



**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU ANAK
SEKOLAH DASAR NEGERI KAYEN 01 KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

OLEH

ADIAR ISMOHANDOYO

NPM 17120019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022



**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU ANAK
SEKOLAH DASAR NEGERI KAYEN 01 KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Guna Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

**ADIAR ISMOHANDOYO
NPM 17120019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

SKRIPSI

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU ANAK
SEKOLAH DASAR NEGERI KAYEN 01 KABUPATEN PATI**

Yang disusun dan diajukan oleh

ADIAR ISMOHANDOYO

NPM 17120019

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Semarang,

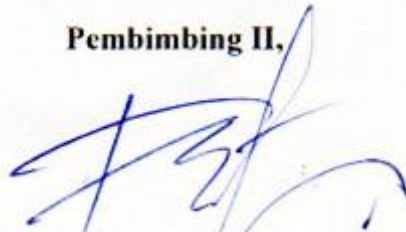
Pembimbing I,



Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd

NPP. 098301249

Pembimbing II,



Fajar Cahyadi, S.Pd., M.Pd

NPP. 117901362

SKRIPSI

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU ANAK
SEKOLAH DASAR NEGERI KAYEN 01 KABUPATEN PATI**

Yang disusun dan diajukan oleh

ADIAR ISMOHANDOYO

NPM 17120019

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji

Ketua,



Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd.Kons
NPP/NIP 088201204

Sekretaris



Sukamto, S.Pd., M.Pd
NPP/NIP 987701131

Penguji I

FiliaPrima Artharina, S.Pd., M.Pd
NPP/NIP 098301249



(.....)

Penguji II

Fajar Cahyadi, S.Pd., M.Pd
NPP/NIP 117901362



(.....)

Penguji III

Mudzanatun, S.Pd., M.Pd
NPP/NIP 096901239



(.....)

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Mengapa takut pada lara, sementara semua rasa bisa kita cipta, akan selalu ada tenang disela sela gelisah yang menunggu reda. (**IS PUSAKATA**).
2. Ucapanmu cerminan dari dirimu. (**Adiar Ismohandoyo**)

Persembahan :

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sunar dan Ibu Miniyati tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan serta motivasi.
2. Almamaterku Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adiar Ismohandoyo

NPM : 17120019

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan atau karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 18 November 2022



Adiar Ismohandoyo

NPM 17120019

ABSTRAK

ADIAR ISMOHANDOYO, NPM 17120019. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Universitas PGRI Semarang. Pembimbing I Filia Prima Arthania, S.Pd., M.Pd dan Fajar Cahyadi S.Pd., M.Pd. 2022

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak dilihat dari aspek menghormati guru, tolong menolong terhadap siswa lain, sopan santun, peka dan cara berterimakasih serta penanganan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01. Pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati” dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia SD di SDN Kayen 01 yaitu berdampak pada perkembangan sosial anak, seperti anak kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, lupa dengan lingkungan sekitar, dan kurangnya waktu bermain bersama teman sebaya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan anak. Upaya mencegah ketergantungan anak terhadap gadget yaitu orangtua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat, dan lain sebagainya. Orangtua juga dapat memberikan aturan ketika anak tetap ingin menggunakan gadget, orangtua perlu menjadi teladan yang baik bagi anaknya.

Berdasarkan penelitian ini saran yang disampaikan adalah orangtua membuat beberapa aturan dirumah agar anak tidak telampau jauh dalam bermain gadget, atau dapat dikatakan cara membimbing anak harus lebih diperhatikan dan diperlukan pendampingan khusus ketika bermain *gadget* agar nantinya tidak berpengaruh kepada diri anak sendiri, saran bagi guru juga harus memperhatikan penggunaan *gadget* siswa ketika di sekolah, baik kelas rendah maupun kelas tinggi.

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan lancar,. Skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati” ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasehat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati peneliti sampaikan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang, Ibu Dr. Sri Suciati, M. Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd. Kons. yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Sukamto, S.Pd., M.Pd. yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I dan Penguji I, Ibu Filia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Pembimbing II dan Penguji II, Bapak Fajar Cahyadi, S.Pd.,M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
6. Penguji III, Ibu Mudzanatun, S.Pd., M.Pd. yang sudah bersedia menjadi dosen penguji III dalam tahap akhir untuk menyelesaikan tugas akhir penulis.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
8. Kepala Sekolah SD Negeri Kayen 01, Bapak Suharno, S.Pd. yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SD.
9. Guru kelas IV SD Negeri Kayen 01, Ibu Erpi Yusniawati, S.Pd.SD. yang telah bersedia untuk membimbing dan memberikan kesempatan penulis melakukan pengamatan dan kegiatan pembelajaran di kelas.
10. Siswa – siswa kelas III - IV SD Negeri Kayen 01 yang telah bersedia membantu menjadi subjek penelitian oleh penulis.
11. Bapak dan Ibu yang telah memberikan inspirasi, semangat dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
12. Abang satu satunya G Alfian Zuniar yang selalu suport apapun dan kapanpun yang saya lakukan.
13. Teman-teman seperjuangan kelas A dan D PGSD angkatan 2017.
14. Sabrina Asni Widyastuti yang telah memberikan semangat dalam proses menyelesaikan skripsi dari awal hingga akhir.
15. Gurit Hartono, Humam Eeng, Priyo Saelan, Yudhan Gunarto, Hafiz Tohirin, Hakim Sutamto, Ade Sukonto Legowo yang selalu menemani dan saling menguatkan diperantauan kerasnya Kota Semarang

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan menengah.

Semarang, 18 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| PRAKATA..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Konteks Penelitian | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 8 |
| C. Tujuan Penelitian | 8 |
| D. Manfaat Penelitian | 8 |
| E. Penegaasan Istilah..... | 9 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 11 |
| A. Acuan Teori Fokus Penelitian..... | 11 |
| B. Penelitian Yang Relevan..... | 15 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 17 |
| A. Pendekatan Penelitian | 17 |
| B. <i>Setting</i> Penelitian | 18 |
| C. Data, Sumber dan Instrumen Penelitian..... | 18 |
| D. Prosedur Pengumpulan Data..... | 20 |
| E. Keabsahan Data | 21 |
| F. Metode Analisis Data..... | 21 |
| G. Tahap Penelitian..... | 23 |
| BAB IV TEMUN HASIL PENELITIAN..... | 26 |
| A. Deskripsi dan Temuan Hasil Penelitian..... | 26 |
| B. Analisis dan Pembahasan..... | 50 |

| | |
|---|----|
| BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN..... | 72 |
| A. SIMPULAN..... | 72 |
| B. SARAN..... | 72 |
| C. KETERBATASAN PENELITIAN | 73 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Komponen dalam analisis data (<i>interactive data</i>) | 22 |
| Gambar 4.1 Lingkungan Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati | 26 |
| Gambar 4.2 Hasil Angket Guru | 48 |
| Gambar 4.3 Hasil Angket Orangtua Siswa | 50 |
| Gambar 4.4 Angket Siswa SD Negeri Kayen 01 | 51 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa SD Negeri Kayen 01 | 37 |
| Tabel 4.2 Hasil Wawancara Siswa SD Negeri Kayen 01 | 43 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Surat Usulan Tema dan Pembimbing Skripsi..... | 77 |
| Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian..... | 78 |
| Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah Dasar Negeri Kayen 01..... | 79 |
| Lampiran 4. Jurnal Bimbingan Skripsi | 80 |
| Lampiran 5. Daftar Nama Anak, Orang Tua dan Guru Yang Menjadi Sampel..... | 84 |
| Lampiran 6. Hasil Wawancara Siswa | 85 |
| Lampiran 7. Hasil Wawancara Orang Tua Siswa..... | 88 |
| Lampiran 8. Hasil Wawancara Guru..... | 98 |
| Lampiran 9. Hasil Angket Siswa | 103 |
| Lampiran 10. Hasil Angket Orang Tua..... | 106 |
| Lampiran 11. Hasil Angket Guru..... | 109 |
| Lampiran 12. Dokumentasi..... | 113 |

BAB I

PENDAULUAN

A. Konteks Penelitian

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta sebuah keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam penunjang sisdiknas tersebut dibutuhkan alat atau media pembelajaran, media tersebut bisa berupa teknologi. Teknologi yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan seperti laptop, proyektor dan gadget. Sesuai dengan UU No. 23 Tahun 2002 sebagaimana yang telah diubah dengan UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, bentuk perlindungan terhadap anak salah satunya yaitu hak untuk memperoleh pengetahuan positif dalam kondisi pesatnya perkembangan bidang teknologi informasi. Selanjutnya yang menjadi kewajiban pendidik dan tenaga kependidikan menurut ketentuan Pasal 40 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Menurut warsita (2008;135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana yang merupakan sistem dan metode untuk memperoleh, mengirim, menafsir, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan kata secara bermakna. Perkembangan teknologi semakin pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai jenis dan fitur yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan teknologi pada saat ini sangatlah penting, teknologi

sudah menguasai seluruh aspek kehidupan baik itu pada aspek ekonomi, politik maupun pendidikan

Mahanal, (2009: 20) dalam Arini,Winda (2019) Abad ke-21, teknologi dan informasi mempengaruhi setiap aspek kehidupan. Abad yang dikenal sebagai transformasi masyarakat industri menjadi masyarakat berpengetahuan. Hal itu membuat orang dengan mudah memperkaya pengetahuan mereka melalui internet. Ini juga membuat mereka mudah mengakses informasi dari seluruh dunia. Namun, perkembangan ini berdampak buruk bagi masyarakat dan lingkungan. Informasi yang tersebar di seluruh dunia tidak terkendali dan menyebabkan ledakan digital yang tinggi. Akibatnya, orang mengalami kesulitan dalam memilah informasi yang mereka butuhkan. Mereka dapat memilah antara sumber tepercaya, tipuan atau opini. Guna mempersiapkan pelajar abad ke-21 untuk menjadi pelajar yang handal di masa depan, pendidik di seluruh dunia mempromosikan beberapa keterampilan untuk menghadapi tantangan perkembangan abad ke-21. Oleh karena itu, pelajar membutuhkan keterampilan abad ke-21 yang disingkat sebagai 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreatifitas), dan *communication* (komunikasi)

Kemampuan berpikir kritis, menurut Schafersman (2012) merupakan salah satu kompetensi yang harus dikembangkan dan dilatihkan pada siswa melalui kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan tersebut terus tumbuh dan berkembang karena kemampuan ini sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan. Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia untuk memasuki era globalisasi serba maju dan modern. Pada zaman yang serba canggih dan modern ini menuntut manusia untuk

mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal seperti ini disebabkan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks.

Oleh karena itu diciptakanlah alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu *Gadget*. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pembisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak, remaja, bahkan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas kehidupan mereka (Pebrian, 2017).

Menurut Anggraeni & Hendrizal (2018: 64-76) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpanan berbagai jenis data, musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal tersebut menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi aktual. Di kalangan remaja maupun anak tentunya *gadget* tidaklah asing lagi. Sebagian anak menggantungkan *gadget* dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugasnya.

Penggunaan *gadget* yang penggunaannya secara efektif akan menumbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *gadget* canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seseorang anak dalam mengasah aktivitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan *gadget* cukup banyak, terdapat aplikasi-

aplikasi yang terdapat di *gadget* seperti *google* untuk mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimana saja. Selain itu ada *YouTube*, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik (Novitasari :2013).

Menurut Rozalia (2017: 722) mengatakan bahwa dampak positif *gadget* yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kineja otak sehingga siswa dapat manikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri pada siswa ketika memenangkan sebuah permainan yang tersedia di *gadget*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi bagi pemecahan masalah.

Namun dibalik hal positif tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* seperti radiasi dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget*. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli dengan teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku siswa, karena adanya *gadget* yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020: 29-34) mengatakan bahwa anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan *gadgetnya*, sehingga menimbulkan sikap individualisme pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman maupun orang lain.

Menurut Marpaung (2018: 55-64) menjelaskan bahwa dampak negatif *gadget* diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualisme. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Santoso (2020: 49-54) menyatakan bahwa dari masing-masing sekolah mulai mengharuskan mempunyai *gadget*. Karena *gadget* tersebut untuk mempermudah siswa dan guru dalam belajar mengajar secara *online*, memperoleh sumber informasi yang baru dan mengerjakan tugas dengan baik. Tetapi disisi lain ada pengaruh dari *gadget* tersebut menjadikan berkurangnya siswa untuk tertarik belajar, karena kebanyakan main *gadget* sehingga lupa dengan belajar. Kebanyakan siswa menggunakan *gadget* tersebut digunakan untuk main *game*, *chatting*, *facebook*, *instagram* dan lain-lain.

Pendidikan karakter perilaku sosial akhir-akhir ini semakin banyak diperbincangkan, terutama di kalangan akademis. Hal ini disebabkan sikap dan perilaku masyarakat Indonesia yang cenderung mengabaikan nilai-nilai luhur yang sudah lama dijunjung tinggi dan mengakar dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Kejujuran, kesantunan, kebersamaan, dan nilai keagamaan perlahan mulai tergerus oleh budaya asing yang cenderung *hedonistik*, *materialistik* dan *individualistik* sehingga nilai-nilai karakter perilaku sosial tersebut tidak lagi dianggap penting (Nida & Taufiqqurahman, 2019: 75-90).

Menurut Sukirman (2017: 30-37) mengatakan bahwa perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu yindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menepatkan posisi dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan rasa sakit hati kepada orang lain. Ketika anak memiliki ketertarikan yang lebih terhadap *gadget*, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku anak seperti sopan santun terhadap orang lain. Pembentukan perilaku didapatkan dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku.

Menurut Walgito (2004) *gadget* menungkinakan penggunaanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai amupun tempat sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asik menggenggam dan memaikan *gadget* mereka tanpa memperdulikan lingkungan dan situasi sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi pada masa pandemi seperti saat ini, banyak dijumpai anak menggunakan *gadget* tidak hanya untuk mengerjakan latihan soal dan melihat materi pembelajaran yang guru berikan akan tetapi siswa juga setiap hari dan setiap saat memegang *gadget*. Anak menggunakan *gadget* karena orangtua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang sangat terjangkau di pasaran. Orangtua memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan baik untuk membantu proses pembelajaran secara daring ini dan supaya anak tidak *gaptek* (gagap teknologi). Banyak fitur aplikasi yang tersedia di *gadget*, tidak hanya aplikasi pembelajaran mengenal huruf atau gambar, akan tetapi juga terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video, gambar, bahkan *game online*.

Dengan penggunaan *gadget* secara terus menerus ini memberikan dampak pada polas perilaku anak dalam keseharian. Anak-anak sangat bergantung pada *gadget* dan sering kali menjadi kegiatan rutin yang harus dilakukan oleh anak. Banyak dijumpai anak-anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya mauoun bermain dengan teman sebayanya. Peneliti menemukan jika anak-anak sudah menggunakan *gadget* milik pribadi maupun milik orang tua. Rata-rata anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas SDN Kayen 01. Ditemukan hasil “ Untuk mendukung pembelajaran daring penggunaan *gadget* sangat bermanfaat bagi siswa sehingga siswa dapat menambah informasi mengenai

pembelajaran saat ini, untuk siswa kelas 2 masih membutuhkan bimbingan orangtua, penggunaan *gadget* sebenarnya berdampak positif dan negatif tergantung dengan cara penggunaannya, untuk mengatasi siswa yang tidak menggunakan *gadget* maka akan dilaksanakan pembelajaran *luring* secara berkelompok dirumah anak ada juga yang diminta untuk mencari informasi melalui buku siswa atau sumber lainnya, penggunaan *gadget* tidak berdampak pada sistem pembelajaran karena pembelajaran sudah diadakan secara *blended*, dan adanya kesenjangan prestasi belajar siswa antara siswa yang tidak menggunakan *gadget* dengan siswa yang belajarnya di tunjang dengan menggunakan *gadget*, serta pola belajar dengan menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi pola tidur dan jam istirahat siswa” Dan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa SDN Kayen 01, ditemukan hasil bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi waktu belajar di rumah adapun waktu belajar siswa mulai pukul 18.00-20.00, kemudian waktu tidur siswa mulai dari pukul 22.00 dan bangun pada pukul 06.00 data dapat dilihat pada lampiran hasil penelitian.

Menurut Syifa et al., (2019: 538) menjelaskan bahwa anak yang menggunakan *gadget* selama lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak *gadget* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan lebih sering bermain *game* dan menonton *YouTube*.

Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Kayen 01 yang telah diuraikan di atas, maka diambilah judul penelitian “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak di Sekolah Dasar Negeri 01 Kayen Kabupaten Pati”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa fokus penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01 ?
2. Bagaimana cara penanganan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang akan diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku anak yang dilihat dari aspek menghormati guru, tolong menolong terhadap siswa lain, sopan santun, peka dan cara berterimakasih.
3. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penanganan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti untuk menambah wawasan, ilmu pengetahuan, mempelajari, mengamati, dan mengkaji suatu permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01.

b. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan arahan mengenai *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk memberikan arahan mengenai *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01.

d. Bagi Orangtua

Diharapkan penelitian ini dapat menjadikan arahan orangtua kepada siswa untuk mendampingi siswa dalam menggunakan *gadget*.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan dasar dan gambaran untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

1. Analisis

Menurut Spradley dalam Sugiyono (2015: 335) menyatakan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan bertujuan untuk mencapai pola, dilain sisi analisis adalah suatu cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentuka bagian, hubungan antar bagian serta hubungannya dengan keseluruhan.

2. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak

Menurut Setianingsih (2018: 191-205) menyatakan bahwa kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi *prefrontal korteks* yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawan, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Kecanduan *gadget* dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.

Menurut Latifatus Saniyyah (2021: 2132-2140) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kecanduan dan dapat berpengaruh terhadap perilaku anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak yang sering menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* sangatlah tinggi mencapai 3-6 jam

perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *YouTube, tiktok, dan game online*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan yang luas, mempermudah anak dalam berkomunikasi dan melatih aktivitas anak. Adapun juga dampak negatif diantaranya yaitu mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar kurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku anak menunjukkan perilaku yang kurang baik terhadap cara menghormati orang tua, rasa tolong menolong, sopan santun, namun anak juga kurang peka dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Acuan Teori Fokus Penelitian

1. Definisi *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia lebih praktis (Setianingsih, 2018)

A. Siswa Sekolah Dasar

Menurut Piaget (Suyatno, 2003) anak memiliki empat tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas).

Menurut Richard D. Kellough dalam (Kuntjojo, 2010) menjelaskan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar adalah individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat untuk merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan ciri-ciri siswa sekolah dasar yaitu :

1. Egosentris
2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
3. Orang yang unik.
4. Kaya akan angan-angan atau khayalan.
5. Daya konsentrasi yang pendek.
6. Masa belajar yang paling berpotensi.

B. Perilaku Anak Sekolah Dasar

Anak dengan gangguan emosi dan perilaku memiliki karakteristik yang kompleks dan seringkali ciri-ciri perilaku tersebut dilakukan oleh teman sebayanya seperti banyak gerak atau aktif, mengganggu temannya, perilaku melawan teman maupun orang yang berada di sampingnya, dan adakalanya perilaku menyendiri atau berdiam diri (Aini Mahabbati, 2006: 1-14).

Gangguan emosional dan perilaku pada anak sekolah dasar lebih sulit dideteksi dibandingkan jenis kebutuhan khusus lainnya. Hal itu dikarenakan

karakteristik gangguan emosioal dan perilaku anak mencakup populasi yang beraneka ragam dan jenis penyimpangan yang berbeda-beda (Nafsiah Ibrahim & Rohana Alndi, 1996).

Selain itu, guru di sekolah dasar belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam proses identifikasi yang akan membedakan gangguan emosi dan perilaku anak dengan perilaku anak pada umumnya, yang tidak tergolong gangguan emosi dan perilaku. Belum ada upaya khusus dari guru di sekolah dasar untuk meningkatkan gangguan emosi dan perilaku karena belum adanya pengetahuan tentang konsep dan fenomena anak gangguan emosi dan perilaku serta penanganannya.

Perilaku sosial anak sekolah dasar dapat ditandai dengan adanya tahap aktivitas dengan teman-teman sebaya dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai salah satu anggota kelompok, dan tidak akan puas apabila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak akan puas apabila bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandungnya.

Menurut Hurlock (1998) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku perkembangan anak yaitu:

1. Faktor Keluarga

- a. Hubungan antara orangtua dengan anak, antara saudara dengan anak. Hubungan antara anak dengan orangtua atau saudara kandung dengan anak akan mengembangkan rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam berinteraksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang ditunjang dengan komunikasi yang baik. Peran orang tua akan membimbing anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.
- b. Urutan anak dalam keluarga. Susunan kedudukan anak dalam keluarga mempengaruhi anak, misalnya anak merupakan anak terakhir, sehingga dapat dipastikan anak selalu bergantung pada orang tua dan saudara-saudaranya. Jika hal ini terjadi, maka akan mempengaruhi tingkat kemandirian anak.
- c. Perlakuan keluarga terhadap anak. Perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi kepribadian dan gerak anak, dimana dalam keluarga terdapat rasa saling memperhatikan, tidak kasar dan selalu tanggap terhadap setiap aktivitas anak, hal

tersebut dapat mempengaruhi perkembangan anak yang lebih baik dan lebih fokus.

- d. Harapan orang tua terhadap anak. Setiap orang tua memiliki harapan untuk memiliki anak yang baik, cerdas dan terarah di masa depan. Harapan orang tua adalah memiliki anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya perkembangan anak yang bersekolah mempunyai arah yang sesuai dengan perkembangannya.

2. Faktor Lingkungan Masyarakat

- a. Interaksi dengan teman sebaya. setiap anak akan memiliki perkembangan yang baik, sehingga secara alami dapat berinteraksi dengan teman tanpa harus diminta atau didampingi oleh keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.
- b. Hubungan dengan orang dewasa di luar rumah. jika anak selalu bergaul dengan orang dewasa, maka anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan orang dewasa, dimana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.
- c. Tipe kelompok. pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial, yaitu derajat afeksi antar anggota kelompok. Dalam kelompok primer (misalnya keluarga atau kelompok sebaya) ikatan hubungan di dalam kelompok lebih kuat daripada di kelompok sekunder (misalnya, kelompok bermain terorganisir atau pertemuan sosial) atau kelompok tersier (misalnya orang-orang yang berhubungan dengan anak-anak, misalnya di bus)

3. Kepribadian anak. Anak yang merasa tidak mampu atau memiliki percaya diri yang rendah lebih banyak dipengaruhi oleh kelompoknya dibandingkan dengan anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi dan lebih dapat menerima diri sendiri.

Orangtua dapat memfasilitasi kebutuhan anak untuk kegiatan belajarnya di rumah agar perkembangan anak dapat tetap optimal. Pembelajaran dapat disesuaikan dengan apa yang telah dapat dari sekolah, agar tetap terjadi kesinambungan antara yang didapatkan anak di sekolah dan di rumah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Latif yang

menyatakan bahwa orangtua dapat memfasilitasi kegiatan anak di rumah yang disesuaikan dengan pembelajaran anak di lembaga pendidikan seperti menyediakan buku-buku sesuai dengan tema yang tengah dibahas di sekolah/lembaga, serta mainan-mainan yang menunjang pembelajaran sesuai tema di sekolah/lembaga (Latif, 2013) dalam (Selfi Lailiyatul Iftitah, 2020) Orang tua harus dapat menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang nyaman sehingga anak dapat belajar dengan baik. Suasana belajar dibuat secara natural (alami), hangat, menarik, dan menyenangkan, dengan demikian suasana belajar akan berjalan secara alami dan tidak mengikat anak (Erzad, 2017). Dalam (Selfi Lailiyatul Iftitah, 2020).

Menurut Saudur Yusmi Silalahi (2022) Solusi Kecanduan *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar. Orangtua memiliki peran penting dalam mengendalikan kecanduan anak terhadap gadget. Hal utama yang harus dilakukan orangtua adalah jangan pernah mengenalkan *gadget* kepada anak dengan cara tidak menggunakan *gadget* di depan anak. Ketika hal tersebut telah dilakukan namun pengaruh dari luar tetap ada, maka berikutnya yang harus dilakukan orangtua adalah mendampingi anak ketika bermain gadget. Membrosamai anak dalam menggunakan *gadget* paling tidak dapat meminimalisis pengaruh negatif yang ada pada *gadget* terhadap anak.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menghilangkan kecanduan gadget pada anak antara lain:

a) **Memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak.**

Cara ini bisa mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Akan tetapi cara ini bukan lah cara yang mudah bagi orangtua. Antara orangtua dan anak harus memiliki komunikasi yang baik dan ketegasan kepada anak. Hal ini dikarenakan orangtua harus mengurangi kebiasaan anak yang sering bermain *gadget*.

b) **Memberikan mainan edukatif pada anak.**

Selain mengurangi durasi bermain *gadget*, memberikan permainan yang edukatif bagi anak tidak hanya dapat mengurangi, akan tetapi dapat menghilangkan kecanduan anak terhadap gadget. Hal ini dikarenakan anak akan sibuk untuk bermain dengan permainan

yang edukatif yang tentunya permainan tersebut menarik perhatian anak.

c) **Mengajak anak bermain bersama.**

Cara ini lah yang sering kali terabaikan oleh orangtua. Orangtua sering kali memberikan gadget sebagai teman bermain anak sehingga para orangtua merasa nyaman dan aman dari gangguan anak. Usia anak yang masih belia sebenarnya harus mendapatkan pendampingan dari orangtua ketika bermain. Maka, ketika orangtua mengajak anak bermain bersama baik di dalam maupun di luar rumah dapat menjadikan anak lupa terhadap mainan gadget yang ia miliki.

d) **Mencari permainan yang sama seperti gadget namun tidak memiliki pengaruh negatif terhadap perkembangan otak anak.**

Beberapa anak mungkin akan sangat susah ketika diajak untuk meninggalkan *gadget*. Ketika semua hal telah dilakukan, namun anak masih saja kecanduan terhadap gadget, maka solusi berikutnya adalah memberikan anak mainan yang serupa dengan gadget yang memiliki fitur-fitur yang sama dengan gadget tetapi tidak memiliki radiasi yang dapat merusak perkembangan otak anak. Permainan yang dapat mengasah otak anak tanpa takut berdampak negatif terhadap anak. Semua cara ini tentunya harus mendapat pendampingan dari orangtua.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Latifatus Saniyyah dengan judul Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus yang termuat dalam Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 2132-2140. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak yang memfokuskan pada perilaku sosial anak yang dilihat dari aspek menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, peka dan peduli serta berterimakasih. Melalui kajian mendalam akan diperoleh dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak. Terdapat permasalahan anak sering menggunakan *gadget* (kecanduan *gadget*) yang dapat berpengaruh pada perilaku anak di desa Jekulo. Anak mengalami gangguan perilaku seperti sering marah. Sehingga peneliti tertarik untuk

meneliti dan memperoleh gambaran dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak.

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia lebih praktis (Setianingsih, 2018: 191-205).

Menurut Latifatus Saniyyah (2021: 2132-2140) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kecanduan dan dapat berpengaruh terhadap perilaku anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak yang sering menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* sangatlah tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *YouTube*, *tiktok*, dan *game online*. Penggunaan ini berdampak positif mendapatkan pengetahuan yang luas, mempermudah anak dalam berkomunikasi dan melatih aktivitas anak. Adapun juga dampak negatif diantaranya yaitu mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar kurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku anak menunjukkan perilaku yang kurang baik terhadap cara menghormati orangtua, rasa tolong menolong, sopan santun, namun anak juga kurang peka dan perduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, siswa di SD Negeri Kayen 01 banyak menggunakan *gadget*. Terdapat beberapa anak yang sudah mempunyai *gadget* sendiri dan beberapa anak yang belum mempunyai *gadget* sendiri masih menggunakan *gadget* orangtua. Pada awal penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas, kepala sekolah dan orangtua siswa. Dari beberapa hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah dan orangtua siswa mengatakan bahwa banyak siswa yang menggunakan *gadget* hingga berjam-jam. Beberapa orangtua yang mampu membelikan *gadget* maka anak akan dibelikan *gadget* sendiri.

Kebanyakan dari mereka sering melihat video *tiktok* dan bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan jika siswa lebih gemar untuk bermain *game online*. Kemudian orangtua memberikan *gadget* kepada anak agar dapat membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Ada juga beberapa orangtua yang tidak memberikan *gadget* sendiri karena ditakutkan anak akan menjadi malas dan kecanduan. Ada beberapa orangtua yang memantau siswa untuk menggunakan *gadget* seperti siswa sering membuka aplikasi apa saja, sering melihat video-video apa saja. Tidak jarang juga orangtua yang kurang dalam memberikan pengawasan terhadap siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2015: 15) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan berdasarkan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan), analisis bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut Sidiq, Umar (2019:3) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan cara statistik atau dengan cara kuantitatif. Penelitian kualitatif dapat menunjukkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisme organisasi, pergerakan sosial, dan hubungan kekerabatan. Beberapa data dapat diukur melalui data sensus, tetapi analisisnya tetap analisis data kualitatif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu objek yang bersifat alamiah dengan penelitian sebagai instrumen serta pokok utama dalam melakukan penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dijelaskan tidak menggunakan data statistik. Dari penjelasan di atas pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan tersebut menjelaskan beberapa kalimat deskriptif mengenai pelaksanaan, faktor-faktor pendukung, dan faktor-faktor penghambat dari dampak penggunaan *gadget*.

B. *Setting* Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati. Pada penelitian ini melibatkan kepala sekolah, guru kelas, siswa, dan orang tua siswa yang ada di SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati.

2. Latar Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus sampai 20 Agustus 2022 di Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2022/2023.

C. Data, Sumber dan Instrumen Penelitian

1. Data Penelitian

Data adalah informasi empiris dan dokumentatif yang didapatkan oleh peneliti saat di lapangan sebagai pendukung konstruksi ilmu secara ilmiah dan akademis (Sugiyono, 2015: 4). Data dapat diperoleh peneliti melalui cara pengumpulan data. Data merupakan serangkaian hasil dari penelitian baik berupa transkrip maupun dalam bentuk angka (Sidiq, Umar, 2019: 108).

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat disimpulkan bahwa data merupakan sebuah informasi dan dokumentasi yang diperoleh ketika terjun di lapangan serta data yang didapatkan berupa transkrip maupun angka. Data yang terkait dengan penelitian ini adalah semua informasi yang diperoleh dapat berupa transkrip maupun angka yang berkaitan dengan pelaksanaan, faktor-faktor pendukung, dan faktor-faktor dampak perilaku siswa SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati.

2. Sumber Data

Pada penelitian ini data yang diperoleh berasal dari sumber data melalui wawancara, observasi, angket, serta dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan skunder. Menurut Sugiyono (2015: 193) “Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung diberikan data kepada pengumpul data, dan sumber skunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen”. Menurut (Sidiq, Umar (2019:12) sumber data merupakan subjek yang didapat dari situasi yang wajar.

Dari pendapat diatas dapat menyimpulkan bahwa sumber data merupakan subjek yang diperoleh peneliti dalam melaksanakan sebuah penelitian yang berasal dari data primer dalam penelitian ini dapat diperoleh melalui wawancara dan angket yang diberikan oleh peneliti kepada kepala sekolah, guru, siswa dan orangtua siswa. Sedangkan data skunder dapat diperoleh melalui dokumentasi kegiatan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2015: 148). Dalam penelitian ini bahwa yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Gordon dalam Sidiq, Umar (2019:67) observasi merupakan sebuah kegiatan terencana dan terfokus guna melihat dan mencatat serangkaian perilaku atau jalannya sebuah sistem dalam tujuan tertentu serta mengungkap segala sesuatu yang terdapat pada suatu sistem. Observasi dilakukan dengan bertanya guru kelas, orangtua, dan siswa untuk mencari bukti data berkaitan dengan dampak perilaku siswa sekolah dasar.

2. Wawancara

Definisi pengumpulan data dengan wawancara menurut Gordon dalam Sidiq, Umar (2019: 59-60) wawancara merupakan percakapan antara dua orang dimana salah satunya bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu. Dengan menggunakan metode wawancara peneliti bermaksud untuk mendapatkan informasi atau data yang lebih mendalam.

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas dan orangtua yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.

3. Angket

Kuesioner atau angket adalah suatu teknik dalam pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi pertanyaan atau pertanyaan gtertulis untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 199).

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang tidak langsung kepada subjek penelitian. Dokument yang diteliti dapat berupa dokumen resmi seperti surat putusan, surat instruksi, sementara dokumen tidak resmi seperti surat nota dan surat pribadi yang dapat memberikan informasi pendukung terhadap suatu peristiwa (Sidiq, 2015: 330).

E. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi dalam menguji keabsahan data. Triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang memiliki sifat menyatukan dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada. Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan triangulasi sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan sumber yang sama dan berbagai teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 330).

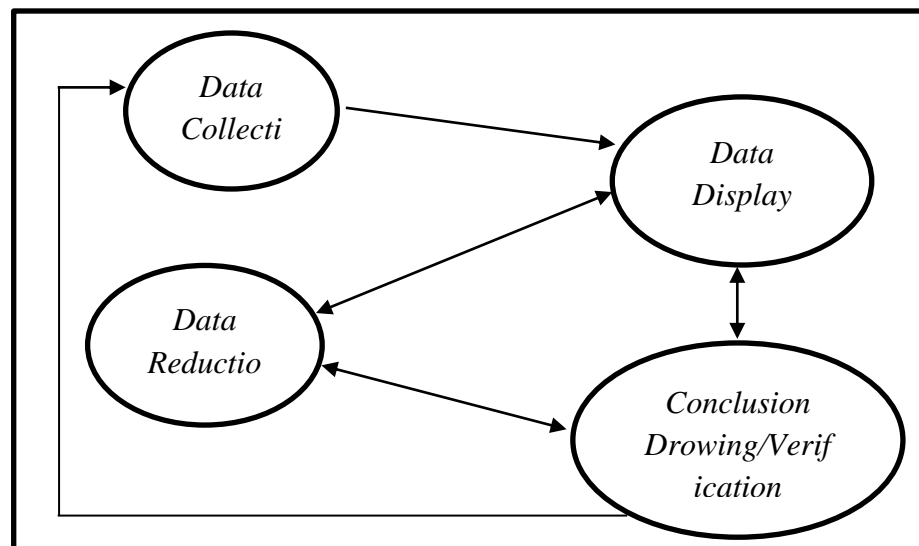
Dalam penelitian ini, peneliti mengecek ulang informasi kepada sumber data yaitu informasi seperti kepala sekolah, guru dan orangtua yang berbeda. Dengan mengecek ulang informasi dapat diharapkan data yang diperoleh dinyatakan valid.

F. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses mencari dan menyusun data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, angket maupun dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data yang didapatkan ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam sebuah pola, dan menentukan mana yang penting serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri

maupun orang lain (Sugiyono, 2015: 335). Menurut Miles *and* Huberman dalam Sugiyono (2015:337) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung dengan terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Dalam analisis data, peneliti menggunakan *interactive model* yang unsur-unsurnya meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Alur teknik analisis data pada penelitian ini dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Komponen dalam analisis data (*interactive data*)
Menurut Miles dan Huberman

Berikut ini merupakan tahap-tahap dalam analisis data antara lain:

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data pada penilitan ini, peneliti melakukan pengumpulan data yang bersumber dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan penelitian diantaranya pengamatan pembelajaran daring, wawancara kepala sekolah, wawancara guru kelas, wawancara peserta didik, serta angket peserta didik.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta mencari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

Dalam tahap reduksi data, peneliti merangkum dan memilih data yang telah diperoleh. Pemilihan data ditujukan untuk memfokuskan pada hal-hal penting yang berhubungan dengan pembelajaran daring. Peneliti menyederhanakan data yang telah dipilih kemudian membuat ringkasan singkat.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Peneliti yang telah mereduksi data kemudian melakukan penyajian data. Penyajian data dapat dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Peneliti menyusun data yang telah diperoleh mengenai pembelajaran daring, kemudian peneliti menyusun data-data tersebut berupa deskripsi dan bagan sebagai panduan untuk menarik kesimpulan.

4. *Conclusion Drawing/verification*

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang sudah direduksi disajikan dengan cara yang mudah dipahami, maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut.

G. Tahap Penelitian

Menurut Moelong dalam Sidiq, Umar (2019:24-38) ada tiga tahap dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data. Untuk penjelasan lebih lanjut, peneliti menjelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pra-lapangan

Tahap pra-lapangan merupakan tahap awal sebelum peneliti melakukan penelitian. Pada tahap ini, peneliti akan menentukan obyek penelitian serta merancang penelitian yang akan dilakukan. Peneliti menentukan lapangan penelitian, dalam hal ini peneliti memilih Sekolah Dasar Kayen 01 Kabupaten Pati sebagai lokasi penelitian. Setelah menentukan lokasi penelitian, maka peneliti memerlukan izin dari kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati untuk melaksanakan penelitian. Setelah melakukan perizinan, peneliti dapat melaksanakan pengenalan lapangan. Pengenalan lapangan bertujuan untuk mengenal segala unsur lingkungan fisik, sosial, dan keadaan alam. Apabila peneliti telah mengenal kondisi lapangan, diharapkan peneliti untuk mempersiapkan diri, mental, maupun fisik, serta menyiapkan segala keperluan yang diperlukan. Pada tahap ini, peneliti juga menentukan siapa saja yang menjadi informan, kegunaan informan bagi peneliti yaitu berfungsi untuk membantu dalam menggali informasi. Pada tahap pra-lapangan, peneliti mempersiapkan perlengkapan penelitian antara lain lembar observasi, lembar wawancara, angket, dan surat izin melakukan penelitian.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Tahap pekerjaan lapangan yaitu di mana peneliti terjun langsung ke lapangan bertujuan untuk melakukan penelitian. Pada tahap ini, peneliti mampu memahami latar penelitian dan mempersiapkan diri, memasuki lapangan, berperan, serta terjun dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, serta angket kepada kepala sekolah, guru, orang tua dan siswa berkaitan dampak penggunaan *gadget*.

3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data yaitu di mana peneliti melakukan pengolahan data dan kemudian dianalisis. Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti harus dilakukan reduksi data, agar data mudah dianalisis dan data disajikan dalam bentuk naratif kemudian dapat dilakukan penarikan kesimpulan

BAB IV TEMUN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi dan Temuan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Sekolah

a. Kondisi Lingkungan Sekolah



Gambar 4.1 Lingkungan Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

Berdasarkan hasil pengamatan, kondisi lingkungan pada Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati terlihat bersih, sehat, dan nyaman, tidak ada sampah yang berserakan, tidak ada pedagang yang keluar masuk di lingkungan sekolah, serta seluruh warga sekolah turut serta dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

b. Kurikulum Sekolah

Pada saat dilakukan penelitian di SD Negeri kayen 01 Kabupaten Pati menerapkan Kurikulum Kurikulum 2013 yang diterapkan pada semua kelas, mulai dari kelas I sampai Kelas VI. Pemanfaatan penggunaan gadget juga menjadi penunjang dan penopang keberhasilan siswa dan guru untuk tetap menjaga kualitas belajar siswa dimasa kebiasaan hidup baru dari peralihan dimasa pandemi yang semua pembelajaran *Daring* dari rumah. Hingga pada

akhirnya penggunaan *gadget* menjadi diperbolehkan untuk dibawa ke sekolah untuk keperluan akademik maupun keperluan anak dengan orangtua perihal antar jemput ke sekolah. Masing-masing kelas memiliki jumlah rombel sama untuk kelas I memiliki satu rombel, kelas II memiliki satu rombel, kelas III memiliki satu rombel, kelas IV memiliki satu rombel, kelas V memiliki satu rombel, serta kelas VI memiliki satu rombel. Sehingga total ruang kelas ada 6 kelas dengan total keseluruhan peserta didik sebanyak 118 peserta didik pada tahun pelajaran 2022/2023. Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati masih menerapkan sistem enam hari kerja yaitu hari Senin sampai hari Sabtu.

2. Temuan Hasil Penelitian

Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil temuan pada observasi dan wawancara di SD Negeri Kayen 01 memperoleh hasil sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi dilakukan kepada siswa SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati mulai dari kelas III, IV, V diambil secara acak dan terkumpul sejumlah 15 siswa, 4 siswa dari kelas III, 6 siswa dari kelas IV dan 5 siswa dari kelas V. Observasi ini ditujukan kepada siswa yang memiliki *gadget* pribadi ataupun *gadget* yang masih bersama orangtua. Ini sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan, yang sesuai dengan situasi yang diinginkan peneliti yaitu penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar negeri kayen 01 kabupaten pati.

Tabel 3.1**Daftar Nama Siswa & Orangtua**

| NO. | NAMA SISWA | KELAS | NAMA ORANG TUA |
|-----|------------------------------------|-------|------------------------|
| 1. | Febriana Rahayu | 3 | Suparmi |
| 2. | M Naufal Harif Adzokrak | 3 | Ahmad Buchori |
| 3. | Kharisma Y. A | 3 | Jumono |
| 4. | Velin | 3 | Eka Novita Sari |
| 5. | Aim | 4 | Rokhim |
| 6. | Mikaila Gendhis Anggraini Yusuf | 4 | Igut Anggraini |
| 7. | Yusuf | 4 | Dwi |
| 8. | Gress Inova Mirah Aafifah | 4 | Putri Prismawati |
| 9. | Putri Ayu Dwi Ningsih | 4 | Zahra Putri |
| 10. | Zahwa Afiqah Ramdani | 4 | Ani Faturrohmah |
| 11. | M ABDUL HARIS | 5 | M. NUR CHOLIQ |
| 12. | M. Hashiif Nabbani | 5 | M. Najib Anwari |
| 13. | Colin Evan Faustine | 5 | Dwi Susiyono |
| 14. | Melisa Adriana Putri Sidik | 5 | Sari Wahyu Untari S.Pd |
| 15. | Rico Yusuf Kurnianto | 5 | Jumiati |

Tabel 3.2
Daftar nama guru

| No. | Nama | NIP |
|-----|------------------------|--------------------|
| 1 | Meilinda, S.Pd. | 199205052020122029 |
| 2 | Siti Indrawati, S.Pd | 196207011983042005 |
| 3 | Sutiyono, S.Pd. | 196305061990101001 |
| 4 | Erpi Yusniawati, S.Pd. | 199210022020122015 |
| 5 | Sunar, S.Pd. SD | 196501082002121004 |

2) Wawancara

Data wawancara diperoleh dengan mewawancarai guru kelas dan orangtua siswa SD Negeri Kayen 01. Data wawancara digunakan untuk memperoleh informasi lebih jelas mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak SD.

- a) Wawancara Guru Kelas
- b) Wawancara Guru Kelas

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III sampai dengan kelas V SD Negeri Kayen 01 Bahwa perilaku siswa dikatakan sangat antusias jika bermain *gadget* karena memang sangat mengasikan. Terlepas dari keseruan tersebut siswa juga masih harus dalam pengawasan ketika menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* untuk siswa juga menjadi kekhawatiran khusus bagi guru karena kendala kendala yang terjadi seperti kesulitan mengatur siswa yang hyper aktif atau yang anti sosial dan berdiam diri sibuk dengan *gadgetnya* sendirinya. Terlebih gaya berbicara anak juga sudah menjadi perhatian khusus bagi guru.

Pengaruh yang ditimbulkan apabila terlalu banyak bermain *gadget* membuat siswa sulit mengendalikan emosi, sulit berkonsentrasi, serta menjadi individualis. Sehingga proses belajar yang diperoleh siswa dikhawatirkan berdampak dan menurun, dampak *gadget* membuat siswa kecanduan dalam permainan atau aplikasi yang ada di dalam *gadget* tersebut. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan permainan dan pembelajaran secara aktif dan efektif agar siswa berhenti dalam bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa SD Negeri Kayen 01 dapat diuraikan pada Tabel 4.1

Tabel 4.1

Hasil Wawancara Guru SD Negeri Kayen 01

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|---|--|
| 1. | Kegiatan apa yang siswa bapak/ibu lakukan selama di sekolah ketika sedang tidak ada pembelajaran? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan kegiatan siswa selama di sekolah ketika sedang tidak ada pembelajaran adalah kegiatan literasi, ngobrol dan bermain dengan teman sebaya. |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|---|---|
| 2. | <p>Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai siswa yang menggunakan <i>gadget</i> untuk menunjang proses belajar mereka ?</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan sangat membantu tetapi harus tetap dalam pengawasan orangtua ketika selama dirumah dan guru ketika berada disekolah.</p> |
| 3. | <p>Apakah ada hasil yang signifikan dari siswa bapak/ibu ketika kegiatan pembelajaran menggunakan <i>gadget</i>?</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan ada hasil tetapi lebih ke wawasan dan keseharian tetapi dalam akademik tidak terlalu signifikan.</p> |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|--|--|
| 4. | Adakah perbedaan perilaku siswa bapak/ibu ketika sebelum mengenal <i>gadget</i> dan sesudah mengenal <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan ada beberapa anak yang cenderung berubah dari pola pikir, keseharian, tutur kata dan perilaku siswa ketika sesudah menggunakan <i>gadget</i> . Tetapi tak sedikit yang menjadi lebih tempramental terhadap merespon sesuatu. |
| 5. | Apakah ketika disekolah siswa bapak/ibu selalu belajar menggunakan <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan tidak tentu tergantung materi dan perintah guru ketika dikelas, tetapi ketika mengerjakan tugas disekolah seminimal mungkin tidak |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|--|--|
| | | diperbolehkan menggunakan gadget karena untuk melatih ketrampilan berpikir siswa dan agar tidak tergantung pada <i>gadget</i> . |
| 6. | Apa saja kendala yang bapak/ibu dalam mencegah ketergantungan siswa terhadap <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan banyak siswa yang sulit diatur ketika sudah asik bermain <i>gadget</i> dan sibuk dengan teman temanya. Setelah itu ada juga siswa yang <i>gadget</i> nya mengalami susah connect atau tidak bisa membuka materi yang disampaikan oleh guru dikelas dan kebanyakan antusiasme yang berlebih dari anak menyebabkan situasi yang sulit terkondisikan dengan baik. |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|--|--|
| 7. | <p>Bagaimana respon siswa bapak/ibu ketika dinasehati mengenai <i>gadget</i>?</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan bahwa ketika di nasihati siswa cenderung takut dan mendengarkan tetapi setelah itu kembali lagi tidak mengindahkan himbauan dan nasihat yang diberikan oleh guru. mereka juga asik sendiri dengan dunianya ketika sudah bermain dengan <i>gadget</i> mereka</p> |
| 8. | <p>Apa kegemaran siswa bapak/ibu yang dimainkan digadget mereka ketika sedang tidak ada pelajaran atau dijam kosong atau sedang istirahat.</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan bahwa yang dibuka rata rata aplikasi game dan menonton tiktok/youtube. Banyak juga yang tidak membawa <i>gadget</i></p> |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|-----|--|---|
| | | kesekolah lalu mereka lebih memilih bermain dengan teman lainnya diluar ruangan tanpa menggunakan <i>gadget</i> . |
| 9. | Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain <i>gadget</i> tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan bahwa anak akan selalu beribadah karena disekolah ada sholat dzuhur berjamaah rutin, jika tidak maka akan kena marah sama guru disekolah. |
| 10. | Bagaimana sikap anak bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan bahwa untuk bicara dan sopan santun selama disekolah cukup baik mungkin masih perlu bimbingan lagi agar dapat memilah kata yang baik dan |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|-----|---|--|
| | | <p>benar agar tidak salah dalam berbicara kepada orang lain yang lebih dewasa darinya.</p> |
| 11. | <p>Apa yang bapak/ibu ketahui tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku siswa ?</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan sangat khawatir dengan tumbuh sang siswa apalagi dengan sosial media yang sangat memprihatinkan untuk siswa sd zaman sekarang, tidak hanya kelas tinggi saja tetapi kelas rendah juga sudah mulai terpengaruh oleh perkembangan zaman terutama <i>gadget</i>, guru hanya bisa mengawasi ketika di sekolah dan ketika di sekolah guru memastikan agar siswa benar benar belajar dengan memanfaatkan <i>gadget</i> dengan sebaik baiknya.</p> |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|-----|--|---|
| 12. | Bagaimana upaya bapak/ibu dalam mencegah dampak negatif terhadap perilaku siswa? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan selalu menegur dan berkomunikasi dengan orangtua jika dirasa anak sudah mulai kecanduan dan mengingatkan dampak negatif <i>gadget</i> itu sendiri. Serta selalu membatasi siswa dalam menggunakan <i>gadget</i> selama disekolah. |

c) Wawancara Orangtua

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa SD Negeri Kayen 01 dapat diuraikan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2

Hasil Wawancara Orangtua Siswa SD Negeri Kayen 01

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|--|--|
| 1. | Kegiatan apa yang anak Bapak/Ibu lakukan | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|---|---|
| | selama di rumah ? | siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan kegiatan yang anak lakukan di rumah yaitu bermain, belajar, dan mengaji. Adapula orangtua yang menyampaikan kegiatan yang dilakukan anak selama di rumah yaitu membantu pekerjaan orangtua menyapu dan mengepel. |
| 2. | Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai anak yang menggunakan <i>gadget</i> untuk menunjang proses belajar mereka ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan sangat membantu tetapi harus tetap dalam pengawasan orangtua. |
| 3. | Apakah ada hasil yang signifikan dari anak bapak/ibu ketika kegiatan pembelajaran menggunakan <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan ada hasil tetapi tidak begitu signifikan, |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|---|---|
| | | yaitu menjadi lebih aktif di beberapa moment atau menjadi malas di beberapa moment juga. |
| 4. | Adakah perbedaan perilaku anak bapak/ibu ketika sebelum mengenal <i>gadget</i> dan sesudah mengenal <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan ada beberapa anak yang cenderung berubah dari pola pikir, keseharian, tutur kata dan perilaku siswa ketika sesudah menggunakan <i>gadget</i> . |
| 5. | Apakah ketika dirumah anak bapak/ibu selalu belajar menggunakan <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan tidak tentu tergantung kesulitan belajar yang dialaminya. Dan mengatakan pola belajar anak ketika di rumah yaitu rutin setiap harinya sehabis pulang sekolah atau pada saat |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|---|---|
| | | malam hari dan lama anak belajar menggunakan <i>gadget</i> sehari 3-5 jam. |
| 6. | Apa saja kendala yang bapak/ibu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua selalu ada kendala dalam usaha, seperti anak yang tantrum atau malas ketika disuruh belajar dan bermain tetapi tidak menggunakan <i>gadget</i> . |
| 7. | Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika dinasehati mengenai <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan selalu didengarkan meskipun dengan wajah yang kurang senang atau berat hati. |
| 8. | Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain <i>gadget</i> tetapi bapak/ibu, | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|-----|---|--|
| | <p>meminta tolong membantu pekerjaan rumah?</p> | <p>kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan bahwa anak akan selalu membantu tetapi dengan berat hati dan tidak senang.</p> |
| 9. | <p>Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain <i>gadget</i> tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll?</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan bahwa anak akan selalu beribadah ketika orangtua sudah marah karena itu adalah sebuah kewajiban sebagai umat beragama, tetapi dengan wajah cemberut dan tergantung mood anak.</p> |
| 10. | <p>Bagaimana sikap anak bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua ?</p> | <p>Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan anak sopan tetapi dalam pemilihan kata kurang tepat terkadang campur</p> |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|-----|---|--|
| | | bahasa indonesia dan jawa. Secara keseluruhan sopan. |
| 11. | Apa yang bapak/ibu ketahui tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan mengatakan sangat khawatir dengan tumbuh sang anak apalagi dengan sosial media yang sangat memprihatinkan untuk anak anak usia yang sedang bertumbuh kembang, untuk itu orangtua selalu mempunyai caranya masing masing agar anak tidak terjerumus dan adicted terhadap <i>gadget</i> dan dapat memanfaatkan tekhnologi dengan sebaik baiknya dan tepat sasaran. |
| 12. | Bagaimana upaya bapak/ibu dalam mencegah dampak negatif terhadap perilaku | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata |

| No | Pertanyaan | Hasil |
|----|------------|---|
| | anak ? | orangtua mengatakan membatasi jam penggunaan <i>gadget</i> perharinya, mematau <i>gadget</i> anak setiap beberapa hari sekali dan selalu mengingatkan bahaya penggunaan <i>gadget</i> secara berlebih |

d) Wawancara Siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru SD Negeri Kayen 01 dapat diuraikan pada Tabel 4.3

Tabel 4.3

Hasil Wawancara Siswa SD Negeri Kayen 01

| No | Pertanyaan | Keterangan |
|----|---|---|
| 1. | Kegiatan apa yang sering kamu lakukan selama dirumah? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan kegiatan yang dilakukan adalah bermain <i>gadget</i> belajar serta mebantu pekerjaan rumah. |

| No | Pertanyaan | Keterangan |
|----|---|---|
| 2. | Berapa lama kamu bermain <i>Gadget</i> dalam satu hari? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan durasi mereka bermain <i>gadget</i> adalah tidak lebih dari 5 jam sehari dan dilanjutkan dengan kegiatan mereka yang lain |
| 3. | Aplikasi apa yang sering kamu buka ketika bermain <i>Gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan bermain game seperti <i>stumble guys</i> , <i>mobile legend</i> , <i>free fire</i> , <i>minecraft</i> . Dan membuka situs hiburan seperti <i>tiktok</i> , <i>instagram</i> dan <i>youtube</i> . |
| 4. | Apakah <i>gadget</i> milik sendiri atau milik orangtua ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan itu adalah <i>gadget</i> kepunyaan mereka sendiri. |

| No | Pertanyaan | Keterangan |
|----|---|--|
| 5. | Ketika di sekolah dan di rumah kamu lebih senang bermain <i>Gadget</i> atau bermain dengan teman-teman? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan bermain dengan teman. |
| 6. | Apakah kamu lebih mudah belajar dengan menggunakan <i>gadget</i> atau tidak menggunakan <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan lebih mudah menggunakan <i>gadget</i> . |
| 7. | Apakah kamu suka mengikuti gaya yang sedang trend di media sosial kamu dan gaya apakah yang sering kamu tiru di dalam <i>gadget</i> kamu? (Gaya berpakaian, gaya bahasa atau yang lain) | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan mengikuti gaya bicara dan berjoget idola mereka disosmed seperti tiktokers dan youtubers mereka. |
| 8. | Apa yang kamu rasakan ketika belajar | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa |

| No | Pertanyaan | Keterangan |
|-----|--|--|
| | menggunakan <i>Gadget</i> ? | kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan senang karena lebih mudah memahami pelajaran yang kurang paham. |
| 9. | Apakah kamu paham sikap yang boleh di contoh dan tidak boleh di contoh dalam sosial media di <i>Gadget</i> kamu? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan paham dengan bimbingan orangtua |
| 10. | Apakah yang kamu rasakan ketika orangtua meminta kamu berhenti untuk bermain <i>Gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan akan melaksanakan apa perintah orangtua. |
| 11. | Apakah yang kamu rasakan ketika sehari tidak menggunakan <i>Gadget sama sekali</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan risau, resah dan |

| No | Pertanyaan | Keterangan |
|-----|--|--|
| | | bosan mau ngapain. |
| 12. | Bagaimana respon anda ketika dinasehati orangtua mengenai <i>gadget</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan mendengarkan dengan baik. |
| 13. | Bagaimana sikap anda ketika sedang bermain <i>gadget</i> tetapi bapak/ibu, meminta tolong membantu pekerjaan rumah? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa |
| 14. | Bagaimana sikap anda ketika sedang bermain <i>gadget</i> tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll? | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa mengatakan akan melaksanakan dengan baik. |
| 15. | Bagaimana sikap anda ketika berbicara terhadap orang yang | Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V |

| No | Pertanyaan | Keterangan |
|----|-------------|--|
| | lebih tua ? | dengan hasil rata-rata siswa mengatakan menghormati dan sopan. |

3) Hasil Angket

Angket dalam dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati. angket ini diperoleh dari angket guru, angket guru siswa, dan angket siswa yang bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa. Pada penelitian ini menggunakan skala *Guttman* yakni dengan jawaban “Ya” mendapat nilai 1 dan “Tidak” mendapat nilai 0.

Hasil angket guru dalam bentuk diagram batang yang disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Hasil Angket Guru
(Sumber : Adiar ismohandoyo 2022)

Berdasarkan pemerolehan nilai dari angket respon siswa menunjukkan skor presentase sebesar $\frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$. Dari data hasil angket di atas ada sebagian anak aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan *gadget* dan lebih antusias, pola belajar yang berbeda dikelas juga mempengaruhi perkembangan siswa didalam kelas. Serta ada beberapa siswa yang ke sekolah menggunakan *gadget* untuk menghubungi orang rumah agar dapat dijemput tepat waktu dan beberapa orangtua memiliki solusi alternatif agar anak tidak ketergantungan terhadap *gadget*. Selain itu tinggi pula penggunaan *gadget* pada anak dengan dibuktikannya hasil angket dan pengamatan yang menyatakan bahwa sampai dengan saat ini anak ada perbedaan perilaku sebelum mengenal hingga sesudah mengenal *gadget* dan mereka menggunakan *gadget* tidak hanya untuk bermain saja akan tetapi juga untuk menunjang pembelajaran.

dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati. angket ini diperoleh dari angket guru, angket orangtua siswa, dan angket siswa yang bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa. Pada penelitian ini menggunakan skala *Guttman* yakni dengan jawaban “Ya” mendapat nilai 1 dan “Tidak” mendapat nilai 0.

Hasil angket guru dalam bentuk diagram batang yang disajikan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Hasil Angket Orangtua Siswa

(Sumber : Adiar ismohandoyo 2022)

Berdasarkan pemerolehan nilai dari angket respon siswa menunjukkan skor presentase sebesar $\frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$. Dari data hasil angket di atas ada sebagian anak aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan *gadget* dan lebih antusias, pola belajar yang berbeda dikelas juga mempengaruhi perkembangan siswa didalam kelas. Serta ada beberapa siswa yang ke sekolah menggunakan *gadget* untuk menghubungi orang rumah agar dapat dijemput tepat waktudan beberapa orangtua memiliki solusi alternatif agar anak tidak ketergantungan terhadap *gadget*. Selain itu tinggi pula penggunaan *gadget* pada anak dengan dibuktikannya hasil angket dan pengamatan yang menyatakan bahwa sampai dengan saat ini anak ada perbedaan perilaku sebelum mengenal hingga sesudah mengenal *gadget* dan mereka menggunakan *gadget* tidak hanya untuk bermain saja akan tetapi juga untuk menunjang pembelajaran.

Selanjutnya yaitu tahap analisis perolehan hasil dari angket orangtua siswa terhadap dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa

Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kab. Pati. berikut hasil angket siswa yang disajikan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Angket Siswa SD Negeri Kayen 01

(Sumber : Adiar Ismohandoyo 2022)

Berdasarkan pemerolehan nilai dari angket respon siswa menunjukkan skor presentase sebesar $\frac{47}{75} \times 100\% = 62,67\%$. Dari data hasil angket di atas sebagian besar anak paham ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan *gadget* dan sebagian sering kesulitan belajar jika tidak menggunakan *gadget*. Tetapi untuk bermain mereka cenderung lebih suka bermain bersama teman teman mereka diluar.

B. Analisis dan Pembahasan

Pembahasan Skripsi berdasarkan Matrix

1. Aktivitas siswa selama menggunakan *gadget* penunjang sarana belajar.

A. Kegiatan siswa selama di sekolah dan di rumah.

a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua anak kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.1 hasil rata-rata orangtua

mengatakan kegiatan yang anak lakukan di rumah yaitu bermain, belajar, dan mengaji. Adapula orangtua yang menyampaikan kegiatan yang dilakukan anak selama di rumah yaitu membantu pekerjaan orangtua menyapu dan mengepel. Hal ini merupakan sebuah gambaran bahwa kegiatan anak sangat bervariasi dan tergantung keseharian yang dilakukan dan didikan orangtua (parenting). Bagaimana cara orangtua membatasi aktivitas selama dirumah untuk bisa selalu produktif dan tidak ada alasan untuk bermalasan. Bagaimana cara orangtua menuntun untuk beribadah kepada Tuhan YME, dan bagaimana cara orangtua membimbing agar bisa membagi waktu bermain dan belajar siswa dengan pola tidur atau membagi waktu bermain *gadget* dengan bermain diluar rumah bersama teman teman termasuk mengatur jam pulang siswa agar dapat beristirahat dengan kualitas yang baik. Kunci keberhasilan siswa menjadi pribadi yang baik adalah tak lepas dari suport orangtua dirumah.

- b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.2 hasil rata-rata siswa mengatakan lebih senang bermain dengan teman alesanya karena jika disekolah penggunaan *gadget* masih diatur oleh guru kelas dan beberapa kesiswaan yang lain lalu untuk penggunaan *gadget* untuk menunjang pembelajaran siswa lebih mudah dan antusias ketika menggunakan *gadget* karena tidak membosankan dan lebih seru, dan ketika sedang bermain *gadget* tetapi dipanggil orangtua untuk membantu pekerjaan maka mereka akan melaksanakan apa perintah orangtua tetapi menurut keterangan orangtua dari hasil wawancara orangtua juga tak sedikit yang mengomel dan emosional ketika di mintai tolong untuk membantu orangtua, kembali lagi bagaimana cara threat orangtua ke anak agar dapat mengontrol emosinya. Kemudian

ketika siswa ditanya mengenai jika mereka tidak menggunakan *gadget* mereka mengatakan resah dan gelisah bosan tidak mau ngapain.

- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru di SD Negeri Kayen 01 merujuk pada tabel 4.3 dengan hasil sebagian besar guru mengatakan bahwa seperti siswa pada umumnya seperti bermain dengan teman sebaya, belajar disela sela jam kosong, ada juga yang ke perpustakaan untuk membaca buku dan meminjam buku seperti kata Erpi Yusnawati wali kelas V dalam hasil wawancara “Kegiatan literasi, meminjam buku di perpustakaan dan dilanjutkan dengan membaca buku dari perpustakaan”. Dan mengenai perizinan menggunakan *gadget* di sekolah tetap dalam pengawasan guru kelas ataupun guru yang lain selama disekolah.
- B. Durasi penggunaan *gadget* dan aktivitas siswa selama berada dirumah maupun pada saat pembelajaran berlangsung.
- a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua anak kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.1 hasil rata-rata orangtua mengatakan pola belajar anak ketika di rumah yaitu rutin setiap harinya sehabis pulang sekolah atau pada saat malam hari dan lama anak belajar menggunakan *gadget* 3-5 jam. Dan mengenai perubahan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *gadget* beberapa anak yang cenderung berubah dari pola pikir, keseharian, tutur kata dan perilaku siswa ketika sesudah menggunakan *gadget*, yaitu menjadi lebih aktif di beberapa moment atau menjadi malas di beberapa moment juga. Dan tidak dapat dikatakan signifikan.
 - b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.2 hasil rata-rata siswa

mengatakan durasi mereka bermain *gadget* adalah tidak lebih dari 5 jam sehari namun dengan waktu yang berbeda beda dan dilanjutkan dengan kegiatan mereka yang lain seperti bermain dan membantu pekerjaan orangtua.

- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V merujuk pada tabel 4.3 dengan hasil sebagian besar guru mengatakan ada hasil tetapi lebih ke wawasan dan keseharian seperti bahasa tubuh, bahasa verbal seperti bahasa ngggris dan wawasan tetapi dalam akademik tidak terlalu signifikan.penggunaan *gadget* selama disekolah juga tergantung materi dan perintah guru ketika dikelas, tetapi ketika mengerjakan tugas disekolah seminimal mungkin tidak diperbolehkan menggunakan *gadget* karena untuk melatih ketrampilan berpikir siswa dan agar tidal tergantung pada *gadget*.

C. Kendala selama pembelajaran berlangsung.

- a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua anak kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.1 hasil rata-rata orangtua mengatakan selalu ada perlawanan atau keterpaksaan untuk mengerjakan tugas dan selalu menunda nundanya. Lebih mementingkan kepada bermain gamenya atau melakukan hal lain yang dirasa ia senang namun tidak ada manfaatnya.
- b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V merujuk pada tabel 4.2 dengan hasil rata-rata siswa mengatakan senang karena lebih mudah memahami pelajaran yang kurang paham dan merasa senang karena bisa lebih mengasikan. Mereka juga paham akan beberapa sikap

dan kata kata yang tidak boleh mereka tiru untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari hari.

- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V merujuk pada tabel 4.3 dengan hasil rata-rata guru mengatakan bahwa banyak siswa yang sulit diatur ketika sudah asik bermain *gadget* dan sibuk dengan teman temannya. Setelah itu ada juga siswa yang *gadget*nya mengalami susah connect atau tidak bisa membuka materi yang disampaikan oleh guru dikelas dan kebanyakan antusiasme yang berlebih dari anak menyebabkan situasi yang sulit terkondisikan dengan baik.

D. Aktivitas anak dalam menggunakan *gadget* selama dirumah.

- a. Pengambilan data berupa angket
- b. Pengambilan data berupa angket
- c. Tidak ada pengambilan data dalam point tersebut.

E. Kegemaran terhadap penggunaan *gadget*.

- a. Pengambilan data berupa Angket
- b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.2 hasil rata-rata siswa mengatakan bahwa aplikasi yang sering digunakan dan dibuka untuk kegiatan sehari hari adalah aplikasi hiburan berupa Youtube, Tiktok, Instagram dll. Aplikasi game yaitu Free Fire, Roblox, Mobile Legend, Subway Suff, Stumble Guys dll. Sejalan dengan aplikasi yang sering dibuka oleh siswa mereka juga mengatakan bahwa *gadget* yang digunakan ialah *gadget* mereka sendiri. Mereka juga meniru beberapa gaya yang muncul di linimasa mereka seperti gaya berpakaian, gaya berbicara dan

tingkah laku mereka mengikuti apa yang mereka kagumi dalam hal ini adalah artis tiktok, selebgram, gamers dan youtuber.

- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V merujuk pada tabel 4.3 rata-rata guru mengatakan bahwa yang dibuka rata rata aplikasi game dan menonton tiktok/youtube. Banyak juga yang tidak membawa *gadget* kesekolah lalu mereka lebih memilih bermain dengan teman lainnya di luar ruangan tanpa menggunakan *gadget*

F. Pola belajar anak selama di sekolah

- a. Tidak ada pengambilan data dalam point tersebut.
- b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.2 hasil rata-rata siswa mengatakan sangat terbantu dengan adanya *gadget* untuk proses belajar mereka, mereka sangat senang dan merasa senang ketika belajar dengan pola bantuan *gadget* ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi.
- c. Pengambilan data berupa Angket

2. Sikap dan perilaku siswa selama menggunakan *gadget* sebagai penunjang sarana belajar

A. Respon anak selama bermain *gadget*.

- a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua anak kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.1 hasil rata-rata orangtua siswa mengatakan bahwa anak sering kali cemberut dan urung ketika di nasehati mengenai *gadget* yang ada dampak negatifnya, meskipun didengarkan saja tetapi paling tidak masih mau mendengarkan perkataan

orangtuanya, lalu tak jarang juga mereka malas dan menunda nunda untuk ibadah atau mengaji ketika sudah waktunya dan orangtua selalu mengingatkan akan hal itu. Serupa dengan pernyataan mengenai sikap anak, gaya bicara anak ke orang yang lebih tua juga bervariasi tetapi cenderung ke kasar ketika dengan yang tidak kenal. Tetapi masih dalam koridor sopan hanya saja pemilihan katanya saja yang perlu lebih dibimbing lagi.

- b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.2 hasil rata-rata siswa mengatakan akan patuh dan taat kepada semua perintah orangtua dan mendengarkan nasihat yang diberikan dengan baik, dan selalu berbicara sopan kepada yang lebih tua.
- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V merujuk pada tabel 4.3 dengan hasil rata-rata guru mengatakan bahwa ketika di nasihati siswa cenderung takut dan mendengarkan tetapi setelah itu kembali lagi tidak mengindahkan himbauan dan nasihat yang diberikan oleh guru, mereka juga asik sendiri dengan dunianya ketika sudah bermain dengan *gadget* mereka. Untuk bicara dan sopan santun selama disekolah cukup baik mungkin masih perlu bimbingan lagi agar dapat memilah kata yang baik dan benar agar tidak salah dalam berbicara kepada orang lain yang lebih dewasa darinya.

B. Dampak dan Solusi dari penggunaan *gadget*

- a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan merujuk pada tabel 4.1 hasil rata-rata orangtua siswa mengatakan sangat khawatir dengan tumbuh sang anak apalagi dengan

sosial media yang sangat memprihatinkan untuk anak-anak usia yang sedang bertumbuh kembang, untuk itu orangtua selalu mempunyai caranya masing-masing agar anak tidak terjerumus dan adicted terhadap *gadget* dan dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya dan tepat sasaran.

- b. Pengambilan data berupa Angket
- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V merujuk pada tabel 4.3 dengan hasil guru mengatakan sangat khawatir dengan tumbuh sang siswa apalagi dengan sosial media yang sangat memprihatinkan untuk siswa sekolah dasar zaman sekarang, tidak hanya kelas tinggi saja tetapi kelas rendah juga sudah mulai terpengaruh oleh perkembangan zaman terutama *gadget*, guru hanya bisa mengawasi ketika di sekolah dan ketika disekolah guru memastikan agar siswa benar-benar belajar dengan memanfaatkan *gadget* dengan sebaik-baiknya. Lalu menegur dan berkomunikasi dengan orangtua jika dirasa anak sudah mulai kecanduan dan mengingatkan dampak negatif gadget itu sendiri. Serta selalu membatasi siswa dalam menggunakan gadget selama disekolah.

Angket.

- 1. Aktivitas siswa selama menggunakan *gadget* penunjang sarana belajar.
 - A. Kegiatan siswa selama di sekolah dan di rumah.
 - a. Pengambilan data berupa wawancara
 - b. Pengambilan data berupa wawancara
 - c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengizinkan untuk siswanya membawa *gadget* kesekolah untuk penunjang sarana belajar mereka atau untuk menghubungi orang rumah keperluan antar jemput.

Apalagi ketika pembelajaran masih blended bukan full offline/tatap muka dan kemarin siswa lebih antusias ketika sesudah menggunakan *gadget* karena merasa senang meskipun pasti ada efeknya ke pembelajaran.

- C. Durasi penggunaan *gadget* dan aktivitas siswa selama berada dirumah maupun pada saat pembelajaran berlangsung.
- a. Pengambilan data berupa wawancara
 - b. Pengambilan data berupa wawancara
 - c. Pengambilan data berupa wawancara
- D. Kendala selama pembelajaran berlangsung
- a. Pengambilan data berupa wawancara
 - b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata siswa menggunakan *gadget* untuk keperluan belajar, tetap tidak sedikit juga yg menggunakan *gadget* untuk bermain game atau hiburan seperti game dan tiktok. Mereka juga masih kesulitan ketika belajar tidak menggunakan *gadget* karena bahasa dibuku yang sulit atau mereka yang tidak fokus ketika mendengarkan penjelasan guru.
 - c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata guru mengatakan bahwa ketidaksiapan siswa menerima materi dari beberapa sumber serta fokus siswa dalam menangkap materi dari guru dan dari *gadget* oleh sebab itu fokus mereka harus terbagi menjadi beberapa bagian sehingga sulit menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Tidak semua siswa yang paham dengan *gadget* bahkan tidak mempunyai *gadget* sendiri.

- E. Aktivitas anak dalam menggunakan *gadget* selama dirumah.
- a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan anak jarang bersosialisasi dengan teman ketika sudah ada *gadget* adapun ketika bersama temanya pasti main game bareng seperti mobile legend atau game kelompok lainya.
 - b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil anak mengatakan bahwa mereka lebih suka bermain dengan teman diluar rumah.
 - c. Tidak ada pengambilan data dalam point tersebut.
- F. Kegemaran terhadap penggunaan *gadget*
- a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan anak sering bersosialisasi dengan temanya tetapi untuk bermain game digadget mereka atau mereka nyebutnya MABAR (Main Bareng).
 - b. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil anak mengatakan bahwa mereka mengikuti apa yang idola mereka lakukan, cara bicara dan gaya joget ditiktok atau platfor lainya.
 - c. Tidak ada pengambilan data dalam point tersebut.
- G. Pola belajar anak ketika disekolah.
- a. Tidak ada pengambilan data dalam point tersebut.
 - b. Pengambilan data berupa Wawancara.

- c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil guru mengatakan tidak banyak perubahan untuk pola belajar siswa karena beberapa keterbatasan, namun kalau perubahan perilaku ada namun juga tidak terlalu signifikan.
2. Sikap dan perilaku siswa selama menggunakan *gadget* sebagai penunjang sarana belajar
 - A. Respon anak selama bermain *gadget*.
 - a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan selalu menegur dan menghimbau agar anak tidak kecanduan dengan *gadget* mereka, anak juga sering marah dan murung ketika paket data habis dan tidak dibelikan oleh orangtua.
 - b. Pengambilan data berupa Wawancara.
 - c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil anak mengatakan cenderung acuh dan lebih tempramen ketika melakukan sesuatu hal.
 - B. Dampak dan solusi dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.
 - a. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orangtua siswa kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil rata-rata orangtua mengatakan selalu khawatir dengan kemajuan teknologi dan paham akan dampak buruk, maka dari itu mereka selalu protek anak mereka dengan berbagai cara.
 - b. Tidak ada pengambilan data dalam point tersebut.
 - c. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III sampai dengan kelas V dengan hasil guru mengatakan pengaruh *gadget* sangat memiliki potensi untuk menjadikan anak ke hal hal negatif, maka dari itu

orangtua dan guru harus bersinergi agar anak tetap dalam koridornya dalam menggunakan gadget.

Berdasarkan dari data dan temuan hasil penelitoan yang sudah terkumpul maka langkah selanjutnya adalah analisis dan pembahasan hasil penelitian analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa SD N Kayen 01 Kab. Pati. penelitian ini berfokus pada masalah yang dihadapi yaitu :

1. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01.

Perkembangan teknologi semakin pesat salah satunya dengan adanya *gadget* yang semakin canggih. Beberapa contoh *gadget* antara lain *Laptop*, *Netbook*, *Smartphone*, *Tablet*, dan masih banyak lagi. *Gadget* sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari seperti bekerja dan sekolah. Namun, *gadget* juga memiliki dampak negatif dan positif.

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak pada perilaku sosialnya, yaitu: (1) anak akan kurang aktif bersosialisasi dan kurang aktif secara fisik; (2) Melupakan lingkungan sekitar; dan (3) Kurangnya waktu untuk bermain dengan teman. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak SD dapat berdampak pada perilaku sosialnya, yaitu: (1) memperlancar komunikasi; (2) media hiburan anak; (3) meningkatkan kenyamanan dalam belajar; dan (4) menambah pengetahuan. Oleh karena itu, orangtua memegang peranan penting dalam hal ini karena sudah selayaknya orangtua mendidik dan mengarahkan anaknya pada hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan dan karakter anak dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat berdampak negatif terhadap

perilaku sosial anak. Guru SD dapat membimbing dan membimbing serta mengarahkan pada pemahaman konsep bagi anak SD. Ketergantungan adiksi pada anak usia dini adalah suatu kondisi dimana anak menggunakan *gadget* secara terus menerus selama lebih dari 2 (dua) jam. Anak-anak akan protes walaupun tidak diberikan *gadget* dan bahkan seorang anak tidak bisa melewatkan hari tanpa *gadget*.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mempermudah dalam kehidupan sehari-hari, namun ada beberapa keuntungan dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri, sangat tergantung dari penggunaan *gadget* tersebut, apakah ditujukan untuk hal yang berguna atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu dilakukan filterisasi dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun bagi anak yang menggunakan *gadget*, banyak dampak negatifnya daripada dampak positifnya, karena orangtua seolah membiarkan anaknya bermain *gadget* tanpa pengawasan dan aturan orangtua.

Berdasarkan penelitian ini, mengemukakan bahwa *gadget* yang digunakan oleh anak adalah milik orangtua mereka, ada juga orangtua yang memfasilitasi *gadget* mereka sendiri untuk anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang sudah dilampirkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Kayen 01 Kab. Pati, orangtua dan guru kelas menjelaskan bahwa kegiatan yang anak lakukan di rumah dan di sekolah yaitu bermain, belajar, dan mengaji. Adapula orangtua yang menyampaikan bahwa kegiatan yang dilakukan anak selama di rumah yaitu membantu pekerjaan orangtua menyapu dan mengepel. Dengan bermain *gadget* anak dapat menghilangkan kebosanan atau kejenuhan di rumah, Selain itu anak juga merasa terhibur dengan bermain *gadget*. Namun hal

ini menyebabkan anak kehilangan kontrol dalam bermain *gadget*, bahkan anak bisa berjam-jam menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dan hal ini berdampak pada perkembangan perilaku anak.

Adapula orangtua memberikan *gadget* nya kepada anak ketika anak meminta mereka bermain dengan durasi rata-rata kurang dari satu jam. Jika anak terlalu lama menggunakannya, orangtua memberikan saran dan arahan agar anak secara bertahap memahami dampak buruk penggunaan *gadget* jika digunakan terlalu lama.

2. Perilaku anak yang dilihat dari aspek menghormati guru, tolong menolong terhadap siswa lain, sopan santun, peka dan cara berterimakasih.

Penggunaan gadget tersebut berdampak pada perilaku anak terutama pada perilaku sosial anak lingkungan terutama dalam keluarga. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) menyatakan bahwa anak-anak zaman sekarang terlalu sibuk menggunakan *gadget* mereka, mereka akan melupakan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi di lingkungan masyarakat. Perilaku anak yang menggunakan gadget, tetap menghargai dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa gadgetnya. Anak-anak juga mau dimintai tolong meski menunggu beberapa saat untuk menghentikan aktivitasnya dalam bermain *gadget*. Orangtua mendidik dan mengajar anak untuk membantu orang yang membutuhkan pertolong.

Berdasarkan hasil penelitian diatas perilaku anak yang dilihat dari aspek menghormati guru, tolong menolong terhadap siswa lain, sopan santun, peka dan cara berterimakasih terhadap sesama manusia.

3. Cara penanganan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01 Kab. Pati.

Upaya mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar yaitu:

- a. Orangtua perlu memiliki pemahaman, agar dapat memberikan pencegahan yang tepat untuk melakukan kebiasaan pada anaknya dalam mengurangi penggunaan *gadget* secara terus menerus. Menurut pemahaman orangtua, *gadget* memiliki manfaat positif dan dampak negatif bagi anak.
- b. Bentuk-bentuk pemberian pencegahan yang dapat dilakukan oleh orangtua yaitu seperti memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan membiasakan anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan orangtua adalah dengan bermain bersama anaknya. Hal ini dapat membuat anak merasa nyaman tanpa harus menggunakan *gadget*. Selain itu, orangtua dapat mencoba mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif berinteraksi dengan tetangga atau dengan teman sebayanya sehingga anak dapat bermain dengan teman sebayanya sambil melakukan aktivitas lainnya.
- c. Upaya lain yang bisa dilakukan orangtua antara lain memberikan aturan ketika anak masih ingin menggunakan *gadget*, seperti konten apa yang boleh saya gunakan, membatasi waktu bermain misalnya hanya boleh menggunakan *gadget* selama 15 menit per hari, dan juga tetap dalam pengawasan orangtua.
- d. Kendala yang dihadapi orangtua mungkin anak tidak mengerti apa yang dikatakan orangtua dalam mencegah kecanduan terhadap *gadget*. Ketika anak kecanduan *gadget*, maka akan membuat anak merasa resah jika lepas dari *gadget*. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain

gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antar orangtua, anak juga cenderung tertutup. Oleh karena itu, peran orangtua sangat penting dalam mendampingi anak. Orangtua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan menggunakan gadget dan berapa lama anak diperbolehkan menggunakan gadget.

- e. Pihak lain yang membantu dalam pencegahan ketergantungan gadget antara lain keluarga dan juga sekolah. Keluarga yang dapat membantu selain ibu adalah ayah. Ayah adalah seorang disiplinier yang ketat. Pihak sekolah membantu dengan melarang anak-anak membawa gadget ke sekolah. Penggunaan gadget di sekolah dinilai telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas upaya orangtua dan guru dalam mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak yaitu dengan memberikan arahan atau nasihat kepada anak agar tidak bermain gadget secara berlebihan, namun ketika disekolah anak di pasrahkan ke guru sebagai pendidik sekaligus orangtua siswa selama di sekolah. Pengontrolan anak dirumah sangat bervariasi ada yang didampingi langsung dan ditegur secara lisan jika berlebihan menggunakan *gadget*. Ada pula yang diatur secara perjam atau dibeberapa waktu yang dirasa tepat oleh orangtua untuk memberikan akses *gadget* kepada anak dirumah. Sta tak lupa diberi edukasi tambahan mengenai dampak penggunaan *gadget* bagi anak.

Berdasarkan dari data dan temuan hasil penelitian yang sudah terkumpul maka langkah selanjutnya adalah analisis dan pembahasan hasil penelitian analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak

sekolah dasar negeri kayen 01 kabupaten pati . Penelitian ini berfokus pada masalah yang dihadapi yaitu.

- a. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01.
- b. Bagaimana cara penanganan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri kayen 01.

Ketika masa pandemi semua kegiatan dibatasi termasuk kegiatan dalam sektor pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukandi sekolah kini di lakukan secara online melalui *gadget* di rumah. Dengan menggunakan *gadget* anak-anak bisa mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan guru kelas melalui grub whatsapp, goggle classroom, maupun zoom meeting. Pembelajaran online ini mengharuskan orangtua atau anak memiliki *gadget*, karena apabila tidak memiliki *gadget* anak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran online. Sehingga ada beberapa orangtua yang harus rela mengeluarkan uang untuk membeli *gadget*. Selain itu kebiasaan ketika masa pandemi yang menggunakan *gadget* sebagai penunjang sarana belajar membuat anak menjadi lebih sering menggunakan *gadget* untuk kesehariannya.

Dari penelitian ini, peneliti mengemukakan bahwa lima belas anak memiliki intensitas penggunaan *gadget* tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang sudah dilampirkan. Bahwa *gadget* yang dipakai adalah milik mereka sendiri.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada orangtua dan anak usia SD di Kayen Kabupaten Pati, orangtua dan anak menjelaskan bahwa selain belajar secara online dari rumah, anak juga mengisi waktu luang

dengan bermain bermain *gadget*. Dengan bermain *gadget* anak dapat menghilangkan kebosanan atau kejenuhan dirumah. Selain itu anak juga merasa terhibur. Namun hal ini menyebabkan anak kehilangan kontrol dalam bermain *gadget*, bahkan anak bisa berjam-jam menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dan hal ini berdampak pada perkembangan perilaku anak.

Berikut penjelasan mengenai bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01 sesuai dengan penegasan istilah dan kajian teori yang ada pada proposal skripsi diatas. Menurut Setianingsih (2018: 191-205) menyatakan bahwa kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawan, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Kecanduan *gadget* dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara orangtua mengatakan bahwa sang anak menjadi lebih emosional dan tempramental jika keinginannya tidak dituruti atau marah ketika disuruh melakukan aktivitas lain selain bermain *gadget*. Menurut Latifatus Saniyyah (2021: 2132-2140) menyatakan bahwa Perilaku anak menunjukkan perilaku yang kurang baik terhadap cara menghormati orangtua, rasa tolong menolong, sopan santun, namun anak juga kurang peka dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Hal itu juga sependapat dengan temuan hasil penelitian hasil wawancara dengan guru dan orangtua yang mengatakan bahwasanya anak cenderung berbicara kurang enak didengar ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, meskipun menurut anak

sendiri itu sopan tetapi pada kenyataannya orangtua dan guru lah yang lebih paham dengan perilaku anak tersebut.

Perkembangan Sosial, Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati dengan intensitas penggunaan *gadget* tinggi di masa kini sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Dalam penelitian ini perkembangan sosial anak sangat labil tergantung lingkungannya, mereka banyak yang masih bermain bersama walaupun dalam bermain tetap menggunakan *gadget*. Tetapi tak sedikit pula anak yang cenderung menjadi anak yang kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Anak lebih asik dengan *gadget* di rumah dari pada bermain dan berinteraksi dengan keluarga atau lingkungan sekitar. Hal ini membuat perkembangan sosial yang tidak baik untuk anak, karena anak akan tumbuh menjadi anak yang individual, kurang peka terhadap lingkungan, dan lebih senang berdiam diri. Maka dari itu anak masih perlu bimbingan dan arahan untuk lebih banyak bersosialisasi namun tetap memperhatikan faktor faktor lain agar tepat dan tidak salah dalam memilih lingkungan bersosialisasinya, karena faktor lingkungan sangat mempengaruhi sang anak dalam tahap perkembangan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock (1998) dalam beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku perkembangan anak salah satunya yaitu.

Faktor lingkungan masyarakat

- a. Interaksi dengan teman sebaya. setiap anak akan memiliki perkembangan yang baik, sehingga secara alami dapat berinteraksi dengan teman tanpa harus diminta atau didampingi oleh keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.

- b. Hubungan dengan orang dewasa di luar rumah. jika anak selalu bergaul dengan orang dewasa, maka anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan orang dewasa, dimana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.
- c. Tipe kelompok. pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial, yaitu derajat afeksi antar anggota kelompok. Dalam kelompok primer (misalnya keluarga atau kelompok sebaya) ikatan hubungan di dalam kelompok lebih kuat daripada di
- d. kelompok sekunder (misalnya, kelompok bermain terorganisir atau pertemuan sosial) atau kelompok tersier (misalnya orang-orang yang berhubungan dengan anak-anak, misalnya di bus)

Alternatif orangtua dan guru dalam mencegah dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sangat bervariasi. Berdasarkan data dan temuan hasil penelitian orangtua melalui parenting mereka selalu memberikan pendidikan non formal secara baik agar anak-anak mereka tidak tenggelam dalam kecanduan *gadget*, mulai dari memberikan les tambahan agar anak selalu produktif, mengajak anak bermain bersama atau memfasilitasi anak dengan kesibukan real life seperti olahraga atau semacamnya menyalurkan hobi mereka agar potensi anak muncul dan tinggal memantapkan saja, selalu berinteraksi dengan anak agar bahasa tubuh dan gaya bicaranya sesuai dengan seumuran mereka. Adapun jika guru kurang lebih sama dengan orangtua, namun lebih mengedepankan pendidikan formal agar mereka tidak larut dalam zona nyaman bermain dengan *gadget*, maka dari itu guru selalu berinovasi dalam pembelajaran di kelas, mulai dari

inovasi aplikasi dan juga kelompok belajar untuk melakukan games yang seru dan mengasikan agar tidak monoton juga ketika proses belajar. Itu semua dapat terrealisasi dengan baik dengan syarat orangtua dan guru bersinergi kompak demi tujuan yang sama, yaitu membangun karakter siswa yang baik dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik dan tepat sasaran.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Menurut Saudur Yusmi Silalahi (2022) *Solusi Kecanduan Gadget pada Anak Sekolah Dasar*. Orangtua memiliki peran penting dalam mengendalikan kecanduan anak terhadap *gadget*. Hal utama yang harus dilakukan orangtua adalah jangan pernah mengenalkan gadget kepada anak dengan cara tidak menggunakan *gadget* di depan anak. Ketika hal tersebut telah dilakukan namun pengaruh dari luar tetap ada, maka berikutnya yang harus dilakukan orangtua adalah mendampingi anak ketika bermain gadget. Mbersamai anak dalam menggunakan *gadget* paling tidak dapat meminimalisis pengaruh negatif yang ada pada *gadget* terhadap anak. Dan juga pendapat Orangtua harus dapat menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang nyaman sehingga anak dapat belajar dengan baik. Suasana belajar dibuat secara natural (alami), hangat, menarik, dan menyenangkan, dengan demikian suasana belajar akan berjalan secara alami dan tidak mengikat anak (Erzad, 2017) dalam (Selfi Lailiyatul Iftitah, 2020)

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati” dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia SD di SDN Kayen 01 yaitu berdampak pada perkembangan sosial anak, seperti anak kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, lupa dengan lingkungan sekitar, dan kurangnya waktu bermain bersama teman sebaya. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan anak. Upaya mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget* yaitu orangtua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat, dan lain sebagainya. Orangtua juga dapat memberikan aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, orangtua perlu menjadi teladan yang baik bagi anaknya.

B. SARAN

1. Bagi Orangtua

Lebih meningkatkan pengawasan dan pembatasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar mengingat dampak bagi perkembangan perilaku anak yang kurang baik.

2. Bagi Guru

Memberi larangan penggunaan *gadget* pada jam sekolah. Atau diberikan sanksi bagi siswa yang membawa *gadget* ke Sekolah.

3. Bagi Anak

Mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan dan menggunakan *gadget* seperlunya daja mengingat dampak negatif yang kurang baik untuk tumbuh kembang perilaku anak.

C. KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati. Oleh karena itu, peneliti berharap kedepepan penelitian ini dapat diterapkan di lingkungan yang berbeda dan penelitian ini akan menghasilkan penelitian baru dengan hasil yang lebih maksimal. Penelitian ini mempunyai keterbatasan dalam penelitiannya, yaitu penelitian ini memerlukan waktu yang lama dikarenakan siswa sulit untuk kooperatif dan jadwal orangtua yang susah untuk ditemui, sehingga peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengumpulkan data penelitian.


DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. &. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. . *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64-76.
- Fatimah, F. (2018). Sistem Pakar Pendeteksi Dini Gangguan Emosional dan Perilaku pada Anak Berbasis Android . (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*).
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*. *urnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Developmen Dalam Musyarofah*. (2017) Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aba IV Mangli Jember Tahun 2016 (*Interdisciplinary Journal of Communication*), 2(1), 99-122.
- Iftitah, S. L. (2020). Peran orang tua dalam mendampingi anak di rumah selama pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71-81.
- Mahabbati, A. (2006). Identifikasi anak dengan gangguan emosi dan perilaku di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2(2), 1-14.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. . *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Munti, N. S. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *urnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1975-1805.
- Nida, T. (2019). Pendidikan karakter perilaku sosial anak usia sekolah dasar dalam keluarga di kota banjarmasin. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 75-90.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar* , 5(2), 722-731.
- Saniyyah, L. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).

- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191-205.
- Silalahi, S. Y. (2022). Gadget dan Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 335-346.
- Sugiyono, P. (2017). Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D. . *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*.
- Sukirman, S. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 30-37.
- Suyanto, M. (2003). Strategi periklanan pada e-commerce perusahaan top dunia. *Penerbit Andi*.
- Trisnawati, W. W. (2019). ntegrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *urnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455-466.
- Umar Sidiq, M. C. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. *Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia: Penerbit CV Nata Karya*.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah. . *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Usulan Tema dan Pembimbing Skripsi

 **UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
 Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrisang@gmail.com Homepage : www.upgrisang.ac.id

USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI

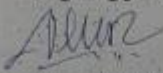
Yth. Ketua Program Studi *)

1. Bimbingan dan Konseling (BK)
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Dengan hormat,

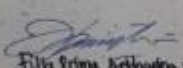
Yang bertanda tangan di bawah ini,
 Nama : Adler Ismehandoyo
 NPM : 1712.0019

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:
Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak
Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

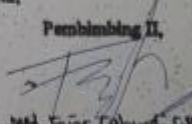
Semarang,
 Yang mengajukan,

Adler Ismehandoyo
 NPM 17120019

Menyetujui,

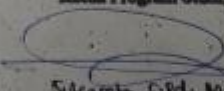
Pembimbing I,


Dita Prima Ardhiana, S.Pd, M.Pd
 NIP/NPP 098301249

Pembimbing II,


Fauzi Cahyadi, S.Pd, M.Pd
 NIP/NPP 117901362

Mengetahui,
 Ketua Program Studi,


Sukanto, S.Pd, M.Pd
 NIP/NPP 987701131

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian


UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
 Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang – Indonesia
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrisng@gmail.com Homepage: www.upgrisng.ac.id

Nomor : 0818/IP-AM/FIP/UPGRIS/VIII/2022 11 Agustus 2022
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati
 di Kab.Pati

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Adiar Ismohandoyo
 N P M : 17120019
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI KAYEN 01 KABUPATEN PATI

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.


 An Dekan,
 Wakil Dekan I,

Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240

Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah Dasar Negeri Kayen 01


PEMERINTAH KABUPATEN PATI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KAYEN 01
KECAMATAN KAYEN
Jl. Raya Pati - Kayen Km17, Kode Pos 59171
Email : sdnkayensatu@yahoo.co.id

16 Agustus 2022

Berdasarkan surat dari Universitas PGRI SEMARANG (FIP) Nomor 0818/IP-AM/FIP/UPGRIS/VIII/2022 Tentang Permohonan Izin Penelitian Skripsi. Dengan ini Saya :

Nama : **HARNO, S.Pd**
 NIP : 19660121 199103 1 008
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri Kayen 01

Memberikan Izin Kepada :

Nama : Adiar Ismohandoyo
 NPM : 17120019
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bahwa nama tersebut melaksanakan penelitian di SD negeri Kayen 01 dengan judul **Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati**

Mengadakan Penelitian Skripsi pada :

Tanggal : 16 – 20 Agustus 2022
 Tempat : SD Negeri Kayen 01
 Waktu : 07.00 WIB s.d selesai

Demikian surat pernyataan ini dibuat denan sesungguhnya untuk dapat di pergunakan sebagai mana mestinya.


 Kayen, 16 Agustus 2022
 Kepala Sekolah
Harno, S.Pd.
 NIP 196601211991031008








Lampiran 4. Jurnal Bimbingan Skripsi

| PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI | | | |
|--|------------------|--------------------------|-----------|
| Pembimbing I | | | |
| Nama : <u>Filia Prisca Arthonia S.Pd, M.Pd</u> | | | |
| No. | Tanggal | Keterangan | Paraf |
| 1 | 25 Januari 2022 | Pengajuan Judul dan Tema | <i>Fi</i> |
| 2 | 11 Februari 2022 | Latar belakang | <i>Fi</i> |
| 3 | 18 Maret 2022 | Proposal | <i>Fi</i> |
| 4 | 18 April 2022 | Proposal | <i>Fi</i> |
| 5 | 7 Juni 2022 | Instrumen | <i>Fi</i> |
| 6 | 20 Juni 2022 | Instrumen | <i>Fi</i> |
| 7 | 9 Agustus 2022 | ACC Proposal | <i>Fi</i> |

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

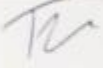









Nama : Fila Prima Ardhana S.Pd, M.Pd

| No. | Tanggal | Keterangan | Paraf |
|-----|------------------|------------------------------|---|
| 1. | 7 November 2022 | Bob IV dan lampiran |  |
| 2 | 10 November 2022 | Bob IV, v dan lampiran |  |
| 3. | 16 November 2022 | Revisi Bab IV, dan lampiran |  |
| 4 | | sesuai lampiran yg. terdapat |  |
| 5 | | Revisi, pembahasan lampiran |  |
| 6 | | Revisi lampiran |  |
| 7 | | Revisi lampiran |  |

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II







Nama : Fajar Cahyadi, S.Pd., M.Ed

| No. | Tanggal | Keterangan | Paraf |
|-----|------------------|---|---|
| 1 | 14 Februari 2022 | - Studi Pendahuluan |  |
| 2 | 21 Maret 2022 | - Hasil Studi Pendahuluan |  |
| 3 | 9 Juni 2022 | - Revisi stu. pendahuluan |  |
| 4 | 10 Juni 2022 | - Pengajuan Proposal |  |
| 5 | 13 Juni 2022 | - Revisi Proposal |  |
| 6 | 16 Juni 2022 | - Revisi Proposal |  |
| 7 | 17 Juni 2022 | - Revisi Proposal/Plagiarisme Instrumen |  |
| 8 | 3 Agustus 2022 | - Revisi Instrumen (materi) |  |
| 9 | 5 Agustus 2022 | - Revisi Instrumen |  |
| 10 | 5 Agustus 2022 | Acc Proposal dan Instrumen |  |

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Fajar Cahyadi, S.Pd, M.Pd

| No. | Tanggal | Keterangan | Paraf |
|-----|-------------------|----------------------|---|
| 1 | 22 September 2022 | Bab IV |  |
| 2 | 20 Oktober 2022 | Bab IV |  |
| 3 | 27 Oktober 2022 | Lampiran dan Bab IV |  |
| 4 | 1 November 2022 | Lampiran dan Artikel |  |
| 5 | 3 November 2022 | Lampiran dan Artikel |  |
| 6 | 16 November 2022 | Acc Skripsi |  |

Lampiran 5. Daftar Nama Anak, Orang Tua dan Guru Yang Menjadi Sampel

| NO. | NAMA SISWA | KELAS | NAMA ORANG TUA |
|-----|---------------------------------|-------|------------------------|
| 16. | Febriana Rahayu | 3 | Suparmi |
| 17. | M Naufal Harif Adzokrak | 3 | Ahmad Buchori |
| 18. | Kharisma Y. A | 3 | Jumono |
| 19. | Velin | 3 | Eka Novita Sari |
| 20. | Aim | 4 | Rokhim |
| 21. | Mikaila Gendhis Anggraini Yusuf | 4 | Igut Anggraini |
| 22. | Yusuf | 4 | Dwi |
| 23. | Gress Inova Mirah Aafifah | 4 | Putri Prismawati |
| 24. | Putri Ayu Dwi Ningsih | 4 | Zahra Putri |
| 25. | Zahwa Afiqah Ramdani | 4 | Ani Faturrohmah |
| 26. | M ABDUL HARIS | 5 | M. NUR CHOLIQ |
| 27. | M. Hashiif Nabbani | 5 | M. Najib Anwari |
| 28. | Colin Evan Faustine | 5 | Dwi Susiyono |
| 29. | Melisa Adriana Putri Sidik | 5 | Sari Wahyu Untari S.Pd |
| 30. | Rico Yusuf Kurnianto | 5 | Jumiati |

| No. | Nama | NIP |
|-----|------------------------|--------------------|
| 1 | Meilinda, S.Pd. | 199205052020122029 |
| 2 | Siti Indrawati, S.Pd | 196207011983042005 |
| 3 | Sutiyono, S.Pd. | 196305061990101001 |
| 4 | Erpi Yusniawati, S.Pd. | 199210022020122015 |
| 5 | Sunar, S.Pd. SD | 196501082002121004 |

Lampiran 6. Hasil Wawancara Siswa

| LEMBAR WAWANCARA SISWA | |
|------------------------|-------------------------------|
| Hari/Tanggal | : Selasa, 16 Agustus 2022 |
| Nama | : Yusuf |
| Kelas | : IV (Empat) |
| Alamat Rumah | : Desa Kayen, Kecamatan Kayen |

1. Kegiatan apa yang sering kamu lakukan selama dirumah?

Jawab : Ngaji, Tidur, Main, Belajar

2. Berapa lama kamu bermain *Gadget* dalam satu hari?

Jawab : Sabtu dan Minggu saja.

3. Aplikasi apa yang sering kamu buka ketika bermain *Gadget*?

Jawab : Youtube

4. Apakah *gadget* milik sendiri atau milik orang tua ?

Jawab : Gadget milik sendiri

5. Ketika di sekolah dan di rumah kamu lebih senang bermain *Gadget* atau bermain dengan teman-teman?

Jawab : lebih senang bermain dengan teman temanya, Atta, mas ivan alin, azwar.

6. Apakah kamu lebih mudah belajar dengan menggunakan *gadget* atau tidak menggunakan *gadget*?

Jawab : yusuf mengatakan lebih enak belajar dengan mbak rina (saudara sepupunya) sebagai tentor.

7. Apakah kamu suka mengikuti gaya yang sedang trend di media sosial kamu dan gaya apakah yang sering kamu tiru di dalam gadget kamu? (Gaya berpakaian, gaya bahasa atau yang lain)

Jawab : Yusuf mengatakan suka mengikuti omongan Mikey, salah satu karakter anime jepang yang ia tonton.

8. Apa yang kamu rasakan ketika belajar menggunakan *Gadget*?

Jawab : Yusuf mengatakan, Enak dan lebih mudah tetapi lebih enak diajarin Mbak Rina

9. Apakah kamu paham sikap yang boleh di contoh dan tidak boleh di contoh dalam sosial media di *Gadget* kamu?

Jawab : Yusuf mengatakan paham, yang tidak boleh di tiru adalah perilaku dan omongan kotor dari youtuber.

10. Apa yang kamu rasakan ketika orang tua meminta kamu berhenti untuk bermain *Gadget*?

Jawab : Yusuf mengatakan mematuhi perintah orang tua.

11. Apakah yang kamu rasakan ketika sehari tidak menggunakan *Gadget sama sekali*?

Jawab : Yusuf mengatakan biasa saja ketika sehari tidak bermain gadget sama sekali.

12. Bagaimana respon anda ketika dinasehati orang tua mengenai *gadget*?

Jawab : Yusuf mengatakan mendengarkan dengan baik.

13. Bagaimana sikap anda ketika sedang bermain *gadget* tetapi bapak/ibu meminta tolong membantu pekerjaan rumah?

Jawab : Yusuf mengatakan ia akan langsung melakukannya ketika orang tua meminta tolong.

14 Bagaimana sikap anda ketika bermain *gadget* tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah mengaji, dll?

Jawab : Yusuf mengatakan akan langsung melaksanakannya.

15 Bagaimana sikap anda ketika berbicara kepada orang yang lebih tua?

Jawab : Yusuf mengatakan, Sopan memperhatikan tetapi ia masih menggunakan bahasa indonesia.

Rekaman hasil wawancara dengan Yusuf.

https://drive.google.com/file/d/1Xm9Rwojvft-ULdcx8_rqrsNYq5tkrHx/view?usp=share_link

Lampiran 7. Hasil Wawancara Orang Tua Siswa

Lembar wawancara Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak
 Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA | |
|----------------------------|---------------------------|
| Hari/Tanggal | : Selasa 16. Agustus 2022 |
| Nama | : Ahmad Buchori |
| Orang Tua dari anak | : M. Naufal Harif A |
| Alamat Rumah | : Kayen |

- Kegiatan apa yang anak bapak/ibu lakukan selama di rumah.

Jawab : Belajar, mengaji, bermain bersama teman, bermain Hp.
- Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai anak yang menggunakan gadget untuk menunjang proses belajar mereka ?

Jawab : Setuju-setuju saja asalkan benar-benar digunakan untuk proses pembelajaran tidak untuk menonton youtube atau bermain game atau permainan.
- Apakah ada hasil yang signifikan dari anak bapak/ibu ketika kegiatan pembelajar menggunakan gadget?

Jawab : Ada nilai anak menjadi bagus dan anak menjadi mandiri dalam mengerjakan soal pembelajaran.
- Adakah perbedaan perilaku anak bapak/ibu ketika sebelum mengenal *gadget* dan sesudah mengenal *gadget*?

Jawab : Sangat ada Anak kalau sudah asik bermain *gadget* jadi malas untuk diajari.

5. Apakah ketika dirumah anak bapak/ibu selalu belajar menggunakan gadget?

Jawab : Kadang - kadang

6. Apa saja kendala yang bapak/ibu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap gadget?

Jawab : kendalanya orang tua sibuk bekerja sehingga kurang memperhatikan anak dan pengawasan yang tidak bisa setiap saat.

7. Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika dinasehati mengenai gadget?

Jawab : Memperhatikan dan mendengarkan.

8. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu, meminta tolong membantu pekerjaan rumah?

Jawab : Menjawab iya, tapi tidak langsung dilaksanakan harus meminta tolong dan berbicara beris.

9. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll?

Jawab : Langsung menaruh Hpnya.

10. Bagaimana sikap anak bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua?

Jawab : Sopan Santun.

11. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak ?

Jawab : Dampaknya akan baik jika anak menyaring hal-hal yang baik di gadget tetapi ada juga dampak negatif untuk masa depan anak akan tren yang sedang membudaya.

12. Bagaimana upaya bapak/ibu dalam mencegah dampak negatif terhadap perilaku anak ?

Jawab : memberi batasan anak dalam menggunakan Hp.

Lembar wawancara Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak
Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA | |
|----------------------------|--------------------------|
| Hari/Tanggal | : Kamis, 18 Agustus 2022 |
| Nama | : Suparmi |
| Orang Tua dari anak | : Febriana Rahayu |
| Alamat Rumah | : Kayen |

- Kegiatan apa yang anak bapak/ibu lakukan selama dirumah?
Jawab : - Main Hp - Ngaji
 - Tidur - Belajar
- Bagaimanakah pola tidur dari anak bapak/ibu ketika dirumah?
Jawab : Tidak Teratur
- Bagaimanakah pola belajar anak bapak/ibu ketika dirumah dan berapalama anak belajar?
Jawab : Tidak Tentu / Semaunya
- Kapanakah waktu bapak/ibu mengizinkan anak bermain gadget selama dirumah?
Jawab : Waktu pulang sekolah
- Apakah ketika dirumah anak bapak/ibu selalu belajar menggunakan *gadget*?
Jawab : Iya
- Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu, meminta tolong membantu pekerjaan rumah?
Jawab : Menurut
- Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll?
Jawab : Menurut, meletakkan hpnya lalu melakukan kewajiban beribadah, belajar dan mengaji

8. Bagaimana tanggapan bapak ibu mengenai perilaku anak yang sering bermain smartphone?

Jawab : Ada dampak baik dan ada dampak buruk terhadap perilaku anak dirumah.

9. Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai perilaku anak yang mengikuti suatu trend karena gadget?

Jawab : Tidak suka, karena trend di gadget yang sekarang lebih banyak hal yang negatif dibandingkan hal positif.

10. Bagaimana ekspresi anak ketika sedang bermain gadget?

Jawab : ketika belajar dram dan memperhatikan, jika bermain game terak-terak.

11. Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika dinasehati mengenai gadget?

Jawab : menurut dan mendengarkan.

12. Bagaimana sikap anak bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua ?

Jawab : sopan.

Lembar wawancara Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak
Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA

Hari/Tanggal : Kamis, 18 Agustus 2022
Nama : Sari Wahyu Untari, S.pd
Orang Tua dari anak : Melita Adriana Putri S
Alamat Rumah : Kayen

1. Kegiatan apa yang anak bapak/ibu lakukan selama dirumah?
Jawab : Bermain bersama teman, mengaji, Belajar,
Membantu orang tua, bermain Hp
2. Bagaimanakah pola tidur dari anak bapak/ibu ketika dirumah?
Jawab : Teratur, pulang sekolah tidur, sore dan tidur lagi
pada malam hari.
3. Bagaimanakah pola belajar anak bapak/ibu ketika dirumah dan berapalama anak belajar?
Jawab : Kurang,
4. Kapanakah waktu bapak/ibu mengijinkan anak bermain gadget selama dirumah?
Jawab : Sepulang sekolah atau setelah mengaji
5. Apakah ketika dirumah anak bapak/ibu selalu belajar menggunakan gadget?
Jawab : Tidak selalu
6. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu, meminta tolong membantu pekerjaan rumah?
Jawab : Kadang suka membantah / tidak mau.
7. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll?
Jawab : menunggu lama untuk melakukannya / marah.

8. Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai perilaku anak yang sering bermain smartphone?
Jawab : ...Kurang suka terkadang anak manru apa yang muncul di Hp tanpa mengetahui maksud dari yang dilihat.
9. Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai perilaku anak yang mengikuti suatu trend karena gadget?
Jawab : ...Tidak suka, karena trend diHp sakarang lebih banyak hal yang negatif dibandingkan hal positif.
10. Bagaimana ekspresi anak ketika sedang bermain gadget?
Jawab : ...Merasa asyik sendiri
11. Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika dinasehati mengenai gadget?
Jawab : ...Kadang mendengarkan, kadang tidak
12. Bagaimana sikap anak bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua?
Jawab : ...Sopan

Lembar wawancara Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak
Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA

Hari/Tanggal : Senin, 18 Agustus 2022
 Nama : R. Okhian
 Orang Tua dari anak : AAIMI
 Alamat Rumah : desa Kayen Kecamatan Kayen

1. Kegiatan apa yang anak bapak/ibu lakukan selama di rumah.

Jawab : Membantu orang tua, bermain HP

2. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai anak yang menggunakan gadget untuk menunjang proses belajar mereka?

Jawab : Sebagus, karena anak sekarang lebih mudah belajar menggunakan HP

3. Apakah ada hasil yang signifikan dari anak bapak/ibu ketika kegiatan pembelajaran menggunakan gadget?

Jawab : ada

4. Adakah perbedaan perilaku anak bapak/ibu ketika sebelum mengenal *gadget* dan sesudah mengenal *gadget*?

Jawab : Ada

5. Apakah ketika dirumah anak bapak/ibu selalu belajar menggunakan gadget?

Jawab: iya

6. Apa saja kendala yang bapak/ibu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap gadget?

Jawab: tidak ada

7. Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika dinasehati mengenai gadget?

Jawab: menuruti apa yang dikatakan orang tua

8. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu, meminta tolong membantu pekerjaan rumah?

Jawab: patuh seperti orang tua

9. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll?

Jawab: patuh

10. Bagaimana sikap anak bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua?

Jawab: sopan

11. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak ?

Jawab : lebih berfikir jangk panjang

12. Bagaimana upaya bapak/ibu dalam mencegah dampak negatif terhadap perilaku anak ?

Jawab : selalu memberi masukan / menasihati anak dan memantau aktivitas di setiap bermain HP

Lampiran 8. Hasil Wawancara Guru

**Lembar wawancara Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak
Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati**

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Agustus 2022

Nama : Eri. Yusnawati, S-Pd

NIP : 199210022020122015

GURU KELAS : V. (Lima)

1. Kegiatan apa yang siswa bapak/ibu lakukan selama di sekolah ketika sedang tidak ada pembelajaran?
 Jawab: Membaca buku di perpustakaan namun sebagian besar tetap dikelas dan bermain gadget.
2. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai siswa yang menggunakan gadget untuk menunjang proses belajar mereka?
 Jawab: Sangat setuju, karena selain siswa tidak ketinggalan dalam hal teknologi, juga dapat mencari informasi yang bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran siswa.
3. Apakah ada hasil yang signifikan dari siswa ketika kegiatan pembelajaran menggunakan gadget?
 Jawab: Ada karena dengan menggunakan gadget siswa dapat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan.
4. Adakah perbedaan perilaku siswa ketika sebelum mengenal gadget dan sesudah mengenal gadget?
 Jawab: Ada, karena setelah menggunakan gadget siswa dapat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan daripada sebelum menggunakan gadget siswa pasif.

Scanned by TapScanner

5. Apakah ketika disekolah siswa bapak/ibu selalu belajar menggunakan gadget?

Jawab: Ya, karena diperbolehkan untuk menunjang pembelajaran.

6. Apa saja kendala yang bapak/ibu dalam mencegah ketergantungan siswa terhadap gadget?

Jawab: Siswa cenderung acuh dan tidak mau mendengarkan guru.

7. Bagaimana respon siswa bapak/ibu ketika dinasahi mengenai gadget?

Jawab: Sebagian siswa menerima dan beberapa siswa menolak.

8. apa kegemaran siswa bapak/ibu yang dimainkan digadget mereka ketika sedang tidak ada pelajaran atau dijam kosong atau sedang istirahat.

Jawab: Bermain game dan membuka aplikasi lain.

9. Bagaimana sikap siswa ketika sedang bermain gadget tetapi bapak/ibu menyuruh untuk beribadah, mengaji, dll?

Jawab: Sebagian siswa menerima dan beberapa siswa meminta waktu beberapa menit lagi untuk bermain gadget.

10. Bagaimana sikap siswa bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua?

Jawab: Sebagian besar siswa baik dan sopan.

11. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa?

Jawab: Penggunaan gadget terhadap perilaku siswa mempunyai dampak baik dan buruk. Dampak baiknya siswa dapat lebih pintar dan aktif, internet juga memiliki konten yang baik dan bagus untuk pembelajaran. Sedangkan dampak buruk penggunaan gadget sering disalahgunakan.

Scanned by TapScanner

12. Bagaimana upaya bapak/ibu dalam mencegah dampak negatif terhadap perilaku siswa?

Jawab: Perlu pengawasan yang ketat dari guru maupun orangtua menetapkan aturan terkait penggunaan gadget pada siswa.

Lembar wawancara Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak
Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Agustus 2022
 Nama : Ani Fauzrohmah
 Orang Tua dari anak : Zahwa Atiqah Ramdani
 Alamat Rumah : Ds. Kayen, kec. Kayen

- Kegiatan apa yang anak bapak/ibu lakukan selama di rumah.
 Jawab: Anak saya setelah pulang dan sebentar bermain gadget. Pada pukul 3 sore dia mengaji di TPA. sebentar mengaji dia belajar kemudian tidur pukul 9 malam.
- Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai anak yang menggunakan gadget untuk menunjang proses belajar mereka?
 Jawab: Saya setuju apabila penggunaan gadget digunakan untuk hal-hal positif dan baik.
- Apakah ada hasil yang signifikan dari anak bapak/ibu ketika kegiatan pembelajaran menggunakan gadget?
 Jawab: Menurut saya hasil belajar anak saya menurun semenjak ada kegiatan pembelajaran menggunakan gadget.
- Adakah perbedaan perilaku anak bapak/ibu ketika sebelum mengenal gadget dan sesudah mengenal gadget? ada,
 Jawab: sebelum mengenal gadget anak saya sudah belajar tanpa disuruh. setelah mengenal gadget dia malas belajar.

5. Apakah ketika dirumah anak bapak/ibu selalu belajar menggunakan *gadget*?

Jawab: Ya

6. Apa saja kendala yang bapak/ibu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*?

Jawab: Kendalanya yaitu anak sering melawan atau mengancam ketika saya batasi penggunaan *gadget*nya.

7. Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika dinasehati mengenai *gadget*?

Jawab: Sering marah dan bdk terima dengan nasehat saya

8. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain *gadget* tetapi bapak/ibu, meminta tolong membantu pekerjaan rumah?

Jawab: Dia akan melaksanakan pekerjaan rumah setelah dia selesai bermain *gadget*.

9. Bagaimana sikap anak ketika sedang bermain *gadget* tetapi bapak/ibu menyuruh untuk belajar, beribadah, mengaji, dll?

Jawab: Awalnya menolak kemudian saya selalu sabar untuk berbicara baik-baik sehingga anak saya menurut saat diarah.

10. Bagaimana sikap anak bapak/ibu ketika berbicara terhadap orang yang lebih tua?

Jawab: Dia tetap bisa sopan kepada orang yang lebih tua, namun ketika sudah bermain *gadget* dia sering berkata kasar.

11. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak?

Jawab: Yang saya ketahui adalah membuat anak menjadi pemalas.

12. Bagaimana upaya bapak/ibu dalam mencegah dampak negatif terhadap perilaku anak?

Jawab: saya akan terus memantau pada saat anak saya bermain *gadget*.

Lampiran 9. Hasil Angket Siswa

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET SISWA | |
|---------------------|------------------------|
| Hari/Tanggal | Senin, 16 Agustus 2022 |
| Nama | Alya |
| Kelas | 4 |

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|---------------------------------|
| 1. | Anda lebih paham ketika belajar menggunakan <i>gadget</i> . | ✓ | | lebih mudah |
| 2. | Anda lebih suka bermain <i>gadget</i> dibandingkan keluar rumah dengan teman teman. | | ✓ | lebih asik bermain dengan teman |
| 3. | Anda sering kesulitan belajar kalau tidak menggunakan <i>gadget</i> . | ✓ | | gusah mencaer |
| 4. | Kamu suka mengikuti gaya yang sedang trend di media sosial | ✓ | | lebih menarik |
| 5. | Kamu sering melakukan hal positif lain agar tidak selalu bermain <i>gadget</i> | ✓ | | lebih banyak kegiatan |

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

LEMBAR ANGKET SISWA

Hari/Tanggal : Zahwa Afiqah Ramdani
 Nama : Zahwa Afiqah Ramdani
 Kelas : 4 (Empat)

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|---|
| 1. | Anda lebih paham ketika belajar menggunakan <i>gadget</i> . | ✓ | | Iya, karena belajar menggunakan <i>gadget</i> dapat kita putar ulang atau bisa menerus & lebih seru |
| 2. | Anda lebih suka bermain <i>gadget</i> dibandingkan keluar rumah dengan teman teman. | ✓ | | Iya, karena teman-teman sebaya juga asik dengan <i>gadget</i> nya |
| 3. | Anda sering kesulitan belajar kalau tidak menggunakan <i>gadget</i> . | ✓ | | Iya, karena sudah terbiasa belajar menggunakan <i>gadget</i> apalagi pada saat masa pandemi |
| 4. | Kamu suka mengikuti gaya yang sedang trend di media sosial. | ✓ | | Iya, karena apabila tidak mengikuti trend akan dianggap cupu |
| 5. | Kamu sering melakukan hal positif lain agar tidak selalu bermain <i>gadget</i> . | ✓ | | Iya, saya sering berkumpul bersama keluarga di rumah |

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET SISWA | |
|---------------------|---------------------------|
| Hari/Tanggal | : Selasa 16, Agustus 2022 |
| Nama | : Febrian Rihayu |
| Kelas | : 3 |

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|--|
| 1. | Anda lebih paham ketika belajar menggunakan <i>gadget</i> . | ✓ | | karena seru main game |
| 2. | Anda lebih suka bermain <i>gadget</i> dibandingkan keluar rumah dengan teman teman. | ✓ | | Karena bermain hp menyenangkan banyak mainan |
| 3. | Anda sering kesulitan belajar kalau tidak menggunakan <i>gadget</i> . | ✓ | | karna malas membaca |
| 4. | kamu suka mengikuti gaya yang sedang trend di media sosial. | ✓ | | Karena bagus |
| 5. | Kamu sering melakukan hal positif lain agar tidak selalu bermain <i>gadget</i> . | ✓ | | bermain |

Lampiran 10. Hasil Angket Orang Tua

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadger* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET ORANG TUA | |
|-------------------------|---------------------------|
| Hari/Tanggal | : Selasa, 16 Agustus 2022 |
| Nama | : Ani Faturrahmah |
| Orang Tua dari anak | : Zahwa Aqibah Ramdani |
| Alamat Rumah | : Dk. Kayen, kec. kayen. |

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|--|
| 1. | Anak sering bersosialisasi dengan teman | | ✓ | Tidak, karena anak saya lebih suka bermain gadget. |
| 2. | Anak sering membawa gadget kemamapun ia pergi | ✓ | | Iya, karena teman-temannya membawa gadget jika keluar rumah. |
| 3. | Bapak/ibu selalu menegur jika adinda berkata kasar ketika bermain <i>gadger</i> | ✓ | | Iya, karena terkadang anak saya sering berkata kasar saat bermain gadget, dan saya tidak mau hal itu menjadi kebiasaan. |
| 4. | Anak akan berubah sifatnya jika paket data habis dan tidak dibelikan oleh bapak/ibu. | ✓ | | Iya, karena dia tidak bisa bermain gadget jika paket data habis. |
| 5. | Bapak/ibu merasa bahwa <i>gadger</i> memiliki dampak baik dan dampak buruk terhadap perilaku anak | ✓ | | Iya, pada sisi baiknya anak menjadi tidak keraguan terhadap kemajuan teknologi, pada sisi atau dampak buruknya anak cenderung lebih banyak bermain gadget. |
| 6. | Apakah ada solusi alternatif bapak/ibu untuk anak agar tidak kecanduan <i>gadger</i> . | ✓ | | Iya, saya memberi jadwal kepada anak saya, pada saat belajar dia akan melepas gadget. |

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET ORANG TUA | |
|-------------------------|-------------------------|
| Hari/Tanggal | : Kamis, 10 Agustus |
| Nama | : N. K. H. M. |
| Orang Tua dari anak | : A. M. |
| Alamat Rumah | : Desa Kayen kec. Kayen |

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|---|
| 1. | Anak sering bersosialisasi dengan teman | ✓ | | Suka bermain dengan teman |
| 2. | Anak sering membawa gadget kemamapun ia pergi | | ✓ | tidak boleh saya ijin kan |
| 3. | Bapak/ibu selalu menegur jika adinda berkata kasar ketika bermain <i>gadget</i> . | ✓ | | tidak sopan |
| 4. | Anak akan berubah sifatnya jika paket data habis dan tidak dibelikan oleh bapak/ibu. | | ✓ | tidak, karena saya sudah bilang tidak boleh marah |
| 5. | Bapak/ibu merasa bahwa <i>gadget</i> memiliki dampak baik dan dampak buruk terhadap perilaku anak | ✓ | | seperti tindakan positif ada baik dan buruknya |
| 6. | Apakah ada solusi alternatif bapak/ibu untuk anak agar tidak kecanduan <i>gadget</i> . | ✓ | | mengizinkan nya bermain |

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET ORANG TUA | |
|-------------------------|-------------------------|
| Hari/Tanggal | Selasa, 16 Agustus 2022 |
| Nama | Ani Fatmurchmah |
| Orang Tua dari anak | Zahwa Afifah Ramdani |
| Alamat Rumah | Ds. Kayen, kec. Kayen |

Petunjuk Pengisian Angket :

- Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
- Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
- Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|--|----|-------|---|
| 1. | Anak sering bersosialisasi dengan teman | | ✓ | Tidak, karena anak saya lebih suka bermain gadget. |
| 2. | Anak sering membawa gadget kemamapun ia pergi | ✓ | | Iya, karena teman-temannya membawa gadget jika keluar rumah |
| 3. | Bapak/ibu selalu menegur jika adinda berkata kasar ketika bermain gadget | ✓ | | Iya, karena terkadang anak saya sering berkata kasar saat bermain gadget, dan saya tidak mau hal itu menjadi kebiasaan. |
| 4. | Anak akan berubah sifatnya jika paket data habis dan tidak dibelikan oleh bapak/ibu. | ✓ | | Iya, karena dia tidak bisa bermain gadget jika paket data habis. |
| 5. | Bapak/ibu merasa bahwa gadget memiliki dampak baik dan dampak buruk terhadap perilaku anak | ✓ | | Iya, pada sisi baiknya anak menjadi tidak bergosip tentang kemajuan teknologi, pada sisi atau dampak buruknya anak cenderung lebih banyak bermain gadget. |
| 6. | Apakah ada solusi alternatif bapak/ibu untuk anak agar tidak kecanduan gadget. | ✓ | | Iya, saya memberi jadwal kepada anak saya, pada saat belajar dia akan melepas gadget |

Lampiran 11. Hasil Angket Guru

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET GURU | |
|--------------------|---------------------------|
| Hari/Tanggal | : Selasa 16, Agustus 2022 |
| Nama | : Melinda, S.Pd. |
| NIP | : 199 20101 2020 1122 029 |
| GURU KELAS | : |

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|---|
| 1. | Apakah pola belajar siswa berbeda ketika dikelas dengan atau tidak menggunakan gadget? | ✓ | | Siswa diperbolehkan membuka Hp sesuai dengan permintaan guru, jika memang diperlukan. Setelahnya Hp di simpan kembali. |
| 2. | Apakah ada kendala yang dihadapi oleh bapak/ibu guru pada saat siswa belajar menggunakan <i>gadget</i> pada kegiatan pembelajaran berlangsung ? | ✓ | | Kendalanya yaitu mengontrol keluh kesah siswa dalam menggunakan <i>gadget</i> secara baik dan bijak. |
| 3. | Adakah perbedaan perilaku anak ketika sebelum mengenal <i>gadget</i> dan sesudah mengenal <i>gadget</i> dalam kegiatan pembelajaran ? | ✓ | | Sebelum mengenal <i>gadget</i> anak mencari materi atau jawaban soal dengan membuka buku atau catatan. Namun setelah mengenal <i>gadget</i> anak lebih suka mencari melalui internet atau dengan cara lain. |
| 5. | Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sesudah dan sebelum penggunaan <i>gadget</i> untuk menunjang kegiatan pembelajaran ? | ✓ | | Sesudah menggunakan <i>gadget</i> anak menjadi lebih aktif, karena anak terbiasa mencari materi dari berbagai sumber yang ada di internet. |
| 6. | Bapak/ibu mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak. | ✓ | | Dampak positif : anak menjadi banyak pengetahuan melalui berbagai sumber yang ada. Dampak negatif : anak menjadi malas untuk membuka buku pelajaran. |
| 7. | Bapak/ibu mempunyai alternatif penanganan dampak dari penggunaan <i>gadget</i> . | ✓ | | Belajar menggunakan media pembelajaran dan belajar secara langsung. |

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET GURU | |
|--------------------|-------------------------------|
| Hari/Tanggal | : Selasa 16, Agustus 2022 |
| Nama | : <i>Siti Indarwati, S.Pd</i> |
| NIP | : <i>196207011983042005</i> |
| GURU KELAS | : <i>4</i> |

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|--|
| 1. | Apakah pola belajar siswa berbeda ketika dikelas dengan atau tidak menggunakan gadget? | ✓ | ✓ | |
| 2. | Apakah ada kendala yang dihadapi oleh bapak/ibu guru pada saat siswa belajar menggunakan <i>gadget</i> pada kegiatan pembelajaran berlangsung ? | ✓ | | |
| 3. | Adakah perbedaan perilaku anak ketika sebelum mengenal <i>gadget</i> dan sesudah mengenal <i>gadget</i> dalam kegiatan pembelajaran ? | ✓ | | |
| 4. | Adakah siswa yang membawa <i>gadget</i> di sekolah ? | | ✓ | Karena di sekolah dilarang membawa <i>gadget</i> . |

| | | | | |
|----|--|---|--|---|
| 5. | Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sesudah dan sebelum penggunaan <i>gadget</i> untuk menunjang kegiatan pembelajaran ? | ✓ | | Karena sebelum menggunakan <i>gadget</i> (pandemi) guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. |
| 6. | Bapak/ibu mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak. | ✓ | | Sangat mengetahui. |
| 7. | Bapak/ibu mempunyai alternatif penanganan dampak dari penggunaan <i>gadget</i> . | ✓ | | Belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. |

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

LEMBAR ANGKET GURU

Hari/Tanggal : Kamis, 18 Agustus 2022
 Nama : Sutiyono, S.Pd SD
 NIP : 196305061990101001
 GURU KELAS : Iii

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
3. Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|---|----|-------|---|
| 1. | Apakah pola belajar siswa berbeda ketika dikelas dengan atau tidak menggunakan gadget? | ✓ | | Ya, berbeda menyesuaikan kapasitas siswa & gadget yg digunakan |
| 2. | Apakah ada kendala yang dihadapi oleh bapak/ibu guru pada saat siswa belajar menggunakan <i>gadget</i> pada kegiatan pembelajaran berlangsung ? | ✓ | | Ada, pemantauan terhadap fokus belajar siswa |
| 3. | Adakah perbedaan perilaku anak ketika sebelum mengenal <i>gadget</i> dan sesudah mengenal <i>gadget</i> dalam kegiatan pembelajaran ? | ✓ | | Ada, menjadi sulit diajar karena siswa sangat antusias terhadap hal baru. |
| 4. | Adakah siswa yang membawa <i>gadget</i> di sekolah ? | ✓ | | Ada. |
| 5. | Anak cenderung acuh dan tidak menghiraukan sekeliling ketika sudah asik bermain dengan <i>gadge</i> . | ✓ | | Ya, benar. |
| 6. | Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sesudah dan sebelum penggunaan <i>gadget</i> untuk menunjang kegiatan | ✓ | | Ya, tetapi cenderung aktif yang tidak bermanfaat. |

| | | | | |
|----|--|---|--|--|
| | pembelajaran ? | | | |
| 7. | Bapak/ibu mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak. | ✓ | | |
| 8. | Bapak/ibu mempunyai alternatif penanganan dampak dari penggunaan <i>gadget</i> . | ✓ | | |

Lembar angket Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati

| LEMBAR ANGKET GURU | |
|--------------------|---------------------------|
| Hari/Tanggal | : Selasa, 16 Agustus 2023 |
| Nama | : Epi Yulianawati, S.Pd |
| NIP | : 199210022020122015 |
| GURU KELAS | : V (Lima) |

Petunjuk Pengisian Angket :

- Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
- Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" serta tuliskan alasannya.
- Kejujuran anda merupakan salah satu keberhasilan peneliti.

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak | Alasan |
|-----|--|----|-------|---|
| 1. | Apakah pola belajar siswa berbeda ketika dikelas dengan atau tidak menggunakan <i>gadget</i> ? | ✓ | | Ja karena dengan menggunakan <i>gadget</i> kita dapat mengambil manfaat akademik teknologi untuk membantu proses belajar. |
| 2. | Apakah ada kendala yang dihadapi oleh bapak/ibu guru pada saat siswa belajar menggunakan <i>gadget</i> pada kegiatan pembelajaran berlangsung? | ✓ | | Ja, karena hampir sebagian siswa menggunakan <i>gadget</i> untuk keperluan pribadi yang tidak bertujuan untuk menunjang pembelajaran. |
| 3. | Adakah perbedaan perilaku anak ketika sebelum mengenal <i>gadget</i> dan sesudah mengenal <i>gadget</i> dalam kegiatan pembelajaran? | ✓ | | Ja, karena dengan menggunakan <i>gadget</i> semua mudah siswa untuk mencari banyak informasi pada internet. |
| 4. | Adakah siswa yang membawa <i>gadget</i> di sekolah? | ✓ | | Ja, karena karena memang diperbolehkan untuk menunjang pembelajaran. |
| 5. | Anak cenderung acuh dan tidak menghiraukan sekeliling ketika sudah asik bermain dengan <i>gadge</i> . | ✓ | | Ja, karena menurut mereka bermain <i>gadget</i> lebih menarik dari pada bergosip-gosip. |
| 6. | Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sesudah dan sebelum penggunaan <i>gadget</i> untuk menunjang kegiatan | ✓ | | Ja, karena siswa dapat aktif menjawab pertanyaan setelah mencari informasi melalui internet. |

| | | | | |
|----|--|---|--|--|
| | pembelajaran ? | | | |
| 7. | Bapak/ibu mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak. | ✓ | | |
| 8. | Bapak/ibu mempunyai alternatif penanganan dampak dari penggunaan <i>gadget</i> . | ✓ | | |

Lampiran 12. Dokumentasi



Foto Yusuf bermain gadget ketika dirumah



Foto Naufal bermain gadget ketika disekolah



Foto Rico bermain Gadget di sekolah



Pendampingan Wawancara dan pengisian
angket oleh Hasif, Colin, Aim



Pendampingan Wawancara dan pengisian angket

Oleh Haris dan Melisa



Pendampingan Wawancara dan pengisian angket oleh
Febriana, Gress Inova, dan Mikaila



Pendampingan wawancara dan pengisian angket oleh
Rico naufal dan aim



Foto siswa kelas III ketika bermain dengan teman sebaya



Foto siswa kelas IV bermain tanpa
Menggunakan gadget



Kegiatan Literasi di saat pandemi
dengan membentuk kelompok siswa agar tetap
dapat belajar tanpa menggunakan gadget
sebagai bentuk upaya guru dalam mencegah
ketergantungan siswa terhadap gadget



Foto bersama salah satu orang tua siswa



Senam Pagi salah satu upaya guru untuk melatih sistem motorik siswa agar tidak lemah dan tetap fresh ketika memulai pembelajaran



Foto bersama Bu rpi Yusnawati

Guru kelas V



Foto bersma kepala sekolah sebagai bentuk
izin penelitian di SD Negeri Kayen 01