empati	3. Saya merasa kasihan ketika teman mengalami kesulitan.				
		4. Saya menghibur jika teman sedang sedih.				
3	Mengontrol diri dalam situasi	5. Ketika saya marah saya dapat menahan diri untuk tidak				

	sosial	terbawa emosi				
		6. Saya tidak langsung membalas ketika teman mengganggu saya.				
4	Patuh terhadap aturan sosial	7. Saya mematuhi aturan yang ada di kelas.				
		8. Saya mengikuti kesepakatan kelompok.				
5	Berperilaku prososial	9. Saya meminjamkan barang kepada teman yang membutuhkan.				
		10. Saya membantu teman tanpa diminta ataupun disuruh.				

a. Variabel MOTIVASI BELAJAR : Motivasi Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Hasrat untuk berhasil	1. Saya belajar lebih giat agar hasil belajar saya meningkat.				
		2. Saya ingin membuktikan bahwa saya bisa menjadi siswa yang pintar.				
2	Rasa bahagia atas pencapaian	3. Saya merasa bangga ketika menyelesaikan tugas secara mandiri.				
		4. Saya senang jika berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.				

3	Penghargaan dari guru/orang tua	5. Saya lebih rajin belajar saat mendapat pujian orang tua.				
4	Lingkungan belajar nyaman	6. Saya lebih fokus belajar ketika lingkungan tenang.				

Lampiran 7 Identitas Responden

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1	Daffa rifki aditia	4	L
2	Malinda	4	P
3	Ahmad eza	4	L
4	Raisa	4	P
5	Nisa	4	P
6	Abdullah rafif sinaro	4	L
7	Cyra lavina nadiva	5	P
8	Dominikus	5	L
9	Cahaya Khaira Maylen	5	P
10	Sulaiman okta	5	L
11	Caca	5	P
12	Zahra	5	P
13	Alfa Lutfi Hidayat	6	L
14	Rika indri Astuti	6	P
15	Annisa salsabila	6	P
16	M. Abdul rozak sinaro	6	L
17	Arjun	6	L
18	Humam zada haditama	6	L
19	Alvino angga pratama	6	L
20	Salman	5	L
21	Heru	4	L
22	Rani	5	L
23	Denis aditiya arrafif	6	L
24	Fauzi	4	L
25	Rahmat faisal	4	L
26	Umayroh	4	P
27	Gayuh	4	L
28	M. Chilo pratama	4	L
29	Salwa ayunda bahri	4	P
30	Arvi	4	P
31	Syifa auliana	4	P
32	Cika uci ramadhani	4	P

20	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	29
21	1	4	1	4	1	1	1	1	4	4	3	25
22	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	23
23	1	3	2	3	2	3	1	2	3	3	1	24
24	2	2	1	1	1	3	2	3	2	1	1	19
25	2	2		2	2	2	2	2	2	3	2	21
26	1	1	1	3	3	3	1	1	3	3	3	23
27	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	25
28	2	2	2	4	3	1	2	2	2	2	2	24
29	3	3	2	3	4	4	3	1	3	1	1	28
30	33	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	56
31	2	1	1	2	3	2	1	2	2	3	2	21
32	3	3	2	3	3	3	2	1	4	3	4	31
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
34	1	1	2	3	2	1	1	2	1	2	1	17
35	4	3	2	4	3	3	2	2	4	2	2	31
36	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	35
37	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	43
38	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	20
39	2	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34
40	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	15
41	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	26
42	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	30
43	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21
44	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	18
45	23	3	3	2	2	3	4	4	2	2	3	51
46	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	29
47	1	1	2	2	3	3	1	1	2	2	3	21
48	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	26
49	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	31
50	2	1	2	2	3	2	1	2	2	2	3	22

Variabel Perilaku Sosial

Resp	variabel Y1 : Perilaku Sosial										Total
	Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y1.8	Y1.9	Y1.10	
	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	33
1	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	31
4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36
5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	33

10	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35
11	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
13	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	34
14	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
16	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33
17	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34
18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
19	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
20	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	37
21	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	35
22	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	37
23	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
26	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	35
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
30	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	35
31	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
33	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	32
34	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36
35	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
37	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33
38	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33
39	3	4	4	4	3	4	3				

Variabel Motivasi Belajar

Resp	variabel Y2: Motivasi Belajar						Total
	Y2.1	Y2.2	Y2.3	Y2.4	Y2.5	Y2.6	
1	4	4	3	4	3	4	22
2	4	4	4	4	4	4	24
3	4	4	4	4	4	1	21
4	4	4	4	4	4	4	24
5	4	4	4	4	4	4	24
6	4	4	4	4	4	4	24
7	3	3	3	3	4	3	19
8	4	3	3	3	3	3	19
9	3	4	4	4	4	4	23
10	4	4	4	4	4	3	23
11	3	3	3	3	4	4	20
12	4	3	4	4	4	4	23
13	4	4	3	3	2	3	19
14	4	3	3	3	3	3	19
15	4	4	4	4	4	4	24
16	4	4	4	4	4	4	24
17	3	3	3	4	3	3	19
18	3	3	4	4	4	3	21
19	3	3	3	3	4	4	20
20	2	3	3	3	3	3	17
21	3	3	4	3	4	3	20
22	4	3	3	3	4	3	20
23	4	4	3	4	4	3	22
24	4	4	4	4	4	4	24
25	3	3	3	3	4	3	19
26	4	4	4	4	4	4	24
27	3	3	3	3	3	3	18
28	3	4	4	4	4	4	23
29	4	4	4	4	4	4	24
30	4	4	4	4	4	3	23
31	3	4	3	3	4	4	21
32	3	3	4	4	3	4	21
33	3	3	3	3	3	3	18
34	3	4	4	4	4	4	23
35	4	4	4	4	4	4	24
36	4	3	3	3	3	3	19
37	4	4	4	4	4	4	24
38	4	3	4	3	4	3	21

39	3	3	3	3	3	3	18
40	4	3	4	4	3	4	22
41	4	3	4	3	3	3	20
42	3	3	3	3	3	3	18
43	4	3	4	3	4	4	22
44	3	4	3	3	4	4	21
45	4	3	4	3	3	3	20
46	3	4	3	4	3	4	21
47	3	3	4	4	3	4	21
48	4	3	3	3	3	3	19
49	3	4	3	3	4	4	21
50	4	3	4	4	4	4	23
50							

Lampiran 9 Hasil Uji SPSS Dari Jawaban Angket Penelitian Skripsi
Uji Normalitas Penggunaan *Gadget* dan Perilaku Sosial

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			50
Normal Parameters ^a	Mean		.0000000
	Std. Deviation		3.14650430
Most Extreme Differences	Absolute		.083
	Positive		.069
	Negative		-.083
Kolmogorov-Smirnov Z			.585
Asymp. Sig. (2-tailed)			.884
a. Test distribution is Normal.			

Uji Normalitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.10647228
Most Extreme Differences	Absolute	.131
	Positive	.107
	Negative	-.131
Kolmogorov-Smirnov Z		.928
Asymp. Sig. (2-tailed)		.355
a. Test distribution is Normal.		

Uji Linieritas Penggunaan *Gadget* dan Perilaku Sosial

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prilaku sosial * <i>gadget</i> Between (Combined) Groups	300.153	27	11.117	1.273	.284
Linearity	7.196	1	7.196	.824	.374
Deviation from Linearity	292.957	26	11.268	1.290	.274
Within Groups	192.167	22	8.735		
Total	492.320	49			

Uji Linieritas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y.2 * <i>Gadget</i>	Between Groups	(Combined)	39.502	27	1.463	2.139	.036
		Linearity	.196	1	.196	.286	.598
		Deviation from Linearity	39.306	26	1.512	2.210	.031
	Within Groups		15.050	22	.684		
	Total		54.552	49			

Uji Heteroskedastisitas Penggunaan *Gadget* dan Perilaku Sosial

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.278	.679		.409	.684
	penggunaan <i>gadget</i>	.081	.022	.462	3.610	.001

a. Dependent Variable: ABS_RES1

Uji Heteroskedastisitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.605	.459		3.495	.001
	penggunaan <i>gadget</i>	.007	.015	.068	.474	.637

a. Dependent Variable: ABS_RES3

Koefisiensi Destirminasi (R2) Penggunaan *Gadget* dan Perilaku Sosial

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.520 ^a	.271	.255	.636

a. Predictors: (Constant), *gadget*

Koefisiensi Destirminasi (R2) Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.121 ^a	.015	-.006	3.179

a. Predictors: (Constant), *Gadget*

Uji T penggunaan *gadget* dan perilaku sosial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	33.331	.569		58.549	.000
	<i>Gadget</i>	.039	.019	.285	2.058	.045

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Uji T penggunaan *gadget* dan motivasi belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21.077	.930		22.674	.000
	<i>Gadget</i>	.006	.031	.030	.208	.836

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Lampiran 10 Pengisian Angket

Nama : Zahra

Kelas : V <lima.5>

Jenis kelamin : ~~Laki-laki~~ Perempuan (Coret yang salah)

A. Variabel X : Penggunaan *Handphone/tablet*

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Frekuensi penggunaan <i>Handphone/tablet</i>	1. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> hampir setiap hari.			✓	
		2. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> walaupun tidak ada keperluan penting.			✓	
		3. <i>Handphone/tablet</i> sering saya gunakan ketika waktu luang.		✓		
2	Durasi penggunaan <i>Handphone/tablet</i>	4. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> dalam waktu 1 jam lebih tanpa istirahat.			✓	
		5. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> dalam 1 hari lebih dari 3 jam.			✓	
3	Jenis aktivitas <i>handphone/tablet</i>	6. Saya memainkan game di gadget.		✓		
		7. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> untuk menonton video.		✓		
		8. Saya menggunakan <i>handphone/tablet</i> untuk belajar.		✓		
4	Pengaruh <i>handphone/tablet</i> terhadap interaksi sosial & konsentrasi belajar	9. Saya lupa waktu belajar karena bermain <i>handphone/tablet</i> .			✓	
		10. <i>Handphone/tablet</i> membuat saya kurang berinteraksi dengan teman.			✓	
		11. <i>Handphone/tablet</i> membuat saya sulit fokus saat belajar.		✓		

B. Variabel Y1 : Perilaku Sosial

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	TS	STS
1	Mampu berinteraksi sosial	1. Saya mudah bergaul dengan teman di kelas.		✓		
		2. Saya selalu menyapa teman ketika bertemu.		✓		
2	Bersikap empati	3. Saya merasa kasihan ketika teman mengalami kesulitan.	✓			
		4. Saya menghibur jika teman sedang sedih.		✓		
3	Mengontrol diri dalam situasi sosial	5. Ketika saya marah saya dapat menahan diri untuk tidak terbawa emosi		✓		
		6. Saya tidak langsung membalas ketika teman mengganggu saya.		✓		
4	Patuh terhadap aturan sosial	7. Saya mematuhi aturan yang ada di kelas.		✓		
		8. Saya mengikuti kesepakatan kelompok.		✓		
5	Berperilaku prososial	9. Saya meminjamkan barang kepada teman yang membutuhkan.	✓			
		10. Saya membantu teman tanpa diminta ataupun disuruh.	✓			

C. Variabel Y2 : Motivasi Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Skala Likert			
			SS	S	IS	STS
1	Hasrat untuk berhasil	1. Saya ingin mendapatkan peringkat di kelas.	✓			
		2. Saya belajar lebih giat agar hasil belajar saya meningkat.	✓			
		3. Saya ingin membuktikan bahwa saya bisa menjadi siswa yang pintar.		✓		
2	Rasa bahagia atas pencapaian	4. Saya merasa bangga ketika menyelesaikan tugas secara mandiri.	✓			
		5. Saya senang jika berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.	✓			
3	Penghargaan dari guru/orang tua	6. Saya semakin semangat belajar ketika mendapat pujian guru.		✓		
		7. Saya lebih rajin belajar saat mendapat pujian orang tua.	✓			
4	Lingkungan belajar nyaman	8. Suasana rumah saya mendukung saya untuk belajar.	✓			
		9. Saya lebih fokus belajar ketika lingkungan tenang.	✓			

Lampiran 11 Dokumentasi Foto Membagi Angket



Gambar : Pembagian angket di kelas 6



Gambar : Pembagian angket kelas 5



Gambar : Pemagian angket kelas 4



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat: Jl. AH. Nasution No. 7 Metro (Mal Pelayanan Publik)
 Website: <https://mpp.metrokota.go.id>/email: pmptspkotametro@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN (SI-P)

Nomor : 503/148/SI-P/D-15/2025

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Metro, memberikan izin kepada:

Nama Peneliti : **IMRO'ATUS SOLEKHAH**
 Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 2201032007
 Alamat Peneliti : DUSUN IV RT/RW 016/008 KEL. BUMI NABUNG SELATAN
 KEC. BUMI NABUNG LAMPUNG TENGAH

Judul Penelitian : **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD) KELURAHAN HADIMULYO TIMUR**

Tujuan Penelitian : **UNTUK MENGETAHUI APAKAH DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD) DI KELURAHAN HADIMULYO TIMUR**

Lokasi Penelitian : **KELURAHAN HADIMULYO TIMUR**

Masa Berlaku Izin : **30 Oktober 2025**

Ketentuan:

1. Surat izin penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan;
2. Peneliti memberikan salinan hasil penelitian pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Metro.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**RETRIBUSI
GRATIS**



Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 30 Juli 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA METRO,**



ISMET, SE.
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19710716 200312 1 001

- Tembusan :
1. Walikota Metro;
 2. Kepala Badan KESBANGPOL Kota Metro;
 3. Pertinggal.





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

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

Nomor : B-2918/In.28/J/TL.01/07/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA KELURAHAN HADIMULYO
TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA KELURAHAN HADIMULYO TIMUR berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: IMRO'ATUS SOLEKHAH
NPM	: 2201032007
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR DI RUMAH ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD) DI KELURAHAN HADIMULYO TIMUR

untuk melakukan prasurvey di KELURAHAN HADIMULYO TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA KELURAHAN HADIMULYO TIMUR untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Juli 2025
Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd
NIP 19940304 201801 2 002



**PEMERINTAH KOTA METRO
KECAMATAN METRO PUSAT
KELURAHAN HADIMULYO TIMUR**

Jl. Kijang No.05 Hadimulyo Timur, Metro Pusat Kota Metro Lampung 34114
web: hadimulyotimur.metrokota.go.id, E-mail : hadimulyotimur2019@gmail.com

Hadimulyo Timur, 01 Agustus 2025

Nomor : 070/ 56 /C.1.4/2025

Sifat : -

Perihal : Izin Prasurvey

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri

Di -

Metro

Menindak lanjuti Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Nomor :
B-2918/In.28/J/TL.01/07/2025 Tanggal 24 Juli 2025, Perihal Izin Prasurvey
Atas Nama Saudara :

Nama : Imro'atus Solekhah

NPM : 2201032007

Program Study : Madrasah Ibtidaiyah

Pada Prinsipnya Kami tidak keberatan memberikan izin Prasurvey
kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Prasurvey di Kelurahan
Hadimulyo Timur Kecamatan Metro Pusat
Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

An Lurah Hadimulyo Timur



Nip. 19870729 200701 1 001



**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-2039/In.28/D.1/TL.00/12/2025
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
LURAH HADIMULYO TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2038/In.28/D.1/TL.01/12/2025,
tanggal 19 Desember 2025 atas nama saudara:

Nama : IMRO'ATUS SOLEKHAH
NPM : 2201032007
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada LURAH HADIMULYO TIMUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di HADIMULYO TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD KELURAHAN HADIMULYO TIMUR".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 19 Desember 2025
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



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



**PEMERINTAH KOTA METRO
KECAMATAN METRO PUSAT
KELURAHAN HADIMULYO TIMUR**

Jl. Kijang No.05 Hadimulyo Timur, Metro Pusat Kota Metro Lampung 34114
web: hadimulyotimur.metrokota.go.id, e-mail: hadimulyotimur2019@gmail.com

Hadimulyo Timur, 23 Desember 2026

Nomor : 070/E03745-26032/C.1.4/2026

Sifat : -

Perihal : Izin Research

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Di -

Metro

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jural Siwo Lampung Nomor: B-2039/In.28/D-1/TL.00/12/2025 tanggal 19 Desember 2025, perihal Izin Research, atas nama saudara:

Nama : Imro'atus Solekhah

NPM : 2201032007

Program Studi : Madrasah Ibtidaiyah

Pada prinsipnya kami tidak keberatan memberikan izin research kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan research di Kelurahan Hadimulyo Timur Kecamatan Metro Pusat.

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

An. Camat Metro Pusat
Lurah Hadimulyo Timur



Fitri Minarni, SH., MH.
Pembina
NIP. 19741018 200801 2 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR 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

SURAT TUGAS

Nomor: B-2038/In.28/D.1/TL.01/12/2025

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

Nama : **IMRO'ATUS SOLEKHAH**
NPM : 2201032007
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di HADIMULYO TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SD KELURAHAN HADIMULYO TIMUR".

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 : 19 Desember 2025

Mengetahui,
Pejabat Setempat
An. CAMAT METRO PUSAT
KELURAHAN HADIMULYO TIMUR



Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



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

RIWAYAT HIIDUP



Penulis bernama Imro'atus Solekhah lahir di Bumi Nabung Selatan Lampung Tengah pada 20 Juni 2004. Putri dari Bapak Jemadi dan Ibu Suprapti. Penulis menempuh pendidikan di TK Tunas Bangsa Bumi Nabung Selatan lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan jenjang Sekolah Dasar di SDN 1 Bumi Nabung Selatan lulus pada tahun 2016, dan melanjutkan di SMP Plus Darul Falah Bumi Nabung lulus pada tahun 2019, kemudian melanjutkan di SMA Plus Darul Falah Bumi Nabung lulus pada tahun 2022. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan S1 di UIN Jurai Siwo Lampung Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.