

**SKRIPSI**  
**ANALISIS DAMPAK *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN**  
**SOSIAL ANAK SDN 11 SEPIT**



Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan  
Program Guru Sekolah Dasar (PGSD)

**NURLINDA HARDIANTI**

**14110224**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS HAMZANWADI**

**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa, Tugas Akhir yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian Tugas Akhir yang saya kutif dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tugas Akhir ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Selong.....2017



METERAI  
TEMPEL  
TGL. 20  
6CCBFAFF212596302  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

NURLINDA HARDIANTI  
NPM. 14110224

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN  
SOSIAL ANAK SD**

**NURLINDA HARDIANTI  
NPM. 14110224**

Tugas Akhir Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Untuk  
mendapatkan Gelar Sarjana (S1) Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ketua Program Studi PGSD

**MUHAMMAD SURURUDDIN, M.Pd**  
**NIDN. 0815097401**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS DAMPAK *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN  
SOSIAL ANAK SD**

**NURLINDA HARDIANTI  
NPM : 14110224**

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di depan Dewan Penguji Tugas  
Akhir Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi  
Pada Tanggal, 05 September 2018

**DEWAN PENGUJI**

1. **Drs. Aswasulasikin, M.Pd.**  
NIDN 0831127808  
(Ketua Penguji)

17-9-2018



2. **Roy Saputra, M.Pd.**  
NIDN 0825049201  
(Anggota I)

15/09/2018



3. **Doni Septu Marsa Ibrahim, M.Pd.**  
NIDN 0825108901  
(Anggota II)



Mengetahui  
Dekan FKIP Universitas Hamzanwadi

  
**Abdullah Muzakar, M.Si**  
NIDN 0824027601

# **ANALISIS DAMPAK *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SDN 11 SEPIT**

**Nurlinda Hardinti**

[Nurlindahardianti122@gmail.com](mailto:Nurlindahardianti122@gmail.com)

Program Studi PGSD FKIP Universitas Hamzanwadi

## **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak SDN 11 Sepit. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan informan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model alir Miles dan Huberman yaitu Reduksi data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak. Simpulan Penelitian ini adalah adanya dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak. Dampak tersebut disebabkan karena anak terlalu sering menggunakan *gadget* di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* merasa *gadget* adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya. Oleh sebab itu, sekolah diharapkan dapat selalu memberikan kegiatan yang mampu menstimulus perkembangan sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah. Kemudian orang tua diharapkan dapat mengontrol dan mengawasi anak ketika penggunaan *gadget* di rumah.

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosiala anak.*

**THE ANALYSIS EFFECT OF GADGET TO STUDENTS SOCIAL  
DEVELOPMENT OF ELEMENTTARY SCHOOL 11 SEPIT**

**NURLINDA HARDIANTI**

Primary School Teacher Education Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education  
Universitas Hamzanwadi  
Email: [Nurlindahardianti122@gmail.com](mailto:Nurlindahardianti122@gmail.com)

**Abstract:** Background of this research was the effect of using gadget to students's social development at *SDN 11 Sepit*. This research aimed to know the effect of gadget towards students' social development at *SDN 11 Sepit, Kecamatan Keruak*. This research used descriptive qualitative, and technique of data collection used interview, observation, and documentation directly with informant at field to get data which was needed. The data analysis used technique of data analysis model of ideology Miles and Huberman were data reduction, data presentation, and getting conclusion or verification to know the effect of using gadget to the students' social development at *SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak*. The conclusion was negative effect of gadget to students' social development at *SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak*. It effected to students because they used gadget at home without controlling from their parents and students who were addiction of using gadget felt that gadget was more interesting than playing people around or their friends. Therefore, the school was hoped that could give activity which could stimulate students' social development when they were at school environment. Parents could be hoped to controll and watch their children when using gadget at home.

**Key Word :** *Using Gadget, and Students' Social Development*

## *MOTTO*

*“Hidup itu perjuangan.*

*Dan jika kemungkinan itu kecil,  
maka pastikan perjuangan itu lebih besar.”*

*“Sabar, Syukur, Ikhlas”*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah,, Dengan rasa syukur yang tiada terkira, Skripsi ini kupersembahkan kepada :*

- *Suamiku (Muhammad, S.Pd) yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.*
- *Kedua orang tuaku, Ayah (Muhri) yang banyak mengajarkan arti kesabaran, Terimakasih telah mengajarku untuk tidak pantang menyerah dalam menuntut ilmu dan untuk Ibu (Selemin) tercinta yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang dan dukungan tiada henti untuk penulis.*
- *Kakakku (Mahini, Muhaji S.Pd, Muhadi, Mahdi dan Muhasim, A.Ma Pd) yang penuh keikhlasan dan ketulusan memberi dukungan kepada penulis. Semua perjuangan dan pengorbanan kalian tidak akan terlupakan.*
- *Kedua dosen pembimbingku (Bapak Dr. Aswasulasikin, M.Pd dan Bapak Roy Saputra, M.Pd) terimakasih atas bimbingan dan bantuannya sehingga terselesainya skripsi ini.*
- *Semua sahabatku, terimakasih atas bantuan, do'a, nasehat, hiburan, dan semangat dalam hidup ini.*
- *Rekan-rekan seperjuangan, dan untuk teman-teman kelas VIII F yang sangat saya banggakan senyum, canda, tawa, dan semangat kalian yang akan selalu saya kenang.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit” dapat diselesaikan. Selanjutnya shalawat serta salam atas Nabi besar Muhammad SAW yang telah membukakan jalan bagi umat-Nya untuk dapat merasakan dan melaksanakan pendidikan.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dukungan moril dan spiritual dari berbagai pihak. Oleh sebab itu mulai kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. ir. Hj Siti Rohmi Jalilah, M.pd Selaku Rektor Universitas Hamzanwadi yang telah berjuang dengan baik sehingga Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) kini telah menjadi Universitas Hamzanwadi, sehingga legalitas kami menjadi mahasiswa dan lulusan semakin lebih baik.
2. Bapak Muhammad Sururuddin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).
3. Bapak Dr. Aswasulasikin, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I yang secara intensif memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Bapak Roy Saputra, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan secara intensif kepada penulis.
5. Keluarga yang selalu berdoa dan memberikan motivasi baik secara moril maupun materil.

6. Teman-teman kelas VIII F dan berbagai pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan dukungan moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.

Dalam penulisan Tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Hal ini disebabkan karena keterbatasan Ilmu yang dimiliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya konstruktif dari semua pihak akan diterima dengan tulus hati. Semoga pelaksanaan dan hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan manfaat.

Pancor, 24 mei 2018

Nurlinda Hardianti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORIS</b>	
A. Deskripsi Teoris .....	9
1. Memahami Gadget .....	9
2. Perkembangan .....	15
3. Sosial .....	25
4. Perkembangan Sosial .....	28

B. Penelitian yang Relevan .....	35
C. Kerangka Fikir .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian .....	39
B. Waktu Dan Tempat Penelitian .....	39
C. Sumber Data .....	39
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Keabsahan Data .....	43
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	47
B. Hasil penelitian.....	50
C. Pembahasan.....	64
D. Rekomendasi.....	71
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR BAGAN

Bagan Kerangka Pikir.....38

Bagan Analisis Data.....46

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : a. Instrumen Obserasi

b. Instrumen Wawancara

Lampiran 2 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 3 : Kontrak Kerja Bimbingan Skripsi

Lampiran 4 : a. Surat Keterangan Penelitian Dari Kampus

b. Surat Keterangan Penelitian Dari Bappeda

c. Surat Keterangan Penelitian Dari SDN 11 Sepit

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern.

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (*game*), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam

fitur-fitur yang disajikan oleh *gadget* (*handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3* dan lain-lain). Dimana *gadget* adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.

Sedangkan menurut Indrawan (Tania, Widada, dkk, 2016:127) “*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis”.

Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa *gadget* (*smartphone*) merupakan benda yang dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan *gadget* (*smartphone*) dan mengerti akan pengoperasiannya fasilitas *gadget* (internet, *game*, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *gadget* dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak .

“Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama (Yusuf & Sugandhi, 2013:65)”.

Perkembangan sosial pada anak usia SD/MI ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga,

juga dengan teman sebaya (*peer group*), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan identifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya.

“Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya (Yusuf & Sugandhi, 2013:66)”.

Manusia lahir di dunia tidaklah sendiri. Sudah menjadi kodrat kehidupan manusia di dunia untuk selalu bersama dengan yang lain, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam mewujudkan kodratnya manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung.

Namun dengan adanya *Gadget (smartphone)* yang memiliki fitur *game* menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget*. Namun penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus- menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari- hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari

pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget (smartphone)* dalam kegiatan mereka sehari-hari dirumah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian *game* dari sebuah *gadget (smartphone)* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Anak-anak tidak cukup hanya melakukan interaksi di rumah, selain di rumah tempat kedua anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Disamping keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa pertengahan dan akhir anak-anak.

Interaksi sosial tidak hanya dilakukan di rumah melainkan di sekolah, bahkan anak akan menghabiskan waktunya bertahun-tahun disekolah dengan guru dan teman sebaya. Jadi interaksi yang dilakukan harus seimbang antara di rumah, teman sebaya dan sekolah.

“Kehadiran di sekolah merupakan perluasan lingkungan sosial individu dalam rangka mengembangkan kemampuan hubungan sosialnya dan sekaligus merupakan faktor lingkungan baru yang sangat

menantang. Para guru dan teman-teman sekelas membentuk sistem yang kemudian menjadi semacam lingkungan norma baru (Asrori, 2009:115)".

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas VI SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak menemukan bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Jadi anak akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Padahal tugas kelompok memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan prestasinya, dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, ketika jam istirahat berlangsung, pada umumnya teman-teman sebayanya bermain bersama di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan *gadget* di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya dipakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di sekolah dasar.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar penelitian ini terarah dan tidak membias, maka fokus penelitian ini terfokus pada dampak penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perkembangan sosial anak kelas VI di SDN 11 Sepit.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah dampak penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perkembangan sosial anak kelas VI di SDN 11 Sepit ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *gadget (smartphone)* terhadap perkembangan sosial anak kelas VI di SDN 11 Sepit.

## **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis
  - a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi orang tua

Memberikan informasi mengenai ada tidaknya dampak kebiasaan bermain *gadget* pada anak terhadap perkembangan sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi. Terutama dalam aspek perkembangan sosialnya.

### b. Bagi Anak

Memberikan informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan perkembangan sosial pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

### c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak didik/siswanya sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

d. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama perkembangan sosial anak SD.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoris**

##### **1. Memahami *Gadget***

###### **a. Pengertian *gadget***

*Gadget* adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

Keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan.

Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia". Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antarmanusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antarpribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face*

*to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*). Di lihat dari fakta di atas, sudah terlihat Indonesia termasuk maju dalam penggunaan alat komunikasi khususnya media *gadget*, Soekanto (Tara, 2012:3).

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam *gadget*, namun ada banyak orang yang belum tau definisi *gadget* yang sebenarnya. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang menghadirkan berbagai fitur menarik yang bisa digunakan oleh pengguna.

Sedangkan Oslan (Novitasari & Khotimah, 2016:1) mengatakan *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa *Inggris* yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam *gadget* namun ada banyak orang yang belum tau definisi *gadget* yang sebenarnya. Wing Winarno (Tara, 2012:7), "*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa *inggris*, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus". Dalam bahasa Indonesia, *gadget* di sebut "acang". Salah satu hal yang

membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur – fitur umum pada *gadget* adalah, internet, kamera, *Video call*, telepon, *email. sms, bluetoot*, Wifi, *game* dan *Mp3*.

*Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. *Gadget* disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Dalam hal ini pengguna *gadget* tersebar pada kelompok remaja khususnya perkotaan. Banyaknya jenis-jenis *gadget* yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki, pembahasan tentang berbagai jenis *gadget* seperti *handphone, smartphone, laptop, tablet, iPad* dalam berbagai merk seperti *Samsung, Apple, SONY, OPPO, ETC* dan lainnya. *Gadget* dengan beragam jenis dalam merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya saja seperti internet, social media, fasilitas pesan, permainan (*game*).

“Media cetak dan elektronik sangat berperan dalam perkembangan *gadget*. Saat ini seiring kemajuan teknologi masyarakat sangat merespon perkembangan *gadget*, walupun belum tentu pengguna *gadget* memanfaatkan fasilitas *gadget* secara optimal dalam kehidupan sehari-hari (Tara, 2012:8)” .

Jadi *gadget* merupakan alat komunikasi (perangkat elektronik) yang memiliki banyak fungsi dan seiring perkembangan teknologi *gadget* mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur menarik yang mampu membuat hidup manusia menjadi lebih mudah.

*Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

#### **b. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak SD**

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia SD hingga orang dewasa.

Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

*Gadget* tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia Sekolah ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *gadget* yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan *gadget*.

*Gadget* yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*. Tingkat penggunaan *gadget* pada Anak diduga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik yaitu karakteristik yang berkaitan dengan diri sendiri (internal) maupun lingkungannya (eksternal).

“Tujuan dalam menggunakan gadget dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial pada lingkungannya khususnya di lingkungan internal dan eksternal karena dengan tujuan yang berbeda dapat menyebabkan perbedaan dalam

menggunakan *gadget* yang mereka miliki (Tara, 2012:8)” .

Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, youtube, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia SD biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

**c. Manfaat *gadget***

*Gadget* memiliki banyak manfaat bagi Anak-anak, manfaat tersebut antara lain adalah :

- 1) Berkembangnya imajinasi anak dalam melihat (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan maka anak akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain yang lebih menantang)
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak

semakin berpikir keras dalam menyelesaikan tantangan dalam game tersebut).

## **2. Perkembangan**

### **a. Pengertian Perkembangan**

Perkembangan merupakan sebuah perubahan yang terjadi secara bertahap, dimulai dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang lebih tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran. Pada dasarnya, perkembangan merujuk pada perubahan sistematis tentang fungsi-fungsi fisik dan psikis.

“Perubahan fisik meliputi perkembangan biologis dasar seperti konsepsi, dan hasil dari interaksi proses biologis dan genetika dengan lingkungan. Sementara perubahan psikis menyangkut keseluruhan karakteristik psikologis individu, seperti perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan moral (Yusuf & Sugandi, 2013:1)”.

Perkembangan identik dengan perubahan secara kualitas, maksudnya yaitu terjadi peningkatan kapasitas individu dalam mencapai suatu hal melalui proses pertumbuhan, pematangan dan pembelajaran. Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara satu komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang.

Lebih jelas lagi (Somantri, 2012:3) “mengungkapkan perkembangan anak merupakan hasil proses pematangan (merupakan perwujudan potensi yang bersifat hereditas) dan hasil proses belajar (perkembangan sebagai hasil usaha dan latihan)”.

Jadi perkembangan sosial pada anak dimulai dari proses pewarisan baik secara biologis maupun sosial yang kemudian berkembang sebagai hasil usaha dan latihan di lingkungan sosial

**b. Ciri-ciri perkembangan**

Perkembangan, seperti telah disebutkan di muka mengandung proses perubahan, baik mengenai aspek rohaniah maupun aspek jasmaniah.

Dalam suatu perkembangan (Syamsu Yusuf, 2012:16) mengatakan perkembangan itu secara umum mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. Terjadinya perubahan dalam (a) aspek fisik: perubahan tinggi dan berat badan serta organ-organ tubuh lainnya, (b) aspek psikis: semakin bertambahnya perbendaharaan kata dan matangnya kemampuan berpikir, mengingat serta menggunakan imajinasi kreatifnya.
2. Terjadinya perubahan dalam proporsi; (a) aspek fisik: proporsi tubuh anak berubah sesuai dengan fase perkembangannya dan pada usia remaja proporsi tubuh anak mendekati proporsi tubuh usia remaja, (b) aspek psikis: perubahan imajinasi dari yang fantasi ke realitas, dan perubahan perhatiannya dari yang tertuju kepada dirinya sendiri perlahan-lahan beralih kepada orang lain (kelompok teman sebaya).

3. Lenyapnya tanda-tanda yang lama: (a) tanda-tanda fisik: lenyapnya kelenjar thymus (kelenjar anak-anak) yang terletak pada bagian dada, kelenjar pineal pada bagian bawah otak, rambut-rambut halus dan gigi susu, (b) tanda-tanda psikis: lenyapnya masa mengoceh (meraban), bentuk gerak-gerik kanak-kanak (seperti merangkak) dan perilaku impulsif (dorongan untuk bertindak sebelum berfikir).
4. Diperolehnya tanda-tanda yang baru: (a) tanda-tanda fisik: pergantian gigi dan karakter seks pada usia remaja, baik primer (menstruasi pada anak wanita dan mimpi “basah” pada anak pria), maupun sekunder (perubahan pada anggota tubuh pinggul dan buah dada pada wanita, kumis jakun, suara pada anak pria), (b) tanda-tanda psikis: seperti berkembangnya rasa ingin tahu terutama yang berhubungan dengan seks, ilmu pengetahuan, nilai-nilai moral, dan keyakinan beragama.

Perkembangan pada anak tidak hanya terjadi pada aspek jasmaniah namun juga terjadi pada aspek rohaniyah dimana aspek jasmaniah dapat dilihat dari perkembangan fisik anak namun perkembangan rohaniyah dilihat dari segi perkembangan anak dalam berinteraksi.

### **c. Aspek perkembangan Anak**

Perkembangan adalah perubahan psikologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi fisik dan psikis pada diri anak yang

ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam kurun waktu tertentu menuju kedewasaan. Perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek antara lain aspek fisik (motorik), emosi, kognitif dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan). Aspek perkembangan anak yang diketahui orang tua yaitu :

1) Perkembangan fisik

Perkembangan fisik adalah hasil dari perubahan bentuk dan fungsi dari organisme. Perkembangan fisik berkaitan dengan perkembangan gerakan motorik yakni perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot otak.

2) Perkembangan emosi

Perkembangan emosi berhubungan dengan kemampuan perasaan yang tertanam sejak awal atau dini misalnya orang tua harus bisa memberikan kehangatan, sehingga anak merasa nyaman dimana anak akan belajar dari lingkungannya.

3) Perkembangan kognitif

Istilah kognitif seringkali dikensl dengsn istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa inggris "*intellec*" yang menurut chaplin (Asrori, 2009:47) diartikan sebagai :

- a) Proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan kemampuan mempertimbangkan.

b) Kemampuan mental atau inteligensi.

Menurut Mahfudin Shalahudin (Asrori, 2009:48) dinyatakan bahwa intelek adalah akal budi atau inteligensi yang berarti kemampuan untuk meletakkan hubungan-hubungan dari proses berpikir.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian inteleg tidak berbeda dengan pengertian pengertian inteligensi yang memiliki arti kemampuan untuk melakukan abstraksi serta berpikir logis dan cepat sehingga dapat bergerak dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru.

4) Perkembangan psikososial

Dalam perkembangan psikososial, Mar'at (2016:141) menyebutkan perkembangan psikososial yang terjadi pada masa akhir anak-anak diantaranya adalah perkembangan pemahaman diri relasi dengan teman sebaya, relasi dengan keluarga, dan sekolah.

a) Perkembangan pemahaman diri

Sepanjang masa pertengahan dan akhir anak-anak, anak secara aktif dan terus-menerus mengembangkan dan memperbarui pemahaman tentang dirinya.

b) Perkembangan dengan teman sebaya

Selama masa ini anak tentu akan memiliki keinginan untuk bergaul dengan lingkungannya terutama dengan teman

sebayanya. Anak akan merasa nyaman dan akan memilih bergaul dengan teman sebayanya karena pada masa ini anak lebih suka untuk bermain bersama teman sebayanya.

c) Perkembangan dengan keluarga

Kemerosotan dalam hubungan keluarga yang dimulai pada akhir anak-anak dimulai pada masa pertengahan dan akhir anak-anak. Sesuai dengan perkembangan kognitifnya yang semakin matang, maka pada masa pertengahan dan akhir, anak secara berangsur-angsur lebih banyak mempelajari mengenai sikap-sikap dan motivasi orang tuanya, serta memahami aturan-aturan keluarga, sehingga mereka menjadi lebih mampu mengendalikan tingkah lakunya.

d) Sekolah

Di samping keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa pertengahan dan akhir anak-anak. Betapa tidak, karena anak lebih banyak menghabiskan waktunya di sekolah dari pada bermain bersama teman sebayanya ataupun keluarga di rumah.

**d. Prinsip-prinsip Perkembangan**

Perkembangan individu berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak masa pertemuan sel ayah dengan ibu (masa konsepsi) dan berakhir pada saat kematiannya. Perkembangan individu ini

bersifat dinamis, perubahannya kadang-kadang lambat, tetapi bisa juga cepat, hanya berkenaan dengan salah satu aspek ataupun beberapa aspek perkembangan. Perkembangan tiap individu juga tidak selalu seragam, seorang berbeda dengan yang lainnya baik dalam temponya, iramanya maupun kualitasnya.

Prinsip-prinsip perkembangan menurut (Thonhowi, 1993:30) mengatakan dalam perkembangan individu dikenal prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut :

1. Perkembangan fungsi-fungsi jasmaniah dan fungsi-fungsi rohaniah berlangsung dalam proses satu kesatuan yang menyeluruh (integral).

Prinsip ini sering disebut sebagai hukum kesatuan organis (fungsional). Prinsip ini berarti bahwa organ-organ atau fungsi-fungsi itu proses perkembangannya bukan secara sendiri-sendiri, terpisah satu sama lain, melainkan satu dengan yang lain saling berhubungan dan bahkan sering saling ketergantungan. Perkembangan fungsi pikir misalnya, adalah tidak terpisahkan dengan perkembangan fungsi ingatan, fungsi fantasi, fungsi motivasi dan sebagainya, bahkan tidak terpisahkan dengan organ-organ jasmaniah, misalnya pertumbuhan syaraf, pertumbuhan endoktrin dan sebagainya.

2. Setiap individu mempunyai kecepatan sendiri-sendiri dalam perkembangannya.

Prinsip ini mengandung maksud bahwa perkembangan antara sejumlah anak yang usianya sama, belum tentu sama pula tingkat perkembangan yang dicapinyan pada suatu saat tertentu, baik pola perkembangan seluruhnya, maupun dalam aspek tertentu dari perkembangan itu. Dalam kata lain senantiasa terdapat perbedaan-perbedaan individual dalam proses perkembangan anak-anak. Prinsip ini sering disebut juga hukum tempo perkembangan.

3. Perkembangan seorang individu, baik keseluruhan, maupun setiap aspeknya, kelangsungannya tidak konsisten, melainkan berirama.

Perkembangan itu kadang-kadang cepat, kadang-kadang lambat, atau mungkin berhenti untuk beberapa waktu,. Perkembangan kemampuan berbicara sebagai suatu aspek perkembangan misalnya, pada suatu saat cepat, memperoleh kata-kata baru beserta pengertiannya dalam jangka waktu singkat. Pada saat yang lain sebaliknya, dalam waktu yang lebih lama hanya dapat penambahan sedikit, bahkan pada saat yang lain mungkin untuk beberapa waktu tidak ada penambahan lagi, seolah-olah terhenti. Dengan prinsip ini pula, maka kita dapat mengerti bahwa sering ada seorang anak yang pada suatu tingkat pendidikan (kelas) tampak seperti anak yang lambat, tetapi pada waktu atau tingkat yang lain ia menunjukkan

kemampuan yang amat baik. Prinsip perkembangan ini sering disebut juga sebagai hukum irama (*rytme*) perkembangan.

4. Proses Perkembangan itu memiliki pola tertentu.

Prinsip ini menyatakan, bahwa setiap aspek perkembangan kelangsungannya mengikuti urutan yang relative tetap, sesuai dengan perkembangan itu sendiri. Perkembangan kecakapan berjalan misalnya, dimulai dengan berdiri sambil berpegangan, selanjutnya berdiri tanpa berpegangan, melangkah sambil jatuh berdiri dan akhirnya dapat berjalan seperti lazimnya. Perkembangan berpikir juga dimulai dengan bantuan hal-hal atau benda-benda yang nyata, yang konkrit atau langsung: kemudian dengan bantuan peragaan tak langsung, seperti dengan gambar-gambar, bagan-bagan dan sebagainya. Kemudian dapat berpikir tanpa bantuan atau berpikir abstrak.

5. Proses perkembangan berlangsung secara bersambungan atau kontinyu

Dengan prinsip ini berarti bahwa apa yang sudah dicapai pada saat-saat yang lalu merupakan bagian-bagian tak terpisahkan dengan bagian-bagian sebelumnya. Oleh karena itu, adanya periode-periode perkembangan yang diadakan adalah sekedar untuk memahami perkembangan, karena sebenarnya tidak pernah ada perubahan yang mendadak. Periode-periode

perkembangan ini merupakan suatu artificial saja. Prinsip ini dapat dipandang sebagai hukum kontinuitas perkembangan.

**e. Perode-periode perkembangan**

Masa perkembangan (Somantri, 2012:2) meliputi lima periode sebagai berikut :

1) Periode pra-natal (sejak konsepsi sampai kelahiran)

Sebelum kelahiran, perkembangan berlangsung sangat pesat, khususnya dalam perkembangan fisiologis dan meliputi pertumbuhan seluruh struktur tubuh.

2) Periode infasi (sejak lahir sampai 10-14 hari)

Periode bayi yang baru dilahirkan disebut new born atau neonatus. Dalam periode ini bayi secara menyeluruh harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang benar-benar baru di luar tubuh ibunya

3) Masa bayi (sejak usia 2 minggu sampai 2 tahun)

Pada awalnya bayi benar-benar tidak berdaya. Sedikit demi sedikit ia belajar untuk mengendalikan otot-ototnya sehingga dengan demikian ia dapat bergerak sendiri.

4) Masa anak-anak (sejak usia 2 tahun sampai masa remaja)

Periode ini biasanya dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

a) Masa anak-anak awal (sejak usia 2 tahun sampai 6 tahun).

Periode ini merupakan masa pra sekolah atau masa kehidupan berkelompok. Anak pada masa ini berusaha

untuk menguasai lingkungannya dan mulai belajar untuk mengadakan penyesuaian sosial.

- b) Masa kanak-kanak akhir (sejak usia 6 tahun sampai 13 tahun untuk anak perempuan dan 14 tahun untuk anak laki-laki).

Dalam periode ini terjadi kematangan seksual dan anak mulai memasuki masa remaja. Perkembangan utama dalam masa ini adalah sosialisasi, anak berada pada usia sekolah dasar atau kehidupan berkelompok.

Perkembangan anak dimulai dari masa bayi hingga anak tumbuh menjadi remaja yang pada usia tersebut anak sudah siap untuk berinteraksi sosial dengan orang lain karena pada masa ini anak berada pada masa sosialisasi.

### **3. Sosial**

Sosiologi atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat dimana individu tinggal. Manusia tumbuh dan berkembang di dalam lingkungan.

Lingkungan itu dapat dibedakan atas lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan sosial memberikan banyak pengaruh terhadap pembentukan berbagai aspek kehidupan, terutama kehidupan sosio-psikologis. Manusia sebagai makhluk sosial, senantiasa berhubungan dengan sesama manusia. Bersosialisasi pada dasarnya

merupakan proses penyesuaian diri terhadap lingkungan kehidupan sosial.

Lebih jelas lagi Loree (Makmun, 2009:105) mengatatakan bahwa sosialisasi itu merupakan suatu proses dimana individu (terutama anak) melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya), belajar bergaul dan bertingkah laku sepertiorang lain, bertingkah laku di dalam lingkungan sosio-kulturalnya.

Sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif. ”Sosialisasi dari orang tua ini sangatlah diperlukan oleh anak, karena dia masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial

“Hubungan sosial individu berkembang karena adanya dorongan rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang ada di dunia sekitarnya. Dalam perkembangannya, setiap individu ingin tahu bagaimana cara melakukan hubungan secara baik dengan dunia sekitarnya, baik yang bersifat fisik maupun sosial (Ali & Asrori, 2008:85)”.

Seorang individu memulai interaksi sosial di masyarakat dimulai dari rasa ingin tahu dan sadar akan kebutuhan akan hidup

bersama. Dari interaksi itu hubungan individu dengan individu yang lainnya akan semakin berkembang.

Sebagai makhluk sosial manusia mempunyai dorongan atau motif untuk mengadakan hubungan dengan dirinya sendiri, sedangkan sebagai makhluk sosial manusia mempunyai dorongan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain yang merupakan reaksi sosial yang akan menimbulkan interaksi sosial lalu akan terjalin komunikasi sosial, karna manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupan dan kegiatan sehari-hari, dengan demikian maka akan terjadi interaksi antara manusia satu dengan yang lainnya.

Interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto (Tara, 2012:6), “interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karna adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok”.

Lebih jelas lagi Engin Fahri (Tara, 2012:6) menjelaskan “sosial adalah inti dari bagaimana para individu berhubungan walaupun masih juga diperdebatkan tentang pola berhubungan para individu tersebut.

Mengenai interaksi yang terjalin tersebut, yang dinggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Pertukaran informasi secara tatap muka dapat

mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi didalamnya.

Sedangkan menurut Soekanto (Tara, 2012:7), suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

- a. Adanya kontak sosial (*sosial-contact*)
- b. Adanya komunikasi

#### **4. Perkembangan Sosial**

“Departemen pendidikan dan kebudayaan (1997) menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah suatu proses perubahan yang berlangsung secara terus menerus menuju pendewasaan yang memerlukan adanya komunikasi dengan masyarakat”.

Perkembangan sosial bagi anak sangat diperlukan karena anak merupakan manusia yang tumbuh dan berkembang yang akan hidup di tengah-tengah masyarakat. Pada masa kanak-kanak merupakan awal kehidupan sosial yang berpengaruh bagi anak, dimana anak akan belajar mengenal dan menyukai orang lain melalui aktifitas sosial. Apabila pada masa kanak-kanak ini anak mampu melakukan hubungan sosial dengan baik akan memudahkan bagi anak dalam melakukan penyesuaian sosial dengan baik dan anak akan mudah diterima sebagai anggota kelompok sosial di tempat mereka mengembangkan diri.

##### **a. Makna perkembangan sosial**

Perkembangan Sosial berarti Perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang

yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.

Dalam perjalanan hidupnya, tingkah laku sosial anak pada awalnya dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian pada selanjutnya, perkembangannya dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi.

“Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi (Yusuf, 2012:122)”.

Berkat perkembangan sosial, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun lingkungan masyarakat sekitarnya sehingga anak mampu untuk belajar sebagai proses komunikasi terhadap individu lain.

“Hubungan sosial individu berkembang karena adanya rasa ingin. Setiap individu ingin tahu bagaimana cara melakukan hubungan sosial

secara baik dan aman dengan dunia sekitarnya (Asrori, 2009:105)”.

Manusia tumbuh dan berkembang di dalam lingkungan. Lingkungan itu dapat dibedakan atas lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan sosial memberikan banyak pengaruh terhadap pembentukan berbagai aspek kehidupan, terutama kehidupan sosio-psikologis. Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa berhubungan dengan sesama manusia.

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya.

Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Baik itu dalam tatanan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

#### **b. Bentuk-bentuk perkembangan sosial anak**

Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak-anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk

tingkah laku sosial. Dalam perjalanan hidupnya, tingkah laku sosial anak pada awalnya dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian pada selanjutnya, perkembangannya dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi. Sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif. Sosialisasi dari orang tua ini sangatlah diperlukan oleh anak, karena dia masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial.

Lebih jelas lagi (Somantri, 2012:43) mengemukakan bahwa pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut.

- 1) Negativisme

Negativisme sebagai gabungan antara keyakinan diri, perlindungan diri, dan penolakan terhadap yang berlebihan. Negativisme merupakan akibat suatu situasi sosial, misalnya disiplin yang terlalu keras atau sikap orang dewasa yang tidak toleran. Negativisme pada anak kecil dinyatakan dalam bentuk tindakan fisik, membandel, pura-pura tidak mendengar, menolak makan dan mengompol.

## 2) Agresi

Agresi merupakan tindakan nyata dan mengancam sebagai ungkapan rasa benci. Semua anak kecil dalam batas-batas tertentu bersifat agresif. Sebelum anak berusia 4 tahun ia hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk mengadakan kontak dengan orang lain sehingga mempunyai sedikit kesempatan untuk mengungkapkan agresinya.

Selanjutnya Beberapa tingkah laku agresif yang biasa dijumpai pada anak-anak (Somantri, 2012:44) adalah sebagai berikut :

- a) Bertengkar, merupakan ungkapan rasa marah yang dibuat dengan menyerang orang lain. Bertengkar beda dari agresi, dalam arti kata bertengkar melibatkan dua orang dan salah satu memainkan peran mempertahankan diri, sedangkan dalam tingkah laku agresi tidaklah demikian.
- b) Mengejek dan mengganggu. Mengejek diartikan sebagai serangan yang bersifat verbal pada orang lain dengan

maksud supaya orang yang diejek menjadi marah, sedangkan mengagnggu diartikan sebagai tindakan yang menimbulkan rasa sakit dalam arti fisik dan orang yang melakukannya memperoleh kenikmatan dengan melihat korbannya meraa kesakitan.

3) Kerjasama

Pada usia tiga tau empat tahun mereka mulai dapat bekerja sama. Makin banyak anak bergaul dengan anak lain, maka makin cepat dia dapat bekerja sama.

4) Tingkah laku menguasai

Diartikan sebagai tindakan untuk mencapai atau mempertahankan penguasaan suatu situasi sosial, bila diarahkan dengan tepat akan berkembang menjadi kepemimpinan.

5) Kemurahan hati

Yaitu kecendrungan anak mengesampingkan diri sendiri demi kepentingan kelompok.

6) Ketergantungan

Ketergantungan diartikan sebagai keinginan untuk mendapat bantuan dari orang lain untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya sendiri atau dianggapnya tidak dapat dilakukannya sendiri. Pada mulanya menunjukkan ketergantunagn kepada orang tua, kemudia ketergantunagn

beralih pada kakak-adiknya sebagai pengganti orang tua, dan ketergantungan kepada kelompok usianya.

7) Persahabatan

Anak-anak menunjukkan persahabatan baik dengan orang dewasa maupun dengan anak-anak lain. Kontak sosial merupakan kebutuhan, bila tidak terpenuhi akan menyebabkan perasaan kurang enak pada diri anak. Anak-anak mengungkapkan persahabatan dalam bentuk tindakan seperti : memeluk, mencium, membelai, dan sebagainya. Dengan meningkatnya kemampuan verbal anak, maka persahabatan diungkapkan dalam bentuk verbal.

8) Simpati

Simpati diartikan sebagai kemungkinan untuk terpengaruh oleh keadaan emosional orang lain, dan hal ini dimungkinkan dengan adanya kemampuan seseorang untuk membayangkan dirinya pada posisi orang lain. Seorang anak menunjukkan simpati pada orang lain dengan cara menolong, melindungi, atau mempertahankan orang dari hal-hal yang mengganggu.

**c. Bentuk-bentuk interaksi sosial anak**

Interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik

interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Putri Hana Pebriana (2017) yang berjudul “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.
2. Inda Lestari (2014) yang berjudul “Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dan perubahan intraksi sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gadget pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh. Hasil penelitian dapat dilihat lewat komunikasi dan kontak sosial. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.

3. Wahyu Novitasari (2016) yang berjudul “dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat dari perhitungan uji linier sederhana statistik diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758. Dengan ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.

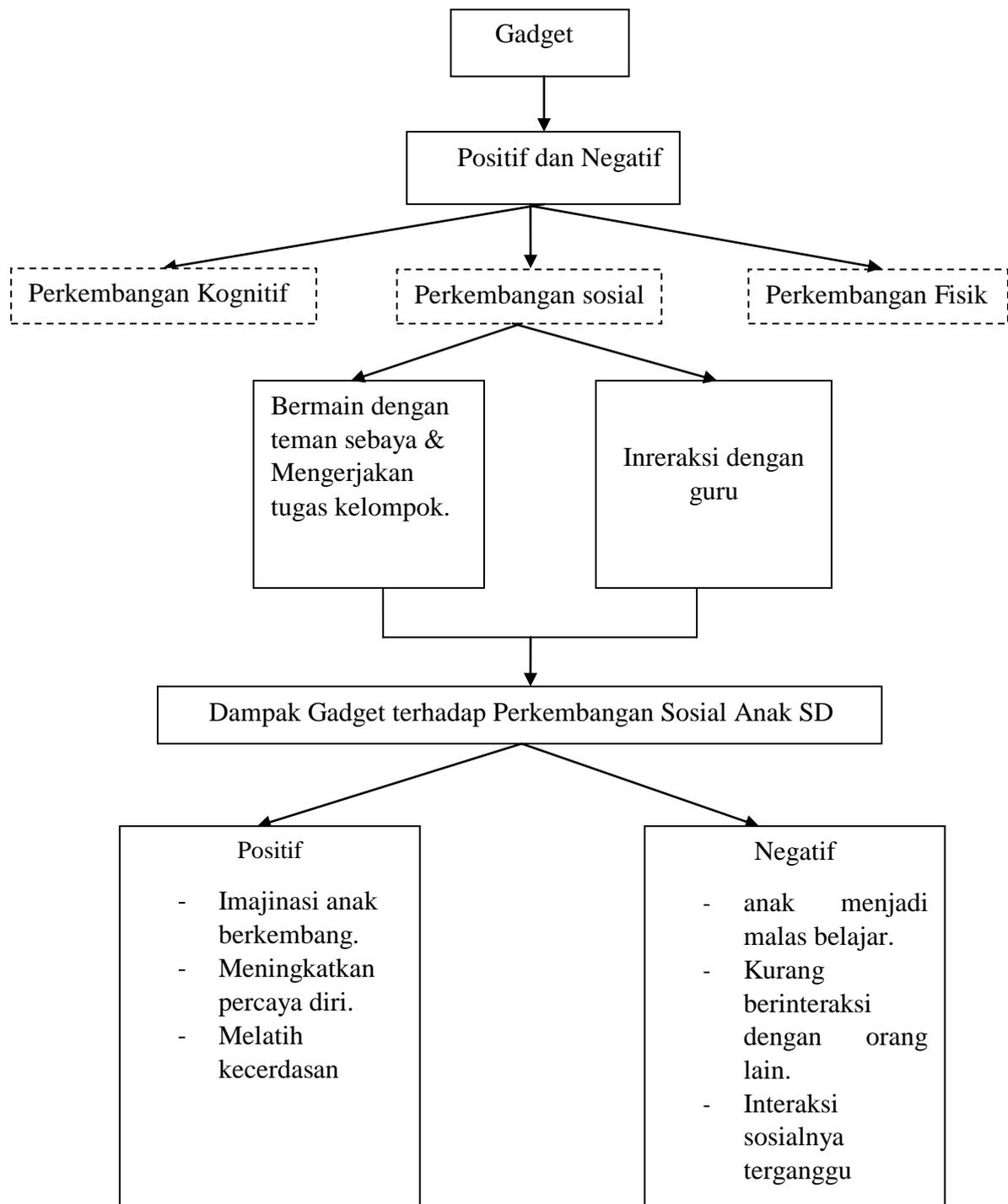
### **C. Kerangka Pikir**

*Gadget* adalah bagian dari alat komunikasi yang pada saat ini menjadi bukti kemajuan dari berbagai kondisi, untuk itu dari orang dewasa sampai anak-anak sulit untuk menghindari tidak menggunakan *gadget* dan dari alat ini sebagai bagian untuk memenuhi kebutuhan komunikasi. *Gadget* saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, perkantoran, maupun anak-anak. *Gadget* membawa dampak negatif dan positif bagi anak, jika di gunakan secara berlebihan tanpa ada pengawasan dari orang tua maka akan menyebabkan anak menjadi kecanduan, anak akan menjadi malas belajar dan mengabaikan perintah orang tua dan membuat perkembangan sosial anak menjadi terganggu dimana pada usia SD anak seharusnya bermain dengan teman sebaya dan orang-orang sekitar.

Namun dengan adanya *gadget* anak malah asyik sendiri bermain dirumah sehingga perkembangan sosial anak akan terhambat. Selain dampak negatif tersebut *gadget* juga membawa dampak positif bagi anak

diantaranya adalah anak akan memiliki imajinasi yang tinggi, rasa percaya diri dan melatih kecerdasan. Pengaruh tersebut tidak hanya dirasakan ketika berada di rumah namun akan berpengaruh juga ketika anak berada di lingkungan sekolah. Perkembangan yang semakin maju tersebut menyebabkan terjadi beberapa pergeseran bentuk dan perilaku perkembangan anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan kerangka berpikir sebelum melakukan penelitian sebagai dasar dalam meneliti analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak kelas IV SDN 11 Sepit.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena data-data yang dikumpulkan merupakan data-data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya.

“Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Afifuddin & Saebani, 2012:57)”.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan dimana peneliti adalah instrument kunci. Oleh karena itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga nanti dapat bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksikan obyek yang diteliti menjadi lebih jelas.

#### **B. Waktu dan tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli tahun 2018 yang bertempat di SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak Kabupaten Lombok Timur.

#### **C. Sumber Data**

Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan maka dalam penelitian ini diperlukan sumber data. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa-siswi kelas VI SDN 11 Sepit.
2. Guru kelas dan wali kelas VI SDN 11 Sepit.
3. Orang tua siswa

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian kualitatif padadasarnya merupakan suatu proses menyelididkan yang mirip dengan pekerjaan detektif. Dari sebuah menyelididkan yang dihimpun dat-data utama dan sekaligus data tambahannya. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, sedangkan data tertulis, foto, dan statistik adalh data tambahan.

Sebelum menguraikan teknik pengumpulam data berikut ini akan dijelaskan tentang subjek penelitian. Dalam penelitian kualitatif dikenal istilah subjek penelitian. Ada beberapa istilah yang digunakan untuk menunjuk subjek penelitian. Ada yang mengistilahnkanya dengan data informan karena informan memberikan informasi tentang satu kelompok atau entitas tertentu, dan informan tidak diharapkan menjadi representasi dari kelompok atau entitas tersebut (Afifuddin dan Saebani, 2012:129).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi (pengamatan)

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarrti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

“Observasi dibutuhkan untuk memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara. Observasi dilakukan terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti, dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara (Afifuddin & Saebani, 2012:134)”.

Lebih jelas lagi Patton (Afifuddin & Saebani, 2012:134) mengatakan tujuan observasi adalah mendeskripsikan *setting* yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

Salah satu hal yang penting namun sering dilupakan dalam observasi adalah mengamati hal yang tidak terjadi. Afifuddin & Saebani, 2012:135 menyebutkan Hasil observasi menjadi data penting karena alasan-alasan berikut.

- a. Peneliti akan mendapatkan pemahaman lebih baik tentang konteks dalam hal yang akan diteliti akan atau sedang terjadi.
- b. Observasi memungkinkan peneliti untuk bersikap terbuka, berorientasi pada penemuan dari pembuktian dan mempertahankan pilihan untuk mendekati masalah secara induktif.
- c. Observasi memungkinkan peneliti melihat hal-hal yang oleh subjek penelitian sendiri kurang disadari.
- d. Observasi memungkinkan peneliti merefleksikan dan bersikap intropektif terhadap penelitian yang dilakukan.

## 2. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpulan data) kepada responden jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam. Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya jawab secara langsung. Menurut Patton (Afifuddin & Saebani, 2010:131) dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara, interviu dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit.

“Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan peneliti mengenai aspek-aspek yang harus. Dengan pedoman demikian, peneliti harus memikirkan bagaimana pertanyaan akan dijabarkan dalam kalimat tanya, menyesuaikan pertanyaan dengan konteks aktual saat wawancara berlangsung (Afifuddin & Saebani, 2012:131)”.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti. Dokumentasi

yang diteliti dapat berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen resmi.

Metode atau teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Metode dokumentasi ini merupakan metode pengumpulan data yang berasal dari sumber nonmanusia.

“Sumber-sumber informasi nonmanusia ini sering diabaikan dalam penelitian kualitatif, padahal sumber ini kebanyakan sudah tersedia dan siap pakai. Dokumen berguna karena dapat memberikan latar belakang yang lebih luas mengenai pokok penelitian (Afifuddin & Saebani, 2012:14)”.

Salah satu bahan dokumenter adalah foto. Foto bermanfaat sebagai sumber informasi karena mampu membekukan dan menggambarkan peristiwa yang terjadi. Akan tetapi, peneliti tidak boleh menggunakan kamera sebagai alat pencari data secara sembarangan. Sebab, orang akan menjadi curiga, gunakan kamera ketika sudah ada kedekatan dan kepercayaan dari objek penelitian dan mintalah izin ketika akan menggunakannya. Dokumen-dokume yang dikumpulkan akan membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan membantu dalam membuat interpretasi data. Selain itu, dokumen dan data-data literer dapat membantu dalam menyusun teori dan melakukan validasi data.

#### **E. Keabsahan Data**

Untuk menguji keabsahan data hasil penelitian dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

1. Triangulasi

Triangulasi data dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian dalam penelitian ini, uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, triangulasi tehnik, triangulasi waktu.

2. Perpanjang pengamatan

Dalam perpanjang pengamatan berarti peneliti kembali kelapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

3. Peningkatan ketekunan

Peningkatan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambunagn. Dengan meningkatkan ketekunan maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dari sistematis tentang apa yang diamati.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data model Miles and Huberman (Sugiyono, 2014:246) , dimana analisis yang dilakukan dengan 3 tahapan yaitu :

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yan penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk

melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan.

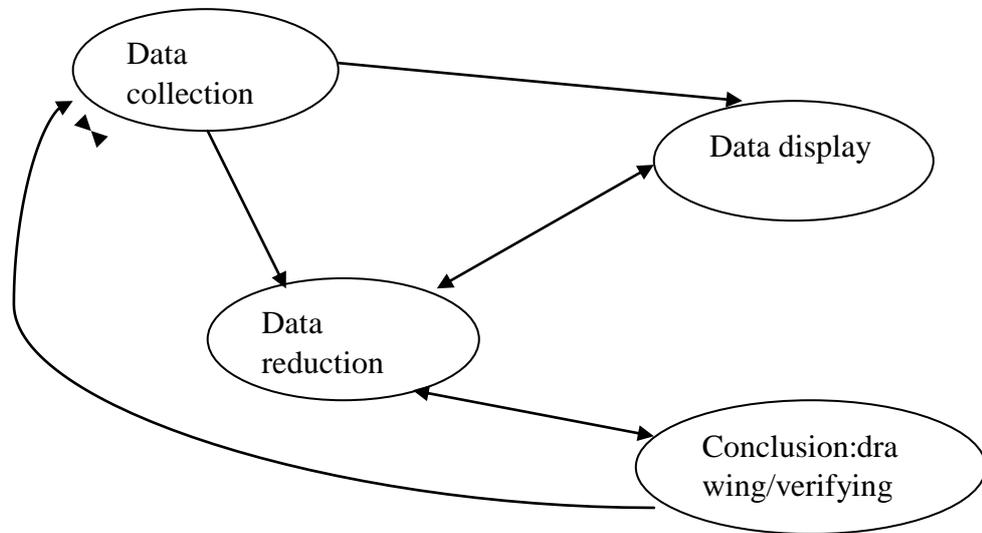
## 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie card, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut.

## 3. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Model interaktif dalam analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014:247)



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Letak geografis sekolah**

SDN 11 Sepit kecamatan keruak merupakan sekolah yang mulai berdiri pada tahun 1983 yang memiliki luas bangunan 240 m dan luas sekolah sekitar 30 are, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

Sebelah utara : Dusun Tampeng

Sebelah selatan : Dusun Penendem

Sebelah barat : Dusun Rungkang

Sebelah timur : Dusun Tambun

##### **2. Letak geografis desa**

###### **a. Sejarah Desa**

Desa Sepit merupakan pemerintahan Desa di Wilayah kecamatan keruak kabupaten lombok timur. Namun setelah dilakukan pemekaran nama desa berubah, yang pada awalnya bernama desa sepit namun sekarang menjadi desa seniur dan sekarang seniur merupakan desa independen yang memiliki kepala desa sendiri dan pemerintahan sendiri.

###### **b. Letak geografis**

Desa seniur merupakan desa yang berada di bawah pemerintahan kabupaten lombok timur. Secara geografis desa seniur memiliki batas-batas sebagai berikut :

Sebelah Utara : Berbatasan dengan dengan Desa Sepit

Sebelah selatan : Berbatasan dengan Desa Sepapan

Sebelah Barat : Berbatasan dengan Desa Batu Putik

Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Mendana, Desa Selebung, Desa Keruak, dan Desa Sepapan

Desa seniur memiliki luas 860 Ha dengan rincian, luas areal pertanian 387 Ha, luas areal perkebunan 8,60, luas areal perkampungan 21,5 dan lain-lainnya seluas 12,90 Ha.

### **3. Keadaan penduduk Desa Seniur**

#### **a) Tingkat pendidikan orang tua siswa**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat yang berperan meningkatkan kecerdasan dan kualitas hidup manusia. Semakin tinggi tingkat pendidikan suatu masyarakat, semakin baik pula kualitas sumberdaya manusianya. Dengan demikian, kualitas pendidikan masyarakat mempunyai peran yang sangat signifikan terhadap kemajuan sosial ekonomi suatu daerah. Di desa seniur terdiri dari SD sampai SMA atau setingkat SMA. Jumlah sisiwa ditingkat SD cukup banyak. Hanya saja jumlah ini menurun pada ingkat pendidikan yang lebih tinggi berikutnya, seperti tingkat SMP Dan SMA. Hal ini disebabkan karena kurangnya ketersediaan guru, kemiskinan dan fasilitas [pendidikan yang kurang memadai. Sebagian besar orang tua siswa memiliki tingkat pendidikan hanya

sampai SD, hanya beberapa orang saja yang sampai sarjana dan bahkan ada yang tidak pernah bersekolah sehingga bisa dikatakan tingkat pendidikan orang tua siswa masih rendah.

b) Mata pencaharian

Wilayah desa seniur sebagian besar dimanfaatkan untuk pemukiman dan lahan pertanian, mata pencaharian warga desa seniur di dominasi oleh petani, pedagang terutama pedagang kecil dan hanya beberapa orang yang menjadi guru dan bekerja sebagai staf desa. Namun dapat kita katakan secara umum mata pencaharian warga desa bekerja sebagai petani.

c) Perekonomian masyarakat

Keadaan/ kondisi ekonomi suatu masyarakat dapat dilihat dengan jelas, dengan kita melihat sumberdaya manusianya yang dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, kesehatan, pekerjaan, perkembangan dan lain sebagainya. Apabila ketiga faktor ini telah dimiliki oleh suatu masyarakat maka bisa dibilang kondisi ekonomi masyarakat tersebut secara keseluruhan cukup bagus. Keadaan ekonomi masyarakat desa seniur secara garis besar masih banyak yang berada di garis kemiskinan. Hal ini dapat dilihat dari mata pencaharian masyarakat seniur kebanyakan sebagai petani, buruh tani dan buruh migran. Dan juga banyak masyarakat yang tidak mampu melanjutkan pendidikan anak mereka ke tingkat SMP,

SMA, dan bangku perkuliahan karena faktor kemiskinan dan tingkat kesehatan yang relatif rendah .

Namun menilai perkembangan Ekonomi selama dua tahun menunjukkan masyarakat Desa Senyur masih didominasi oleh sektor Pertanian. Kenaikan pendapatan perkapita masyarakat lebih disebabkan oleh trend kenaikan harga produk pertanian dan kenaikan upah pekerja disektor pertanian. Perdagangan dan jasa mulai tumbuh dan berkembang menjadi sumber pendapatan masyarakat yang utama.

## **B. Hasil penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SDN 11 Sepit kecamatan keruak. Analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data model Miles and Huberman, dimana analisis yang dilakukan dengan 3 tahapan. Tahapan-tahapan yang digunakan dalam analisis ini yaitu, Reduksi Data, Penyajian Data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Berikut akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di sekolah SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak.

Jumlah siswa yang diteliti pada kelas VI di SDN 11 Sepit adalah 20 orang, selain siswa peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan 7 orang tua siswa dan guru kelas VI, jadi penelitian dilakukan di 2 tempat yaitu di Sekolah dan di Rumah.

Wawancara dilaksanakan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur terhadap 28 orang narasumber kunci dengan rincian 1 orang guru/wali kelas, 20 orang siswa dan 7 orang tua siswa. Narasumber yang berhasil diwawancarai dengan nama inisial I (wali kelas VI), inisial AWP, WS, DL, EM, ECP, HSDM, LRA, MM, MIY, NRA, NIP, OSP, PSW, PR, P, S, VSI, VS, W, ZM (Siswa kelas VI), inisial SP, H, MW, ST, L, PW, S (Orang tua siswa).

Data yang tidak terungkap melalui wawancara, dilengkapi dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Juli. Untuk memperkuat substansi hasil wawancara dan observasi, maka dilakukan penelusuran terhadap dokumen dan arsip yang ada.

a. Wawancara siswa

Adapun Hasil wawancara dengan narasumber yaitu sebagai berikut :

1) Kepemilikan *gadget* dan jenisnya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa DL, ECP, HSDM, MM, PR, W, VS mengatakan “ saya memiliki *gadget* jenis Smartphone dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya, karena diberikan orang tua sebagai hadiah . Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, P, ZM, S mengatakan “ Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya untuk bermain *game*”. Siswa AWP, WS, MIY, LRA, dan VSI mengatakan “saya tidak memiliki *gadget* karena orang

tua tidak memiliki uang untuk membelikan saya. Saya sering melihat teman saya bermain *gadget*, meskipun tidak ikut bermain dan hanya melihat saja”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata sebagian siswa memiliki *gadget* jenis *smartphone* karena memang diberikan oleh orang tuanya dan ada sebagian siswa yang tidak memiliki *gadget* karena memang orang tua belum mengizinkan anak tersebut menggunakan *gadget* namun mereka sering menggunakan *gadget* milik ibu dan ayahnya untuk bermain *game* dan ada beberapa siswa yang memang tidak pernah menggunakan *gadget* sama sekali karena orang tuanya tidak memiliki *gadget* dan tidak mampu untuk membeli.

## 2) *Game* dalam *gadget*

Hasil wawancara DL, ECP, HSDM, MM, PR, W, VS mengatakan “saya memiliki banyak *game* di dalam *gadget*. *Game* yang paling sering saya mainkan adalah *game* Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter. Namun *game* yang paling saya sukai diantara ke empat *game* itu adalah *game* Blossom Shooter karena sangat seru dan menyenangkan untuk dimainkan”. Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, P, ZM, S, mengatakan “ Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior di *gadget* milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa di atas, ternyata kebanyakan siswa memiliki *game* Blossom Shooter karena permainan tersebut sangat menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk memecahkan permainan tersebut selain itu permainan Blossom Shooter sangat mudah untuk dimainkan.

### 3) Durasi penggunaan *gadget* dalam sehari

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa DL, ECP, HSDM, MM, PR, W, VS mengatakan “saya menggunakan *gadget* ketika pulang sekolah sampai sore atau sebelum magrib, setelah itu nanti sepulang mengaji saya melanjutkan bermain *game* sampai saya mengantuk. Saya sangat senang bermain *gadget* setiap hari, apabila ibu dan ayah melarang saya bermain *gadget* maka saya sering ngambek dan tidak mau menuruti perintah mereka”. Sedangkan Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, P, ZM, S, Mengatakan “Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah”.

Dari hasil wawancara tersebut Ternyata durasi anak menggunakan *gadget* hampir 8 jam dalam sehari. Mereka berhenti menggunakan *gadget* hanya ketika waktu makan dan mengaji. Ketika mereka tidak menggunakan *gadget* mereka

akan memberontak kepada orang tuanya sampai mereka diizinkan menggunakan *gadget* lagi, padahal pada usia Sekolah Dasar anak seharusnya bermain bersama teman sebaya dan menanamkan jiwa sosialnya di lingkungan bermasyarakat.

#### 4) Tujuan Menggunakan *Gadget*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap siswa siswa DL, ECP, HSDM, MM, PR, W, VS mengatakan “saya menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja karena dengan bermain *gadget* saya tidak akan bosan di rumah meskipun sendirian”. Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, P, ZM, S mengatakan “saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, anak lebih banyak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain saja dan sangat jarang *gadget* dimanfaatkan untuk belajar di rumah dan dimanfaatkan anak untuk mencari pelajaran yang sulit ia pecahkan di sekolah.

#### 5) *Gadget* atau teman sebaya

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap Siswa DL, ECP, HSDM, MM, PR, W, VS mengatakan “saya lebih memilih bermain *gadget* dari pada

bermain dengan teman sebaya. karena bermain *gadget* lebih menarik dan menyenangkan dari pada bermain dengan teman sebaya, kadang-kadang ketika teman sebaya saya datang kerumah mengajak berbain, saya menolaknya”. Siwa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, P, ZM, S mengatakan “ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya. Siswa AWP, WS, MIY, LRA, dan VSI mengatakan “ saya lebih memilih bermain bersama teman sebaya karena kita bisa melakukan banyak hal seperti bermain peran, bermain boneka, dan lain-lain”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ternyata siswa yang memiliki gadget dan siswa yang tidak punya gadget namun sering bermain ternyata lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan teman sebaya karena *gadget* lebih menarik dibandingkan permainan yang akan mereka lakukan dengan teman sebaya. Mereka lebih memilih untuk bermain sendiri di dalam rumah dengan gadget. Sedangkan siswa yang tidak pernah menggunakan gadget lebih senang bermain dengan teman sebaya di lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih

menarik perhatian anak-anak dibandingkan dengan permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut merupakan dampak yang sangat jelas sudah terjadi terhadap perkembangan sosial anak.

6) *Gadget* di lingkungan sekolah

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap Siswa DL, ECP, HSDM, MM, PR, W, VS mengatakan “karena di sekolah saya dilarang membawa *gadget* jadi saya merasa sangat bosan berada di dalam kelas. Selain itu saya juga merasa sangat bosan ketika jam istirahat karena tidak tau mau mengerjakan apa jadi saya lebih memilih berdiam diri di dalam kelas”. Sedangkan siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, P, ZM, S mengatakan “saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya”. Sedangkan Siswa AWP, WS, MIY, LRA, dan VSI mengatakan “saya merasa senang berada di sekolah, ketika jam istirahat saya pergi bermain dengan teman sebaya di kantin dan halaman sekolah”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan sebagian siswa ternyata siswa sering merasa bosan di sekolah karena memang seharian di rumah mereka sudah terbiasa bermain *gadget* dan tidak keluar rumah untuk bermain bersama teman sebayanya. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang

aktif terhadap lingkungannya. Sekolah menjadi tempat yang membosankan karena bermain *gadget* adalah satu-satunya hal yang paling menarik yang bisa dilakukan. Mereka lebih senang berdiam diri di dalam kelas karena merasa tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya. Hasil wawancara tersebut menunjukkan anak yang terbiasa bermain *gadget* di rumah membawa dampak negatif terhadap perkembangan sosialnya di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dimana keduanya memiliki hubungan yang sangat erat antara rumah dan Sekolah karena anak menggunakan *gadget* di Rumah namun membawa dampaknya ke Sekolah. Namun bagi siswa yang memang tidak terbiasa bermain *gadget* di rumah, menganggap sekolah adalah tempat yang menyenangkan karena banyak teman sebayanya yang bisa di ajak bermain terutama pada jam-jam istirahat.

b. Wawancara orang tua siswa

1) Pemberian *gadget*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak, dan saya ingin anak mengenal teknologi agar tidak gaptেক seperti saya”.

Jadi berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa orang tua memberikan anak *gadget* secara cuma-cuma, mereka ingin anak tidak ketinggalan zaman. Orang tua menganggap bahwa

penggunaan *gadget* di sekolah dan di lingkungan luar sekolah merupakan suatu kebiasaan yang wajar di era globalisasi seperti saat ini.

## 2) Tingkah laku anak

Hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat. Ketika kami memanggil atau menyuruh, mereka tidak peduli dan selalu membantah “.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata anak memiliki kebiasaan-kebiasaan buruk setelah menggunakan *gadget*. Mereka menjadi malas, perintah orang tua diabaikan dan hal ini menjadi kebiasaan anak setiap harinya ketika di rumah.

## 3) Sikap orang tua

Berdasarkan hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya”.

Jadi berdasarkan hasil wawancara di atas dapat kita tau ternyata orang tua memberikan atau membebaskan anak bermain *gadget* sesuka hati karena ketika anak merasasenang bermain *gadget* orang tua juga merasa bahagia.

#### 4) Larangan bermain *gadget*

Hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain *gadget* karena sudah merasa bosan menasehati”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas ternyata orang tua membebaskan anak bermain *gadget* meskipun mereka sempat melarang anak menggunakan *gadget* namun itu tidak dilakukan secara terus menerus sampai anak patuh terhadap perintah orang tua.

#### 5) Perlakuan orang tua

Hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada waktu untuk mengurus anak di rumah. Menurut saya *gadget* juga membawa dampak yang positif karena anak menjadi senang dan tidak banyak mengganggu saya”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas ternyata orang tua tidak memiliki komitmen yang kuat untuk menghentikan kebiasaan anak bermain *gadget*, mereka memanjakan anak meskipun tau akan dampak negatif yang akan terjadi jika anak terlalu sering menggunakan *gadget*. Orang tua hanya melihat dampak positif saja dari *gadget* dilihat dari kebiasaan anak yang merasa sangat senang ketika bermain *gadget*. Mereka tidak keberatan asalkan anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua selama mereka di rumah. mengingat juga orang tua sebagian besar bekerja sebagai petani dan tidak banyak waktu di rumah.

c. Wawancara Guru

1) Dampak *gadget* bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap I mengatakan “Selain dampak negatif, *gadget* juga memiliki dampak positif namun yang saya lihat *gadget* lebih banyak membawa dampak negatif terhadap anak, khususnya anak usia Sekolah Dasar cenderung menggunakannya untuk bermain *game* saja, tanpa pernah berpikir menggunakannya untuk belajar”.

Jadi berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa *gadget* lebih banyak membawa dampak negatif terhadap siswa, terutama siswa usia sekolah dasar karena siswa menyalah gunakan *gadget* dimana seharusnya *gadget* digunakan untuk belajar namun siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* saja dan itu

tentunya mengganggu waktu anak dengan teman sebaya dan mengganggu waktu belajar dan istirahat anak. Hal tersebut sangat membahayakan bagi anak mengingat begitu banyak sekali dampak penggunaan *gadget*.

2) *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak

Dalam wawancara ini II mengatakan “menurut saya *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, Anak menjadi tidak peka terhadap apa yang disampaikan oleh guru ketika belajar di dalam kelas. Selain itu, ketika pembagian kelompok anak yang sering menggunakan *gadget* tidak bisa berkomunikasi yang baik dengan teman kelompoknya”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka, *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak tidak akan cepat menerima pelajaran dari guru dengan kata lain anak menjadi lamban berpikir karena anak tersebut otaknya hanya di penuhi dengan keinginan bermain *gadget* saja tanpa mau memikirkan hal lain. Ia cenderung akan berdiam diri padahal tujuan diberikan tugas kelompok adalah untuk melatih siswa agar memiliki rasa sosialisasi yang tinggi terhadap teman sebayanya, namun yang terjadi malah sebaliknya anak yang bermain *gadget* menjadi pasif.

Hal tersebut berdampak juga terhadap prestasi anak di sekolah, anak yang terlalu sering bermain *gadget* prestasinya

menjadi buruk karena kurang di dalam pelajaran dan sering sekali tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru.

3) Peran orang tua dalam penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil wawancara dengan I, mengatakan “orang tua sangat berperan penting dalam penggunaan *gadget*. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget* tapi kenyataannya orang tua sering kali tidak mau peduli”.

Maka berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mengungkapkan peran orang tua dalam mendisiplinkan anak sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan kehidupan sosial anak. orang tua sering lalai dan seakan tidak mempedulikan anak bermain *gadget* di rumah karena sibuk dengan pekerjaannya sehingga anak tidak terkontrol.

4) *Gadget* sebagai penghambat Perkembangan sosial anak

Ketika melakukan wawancara dengan I, mengatakan “banyak sekali hal yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak terganggu. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain *gadget* menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas.”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata *gadget* adalah salah satu penghambat perkembangan sosial anak. Diantaranya anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget*.

5) Tindakan agar prestasi anak tidak turun karena *gadget*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap I mengungkapkan “orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan *gadget*, jika waktu belajar dan istirahat orang tua harus melarang bahkan menyita *gadget* anak. Hal tersebut harus dilakukan agar anak bisa mengatur waktunya untuk bermain *gadget* dan belajar sehingga prestasi di sekolah tidak bermasalah”.

Jadi dari hasil wawancara tersebut, Orang tua ikut berperan untuk membatasi anak menggunakan *gadget* karena anak menggunakan *gadget* di rumah. Ketika memang anak memiliki Tugas sekolah maka orang tua perlu membimbing anak untuk mengerjakannya dan mengawasi anak agar tidak menggunakan *gadget* ketika waktu belajar dan istirahat.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang kepemilikan *gadget* sebagian besar anak memiliki *gadget* karena memang dibelikan orang tuanya dengan alasan agar anak tidak ketinggalan zaman, dengan kata lain agar anak mengikuti perkembangan zaman dimana pada saat ini memiliki *gadget* adalah hal yang biasa bagi masyarakat karena *gadget* memiliki fitur yang begitu banyak dan menarik perhatian masyarakat. Namun sebagian anak tidak memiliki *gadget* tapi sering menggunakan *gadget* milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas *gadget* di rumah. Menurut peneliti seharusnya anak usia sekolah dasar belum saatnya untuk dibelikan atau berikan *gadget*, karena pada usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain. Namun dengan adanya *gadget* anak menjadi malas bermain. Sehingga orang tua seharusnya tidak memberikan anak *gadget* pada usia Sekolah Dasar. Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing anak dalam meningkatkan hasil belajar dari pada memberikan *gadget* yang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar.

Adapun *game* yang sering dimainkan oleh anak yaitu *game* Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter. Diantara ke empat *game* tersebut anak paling tertarik memainkan *game* Blossom Shooter karena dianggap *game* yang paling menarik dan mudah dipecahkan. Karena kesukaannya terhadap *game* tersebut membuat anak menjadi lebih senang berdiam diri di dalam rumah. Selain itu juga orang

tua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan memainkan *game* tersebut, ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

Seharusnya anak lebih banyak mengerjakan tugas sekolah dan Orang tua seharusnya mengganti aflikasi *game* tersebut dengan aflikasi pembelajaran serta membimbing mereka agar bisa memanfaatkan *gadget* sebagaimana mestinya.

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Hal tersebut sangat membahayakan prestasi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang durasi penggunaan *gadget*. Peneliti menemukan anak menggunakan *gadget* bisa sampai 8 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia

Sekolah dasar dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia Sekolah dasar dalam menggunakan gadget adalah maksimal 2 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan *gadget* anak dengan membatasi anak dalam penggunaan *gadget*. Apabila anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game saja tanpa memanfaatkan *gadget* untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Setiap harinya anak hanya akan memainkan gadget untuk bermain *game* di dalam rumah. Seharusnya anak memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar untuk mempermudah dalam belajar di rumah. Orang tua seharusnya memasukkan banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk anak belajar sehingga prestasi anak di sekolah akan meningkat dengan penggunaan *gadget* sebagai alat bantu belajar.

Hasil penelitian menunjukkan Sebagian besar anak lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Ketika anak sedang asyik bermain *gadget* di rumah dan ada teman sebaya yang mengajak bermain, anak akan langsung menolak ajakan tersebut dan lebih memilih bermain di dalam rumah dengan *gadget*. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi

ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

Lembaga sekolah dasar sudah menetapkan larangan untuk membawa *gadget* di sekolah, beberapa anak yang terbiasa menggunakan *gadget* di rumah menganggap sekolah adalah tempat yang membosankan. Anak menjadi malas untuk bermain dan mengerjakan tugas dari guru. Anak cenderung lebih memilih berdiam diri di dalam kelas ketika jam istirahat. Jadi hal yang harus dilakukan oleh siswa adalah aktif di lingkungan sekolah baik di luar maupun di dalam kelas. Anak harus aktif dan tanggap terhadap kondisi apapun yang dihadapi di sekolah. Ketika di kelas anak harus semangat dalam belajar bersama teman-temannya dan ketika di luar kelas pada saat jam istirahat maka anak juga harus aktif bermain bersama teman sebayanya karena itu untuk melatih kepekaan anak terhadap lingkungan.

Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua tidak memberikan anak *gadget* terlalu dini, orang tua mengiyakan saja ketika anak meminta *gadget* bahkan orang tua memberikan anak *gadget* sebagai hadiah untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini kepada anak. Seharusnya orang tua lebih bijak dalam mengambil keputusan dalam

memberikan anak *gadget* karena dengan ini anak menjadi merasa dimanjakan. Akan lebih baik lagi jika orang tua tidak memberikan anak bermain *gadget* di usia Sekolah Dasar.

Karena terlalu sering menggunakan *gadget*, anak menjadi malas melakukan hal lain seperti bermain di luar rumah bahkan tidak mematuhi peraturan orang tua dan membantah perkataan orang tua. Mereka mengabaikan nasehat baik orang tua ketika anak sudah asyik dengan *gadget*. Seharusnya orang tua harus lebih tegas lagi dalam hal ini. Orang tua harus lebih keras dalam menertibkan anak di rumah. Karena hal tersebut dapat membuat anak menjadi pribadi yang tidak aktif, dan menjadikan watak anak menjadi keras karena terlalu dimanjakan tanpa ada perhatian khusus dari orang tua. Terlalu sering bermain *gadget* membuat anak menjadi kecanduan. Bermain *gadget* menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi pribadi yang Pasif terhadap dunia luar. Kecanduan ini membawa dampak negatif bagi anak karena saking senangnya mereka bermain *gadget* menyebabkan mereka lupa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seharusnya orang tua harus lebih memperhatikan hal tersebut dengan cara membatasi anak bermain *gadget*. Orang tua harus membantu anak membagi waktu di rumah dimana waktu dia memang harus belajar dan menggunakan *gadget*.

Hal-hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua melarang anak menggunakan *gadget*. Namun faktanya orang tua membiarkan saja anak bermain *gadget*. Larangan-larangan tersebut tidak dilakukan orang

tua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh *gadget*. Seharusnya orang tua harus melarang anak menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa henti. Orang tua harus lebih memahami pentingnya menerapkan larangan-larangan bermain *gadget* untuk anak Sekolah dasar agar larangan tersebut tidak mereka lakukan hanya beberapa kali saja tanpa menyerah sampai anak berhenti menggunakan *gadget*.

Orang tua memiliki peran penting dalam menangani anak yang sudah kecanduan bermain *gadget*. Orang tua akan sadar bahwa *gadget* memiliki dampak negatif ketika hal itu sudah terjadi. Orang tua hanya menganggap *gadget* menjadi sarana anak untuk bermain tanpa mereka tau dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Mereka hanya melihat sisi positif penggunaan *gadget* yang diukur dari rasa senang anak dan aktifitas orang tua yang tidak diganggu oleh anak. Hal tersebut disebabkan karena sibuknya orang tua bekerja di sawah karena orang tua sebagian besar berprofesi sebagai petani. Seharusnya orang tua lebih memerhatikan anak di rumah dan lebih fokus dalam mendidik anak. Membiarkan anak sebebasnya di rumah bermain gadget sangat tidak baik. Jadi, orang tua harus lebih meluangkan waktunya bermain ataupun menemani anak di rumah.

Gadget memiliki dampak negatif terhadap siswa., meskipun *gadget* memiliki begitu banyak dampak positif namun anak seringkali menyalahgunakan *gadget* dengan hal-hal negatif tanpa sedikitpun memanfaatkan

*gadget* terhadap hal-hal positif. Dalam hal ini anak harus mampu memanfaatkan *gadget* semaksimal mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang akan menyalahkan anak ketika menggunakan gadget untuk hal yang positif namun sebaliknya, jika anak selalu menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal yang negatif maka orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama. Selain *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak *gadget* juga dapat mempengaruhi kesehatan anak., penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak. Jadi anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya dimana seharusnya pada usia ini anak harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di lingkungan sosial.

Peran orang tua untuk membatasi anak dalam penggunaan *gadget* begitu sangat penting agar perkembangan sosialnya tidak terganggu, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi anak bermain *gadget* karena anak menggunakan *gadget* di rumah. Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing anak ketika bermain *gadget* bukannya melepas anak begitu saja menggunakan *gadget*. Ketika anak sedang bermain *gadget*,

orang tua harus selalu di samping anak untuk memastikan apa anak menggunakan *gadget* untuk hal yang positif ataupun negatif.

Begitu banyak hal yang akan terjadi apabila perkembangan anak usia Sekolah Dasar terhambat karena *gadget*. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain *gadget* menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hal yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajar tidak menurun karena *gadget* adalah dengan cara mengurangi durasi penggunaan *gadget* dalam sehari. Dimana biasanya anak menggunakan *gadget* 8 jam lebih dalam sehari maka harus di kurangi karena semestinya anak harus menggunakan *gadget* 2 jam dalam sehari. Jadi anak harus memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah bukannya bermain *gadget*.

#### **D. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian, ternyata gadget memiliki dampak negatif bagi perkembangan sosial anak karena orang tua tidak mengontrol anak selama menggunakan gadget. Orang tua juga memberi kebebasan

pada anak tanpa adanya larangan-larangan dan batasan dalam penggunaan gadget. Jadi peneliti merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Awasi anak saat menggunakan gadget

Letakkan gadget di ruang keluarga dan bukan di kamar anak dan awasi selama anak menggunakan gadge. Sese kali ikut main bersamanya atau tanyakan apa yang membuatnya tertarik menonton atau bermain permainan tersebut.

2. Sibukkan waktu kegiatan Anak

Semakin banyak waktu yang dimiliki oleh anak maka akan semakin banyak peluang untuk merasa bosan. Ketika sudah bosan maka anak akan cenderung memilih untuk bermain gadget. Dari situlah anak akan merasa kecanduan dan sulit untuk lepas, maka tidak ada salahnya untuk memberikan kesibukan yang bermanfaat untuk anak seperti les bahasa inggir dan lain sebagainya.

3. Biarkan anak bermain di luar

Pada umumnya orang tua tidak menginginkan anak bermain di luar rumah. Memang mereka memiliki tujuan baik yakni ingin melindungi anak dari berbagai hal yang buruk yang akan menimpanya seperti ajakan teman-temannya yang kurang baik, bicara yang kurang baik, dan masih banyak yang lainnya. Namun ada baiknya memberi kesempatan walau hanya sedikit untuk bermain di luar rumah supaya tidak kesepian dan pastinya bisa sejenak lupa dengan gadget.

4. Berikan motivasi atau Reword kepada anak

Berikanlah motivasi kepada anak ketika berhasil untuk mengurangi jumlah frekuensi bermain gadgetnya. Berikanlah hadiah secara bertahap, sehingga anak akan memiliki keinginan kuat untuk tidak terlalu intens bermain gadget.

5. Mengajak anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Bisa jadi anak bermain gadget karena tidak ada aktifitas bermain dengan teman yang menyenangkan dengan teman sebayanya. Maka dari itulah orang tua perlu mengajak anak untuk bermain kepada teman sebayanya, orang tua bisa mengundang teman-temannya untuk ke rumah atau bisa mengajaknya untuk berkunjung ke rumah sahabatnya di sekolah. Dengan banyak teman maka dia akan memiliki kesibukan baru dan bisa lupa dengan gadgetnya.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak didasarkan pada penelitian yang dilakukan penulis 2018 dengan melakukan observasi, wawancara di lapangan, dengan mengambil 20 Subjek penelitian dari siswa/siswi, 1 Subjek penelitian guru di kelas VI dan 7 Subjek penelitian orang tua siswa, dapat disimpulkan bahwa adanya dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di Sekolah Dasar 11 Sepit Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berbagai dampak negatif yang timbul ketika anak terlalu sering menggunakan *gadget* seperti anak menjadi fasif, malas, pembangkang, egois, anak sering membantah orang tua, kesehatan yang terganggu dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain seperti teman sebaya di lingkungan sosialnya.

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah anak lebih sering menyendiri, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *gadget* yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain *game*. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi yang dibuka kebanyakan *game* membuat anak -anak usia Sekolah Dasar

sebaiknya dibatasi dalam pemakaian *gadget* karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain *game* tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya. Dampak tersebut muncul karena anak terlalu sering menggunakan *gadget* di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* merasa *gadget* adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya.

Jadi semakin tinggi penggunaan *gadget* pada peserta didik di SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak, maka akan semakin rendah interaksi sosial peserta didik di sekolah maupun di rumah. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain yaitu, tingkah laku anak yang selalu susah diatur oleh orang tua atau membandel (Negativisme), tidak adanya kerjasama anak di lingkungan masyarakat ataupun di sekolah, tidak peduli dengan orang lain, dan kurangnya menjalin komunikasi dengan teman, sahabat dan keluarga. Sehingga anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya. Penggunaan *gadget* pada peserta didik memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Penggunaan *gadget* pada indikator tingkat kepemilikan, tingkat penggunaan, waktu dan tempat dapat mempengaruhi nilai dan moral peserta didik apabila penggunaannya tidak tepat, dan dengan interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan

teman-teman di sekolah dapat meningkatkan interaksi sosial yang normal dan seimbang.

## **B. Saran**

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan dari hasil penelitian dilapangan yaitu sebagai berikut :

### 1. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak Sekolah Dasar.

### 2. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua/wali lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *gadget*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *gadget* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya. Orang tua juga lebih memberi pemahaman dengan cara, memberikan perhatian, pengawasan kepada anak mereka tentang kegunaan *gadget*.

### 3. Bagi SDN 11 Sepit

Diharapkan kepada pihak sekolah (Kepala Sekolah dan Guru) agar memperhatikan pengetahuan muridnya tentang dampak

penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar dengan cara memberikan penyuluhan dan informasi mengenai pentingnya pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget* .

#### 4. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat bertanggung jawab dan sadar akan waktu di mana dan kapan harus menggunakan *gadget* agar tercipta rasa nyaman, dan komunikasi serta interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan dengan peserta didik dan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar kita.

#### 5. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sebagai data dasar bagi peneliti selanjutnya dibidang pendidikan, khususnya tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak Sekolah dasar dan juga diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan kepustakaan.

Mudah-mudahan hasil dari penelitian ini bisa memberikan manfaat positif yang dapat menyumbang pemikiran bagi pengembangan Ilmu Sosial, khususnya dalam mengkaji masalah-masalah yang berkaitan dengan konflik sosial. Serta sebagai bahan masukan dan informasi bagi peneliti lainnya dalam penelitian lebih lanjut bagi perkembangan dunia akademis pada masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mohammad, 2009. *Psikologi Pembelajaran*, CV Wacana Prima, Bandung.
- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad, 2008. *Psikologi Remaja*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Afifuddin & Saebani, Beni, Ahmad, 2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, CV.Pustaka Setia, Bandung.
- Dewanti, Tania, Clara, Widada & Triyono. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. Volume 1, No. 3, 2016, hlm. 126-131.
- Lioni, Tara & Holillulloh, Nurmalisa Yunisca. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*. Volume 2, No. 2, 2014, hlm. 1-12.
- Lestari, Inda & Rianan, Agus Wahyudi, Dkk (2014). Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. *Jurnal Prosiding KS:Riset & PKM*. Volume 2, No. 2, 2014, hal. 157-300.
- Makmun, Abin Syamsuddin, 2009. *Psikologi Kependidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mar'at, Samsunuwiyati, 2016. *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Novitasari, Wahyu & Khotimah, Nurul. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05, No 03, 2016, hal. 182-186.

Pebriana, Hana Putri. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. Volume 1, No. 1, 2017, hal 1 – 11.

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta CV, Bandung.

Somantri, Sutjihati, 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*, PT Refika Aditama, Bandung.

Thonthowi, Ahmad, 1993. *Psikologi Pendidikan*, Angkasa, Bandung.

Yusuf, Syamsu, 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Yusuf, Syamsu & Sugandi Nani M, 2013. *Perkembangan Peserta Didik*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.

# LAMPIRAN

## INSTRUMEN PENELITIAN

### PEDOMAN OBSERVASI

Nama Sekolah : SDN 11 Sepit

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan tanggal : Bulan Mei – Juli

Indikator-indikator yang menjadi pengamatan peneliti selama proses observasi :

1. Mengamati tingkah laku siswa/siswi kelas IV SDN 11 Sepit di sekolah dan di rumah.
2. Mengamati keadaan lingkungan tempat tinggal anak.
3. Mengamati perkembangan sosial siswa/siswi kelas IV SDN 11 Sepit di sekolah dan di rumah.
4. Interaksi siswa/siswi dengan teman sebaya, guru baik di luar ataupun di dalam kelas.
5. Mengamati dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di SDN 11 Sepit kelas IV.
6. Mengamati seberapa sering anak bermain gadget di rumah.
7. Orang tua ketika melihat anak bermain gadget di rumah.

## INSTRUMEN PENELITIAN

### PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

Nama Sekolah : SDN 11 Sepit

Nama guru : Iriadi, A.Ma.Pd

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan tanggal : Rabu, 18 Juli 2018

1. Menurut ibu/bapak apa dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa SDN 11 Sepit Kelas IV ?

**Jawab :** Selain dampak negatif, *gadget* juga memiliki dampak positif namun yang saya lihat *gadget* lebih banyak membawa dampak negatif terhadap anak, khususnya anak usia Sekolah Dasar cenderung menggunakannya untuk bermain *game* saja, tanpa pernah berpikir menggunakannya untuk belajar

2. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak di kelas IV ? dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh *gadget*?

**Jawab :** Menurut saya *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, Anak menjadi tidak peka terhadap apa yang disampaikan oleh guru ketika belajar di dalam kelas. Selain itu, ketika pembagian kelompok anak yang sering menggunakan *gadget* tidak bisa berkomunikasi yang baik dengan teman kelompoknya.

3. Apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan *gadget* demi meningkatkan perkembangan sosial anak ?

**Jawab :** Orang tua sangat berperan penting dalam penggunaan *gadget*. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget* tapi kenyataannya orang tua sering kali tidak mau peduli

4. Apa yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak usia SD Terhambat karena *gadget* ?

**Jawab :** banyak sekali hal yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak terganggu. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain *gadget* menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas

5. Menurut Ibu/bapak guru apa yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajarnya tidak menurun akibat terlalu sering menggunakan *gadget*?

**Jawab :** orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan *gadget*, jika waktu belajar dan istirahat orang tua harus melarang bahkan menyita *gadget* anak. Hal tersebut harus dilakukan agar anak bisa mengatur waktunya untuk bermain *gadget* dan belajar sehingga prestasi di sekolah tidak bermasalah

Nama Orang Tua : Halimatussakdiah

Alamat : Tampeng Desa Senyur

Waktu dan tanggal : Sabtu, 2 Juni 2018

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?

**Jawab :** Saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak, dan saya ingin anak mengenal teknologi agar tidak gaptek seperti saya

2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?

**Jawab :** Ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar

3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?

**Jawab :** ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya

4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?

**Jawab :** Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain *gadget* karena sudah merasa bosan menasehati

5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?

**Jawab :** saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan.

Nama Orang Tua : Lemah

Alamat : Tampeng Desa Senyuir

Waktu dan tanggal : Sabtu, 9 Juni 2018

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?

**Jawab :** Saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak

2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?

**Jawab :** Ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat. Ketika kami memanggil atau menyuruh, mereka tidak peduli

3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?

**Jawab :** ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya

4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?

**Jawab :** Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain *gadget* karena sudah merasa bosan menasehati

5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?

**Jawab :** saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu

pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada waktu untuk mengurus anak di rumah. Menurut saya *gadget* juga membawa dampak yang positif karena anak menjadi senang dan tidak banyak mengganggu saya

Nama Orang Tua : Mustika Wati

Alamat : Tampeng Desa Senyur

Waktu dan tanggal : Minggu, 3 Juni 2018

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?

**Jawab** : Saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak,

2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?

**Jawab** : Ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat

3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?

**Jawab** : ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya

4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?

**Jawab** : Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain *gadget* karena sudah merasa bosan menasehati

5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?

**Jawab** : saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada

waktu untuk mengurus anak di rumah. Menurut saya *gadget* juga membawa dampak yang positif karena anak menjadi senang dan tidak banyak mengganggu saya

Nama Orang Tua : Patma Wati

Alamat : Tambun Desa Senyur

Waktu dan tanggal : Rabu, 13 Juni 2018

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?

**Jawab :** Saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak, dan saya ingin anak mengenal teknologi agar tidak gaptek seperti saya

2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?

**Jawab :** Ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat. Ketika kami memanggil atau menyuruh, mereka tidak peduli dan selalu membantah

3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?

**Jawab :** ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya

4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?

**Jawab :** Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain *gadget* karena sudah merasa bosan menasehati

5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?

**Jawab :** saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu

pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada waktu untuk mengurus anak di rumah. Menurut saya *gadget* juga membawa dampak yang positif karena anak menjadi senang dan tidak banyak mengganggu saya

Nama Orang Tua : Salwati

Alamat : Tampeng Desa Senyuir

Waktu dan tanggal : Sabtu, 9 Juni 2018

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?

**Jawab :** Saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak

2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?

**Jawab :** Ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat. Ketika kami memanggil atau menyuruh, mereka tidak peduli

3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?

**Jawab :** ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya

4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?

**Jawab :** Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain *gadget* karena sudah merasa bosan menasehati

5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?

**Jawab :** saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu

pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada waktu untuk mengurus anak di rumah. Menurut saya *gadget* juga membawa dampak yang positif karena anak menjadi senang dan tidak banyak mengganggu saya

Nama Orang Tua : Salwiyah Tini

Alamat : Tambun Desa Senyur

Waktu dan tanggal : Senin, 18 Juni 2018

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?

**Jawab :** Saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak, dan saya ingin anak mengenal teknologi agar tidak gaptek seperti saya

2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?

**Jawab :** Ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat. Ketika kami memanggil atau menyuruh, mereka tidak peduli dan selalu membantah

3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?

**Jawab :** ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya

4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?

**Jawab :** Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu

5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?

**Jawab :** saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu

pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada waktu untuk mengurus anak di rumah.

Nama Orang Tua : Supa wati

Alamat : Tambun Desa Senyur

Waktu dan tanggal : Rabu, 13 Juni 2018

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?

**Jawab :** Saya memberikan anak *gadget* sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak, dan saya ingin anak mengenal teknologi agar tidak gaptek seperti saya

2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?

**Jawab :** Ketika anak bermain *gadget* di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat. Ketika kami memanggil atau menyuruh, mereka tidak peduli dan selalu membantah

3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?

**Jawab :** ketika melihat anak kecanduan bermain *gadget* saya biarkan dia bermain *gadget* sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya

4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?

**Jawab :** Saya sudah melarang anak bermain *gadget*. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain *gadget* karena sudah merasa bosan menasehati

5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?

**Jawab :** saya akan menasehati anak jika *gadget* membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan *gadget*. Namun, jika anak terus menerus meminta *gadget* dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu

pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada waktu untuk mengurus anak di rumah. Menurut saya *gadget* juga membawa dampak yang positif karena anak menjadi senang dan tidak banyak mengganggu saya

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

### **PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA**

Nama Sekolah : SDN 11 Sepit

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Bulan Mei-Juli

1. Apakah kamu mempunyai Gadget? Dan gadget jenis apa yang kamu punya ?
2. Apakah ada game di hp mu ?
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?
4. Apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain game ?
5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman sebaya ?
6. Di sekolah siswa dilarang membawa hp/bermain gadget, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

Nama Siswa : Dita Lestari

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selasa, 29 Mei 2018

Alamat : Tambun, Desa Senyiur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Iya saya memiliki *Gadget* jenis *Smarthpone* (Oppo)

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Ada *game* di *Gadget* Saya, ada *Game Blossom Shooter*

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya bermain *gadget* dari sepulang sekolah sampai malam

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** Tidak, Cuma bermain *game* saja

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** Saya lebih senang bermain *gadget*

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya sangat bosan di sekolah. Disekolah saya lebih Senang duduk di dalam  
Kelas

Nama Siswa : Emil Celia Putri

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selasa, 29 Mei 2018

Alamat : Tampeng, Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya memiliki *gadget* jenis Smartphone dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya, karena diberikan orang tua sebagai hadiah

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** saya memiliki banyak *game* di dalam *gadget*. *Game* yang paling sering saya mainkan adalah *game* Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* ketika pulang sekolah sampai sore atau sebelum magrib, setelah itu nanti sepulang mengaji saya melanjutkan bermain *game* sampai saya mengantuk. Saya sangat senang bermain *gadget* setiap hari, apabila ibu dan ayah melarang saya bermain *gadget* maka saya sering ngambek dan tidak mau menuruti perintah mereka.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja karena dengan bermain *gadget* saya tidak akan bosan di rumah meskipun sendirian.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya. karena bermain *gadget* lebih menarik dan menyenangkan dari pada bermain dengan teman sebaya, kadang-kadang ketika teman sebaya saya datang kerumah mengajak berbain, saya menolaknya

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** karena di sekolah saya dilarang membawa *gadget* jadi saya merasa sangat bosan berada di dalam kelas. Selain itu saya juga merasa sangat bosan ketika jam istirahat karena tidak tau mau mengerjakan apa jadi saya lebih memilih berdiam diri di dalam kelas

Nama Siswa : Muhammad Maulidin

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selasa, 29 Mei 2018

Alamat : Tambun, Desa Senyiur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya memiliki *gadget* jenis Smartphone dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya, karena diberikan orang tua sebagai hadiah

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** saya memiliki banyak *game* di dalam *gadget*. *Game* yang paling sering saya mainkan adalah *game* Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* ketika pulang sekolah sampai sore atau sebelum magrib, setelah itu nanti sepulang mengaji saya melanjutkan bermain *game* sampai saya mengantuk. Saya sangat senang bermain *gadget* setiap hari, apabila ibu dan ayah melarang saya bermain *gadget* maka saya sering ngambek dan tidak mau menuruti perintah mereka.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja karena dengan bermain *gadget* saya tidak akan bosan di rumah meskipun sendirian.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya. karena bermain *gadget* lebih menarik dan menyenangkan dari pada bermain dengan teman sebaya, kadang-kadang ketika teman sebaya saya datang kerumah mengajak berbain, saya menolaknya

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** karena di sekolah saya dilarang membawa *gadget* jadi saya merasa sangat bosan berada di dalam kelas. Selain itu saya juga merasa sangat bosan ketika jam istirahat karena tidak tau mau mengerjakan apa jadi saya lebih memilih berdiam diri di dalam kelas

Nama Siswa : Hera Sintia Dewi Merana

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selasa, 29 Mei 2018

Alamat : Tampeng, Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya memiliki *gadget* jenis Smartphone dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya, karena diberikan orang tua sebagai hadiah

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** saya memiliki banyak *game* di dalam *gadget*. *Game* yang paling sering saya mainkan adalah *game* Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* ketika pulang sekolah sampai sore atau sebelum magrib, setelah itu nanti sepulang mengaji saya melanjutkan bermain *game* sampai saya mengantuk. Saya sangat senang bermain *gadget* setiap hari, apabila ibu dan ayah melarang saya bermain *gadget* maka saya sering ngambek dan tidak mau menuruti perintah mereka.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja karena dengan bermain *gadget* saya tidak akan bosan di rumah meskipun sendirian.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya. karena bermain *gadget* lebih menarik dan menyenangkan dari pada bermain dengan teman sebaya, kadang-kadang ketika teman sebaya saya datang kerumah mengajak berbain, saya menolaknya

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** karena di sekolah saya dilarang membawa *gadget* jadi saya merasa sangat bosan berada di dalam kelas. Selain itu saya juga merasa sangat bosan ketika jam istirahat karena tidak tau mau mengerjakan apa jadi saya lebih memilih berdiam diri di dalam kelas

Nama Siswa : Pasa Ramdani

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Rabu, 30 Mei 2018

Alamat : Tambun, Desa Senyiur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Iya saya memiliki *Gadget* jenis Smarthpone (Samsung)

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Ada banyak *game* di *Gadget* Saya, ada *Game Blossom Shooter*, *Real Bike Racing*, *Lego Junior* dan *Fighting Tiger*.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya bermain *gadget* dari sepulang sekolah sampai malam

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** Tidak, Cuma bermain *game* saja

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** Saya lebih senang bermain *gadget* dibandingkan teman sebaya. Jika teman sebaya datang ke rumah mengajak bermain saya menolak dan diam dirumah bermain *gadget*

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya sangat bosan di sekolah. Disekolah saya lebih Senang duduk di dalam

Kelas dan tidur di jam istirahat

Nama Siswa : Vera Santika

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Rabu, 30 Mei 2018

Alamat : Tampeng, Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya memiliki *gadget* jenis Smartphone dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya, karena diberikan orang tua sebagai hadiah

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** saya memiliki banyak *game* di dalam *gadget*. *Game* yang paling sering saya mainkan adalah *game* Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* ketika pulang sekolah sampai sore atau sebelum magrib, setelah itu nanti sepulang mengaji saya melanjutkan bermain *game* sampai saya mengantuk. Saya sangat senang bermain *gadget* setiap hari, apabila ibu dan ayah melarang saya bermain *gadget* maka saya sering ngambek dan tidak mau menuruti perintah mereka.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja karena dengan bermain *gadget* saya tidak akan bosan di rumah meskipun sendirian.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya. karena bermain *gadget* lebih menarik dan menyenangkan dari pada bermain dengan teman sebaya, kadang-kadang ketika teman sebaya saya datang kerumah mengajak berbain, saya menolaknya

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** karena di sekolah saya dilarang membawa *gadget* jadi saya merasa sangat bosan berada di dalam kelas. Selain itu saya juga merasa sangat bosan ketika jam istirahat karena tidak tau mau mengerjakan apa jadi saya lebih memilih berdiam diri di dalam kelas

Nama Siswa : Wanda

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selas, 17 Juli 2018

Alamat : Tambun, Desa Senyiur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Iya saya memiliki *Gadget* jenis Smarthpone (Tab)

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Ya saya mempunyai *game* di *Gadget* Saya, ada *Game* Real Bike Racing, Lego Junior, Bloosem Shooter dan Fighting Tiger.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya bermain *gadget* dari sepulang sekolah sampai sore dan dilanjutkan ketika malam

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** Tidak, saya Cuma menggunakan *gadget* untuk main *game* saja bukannya untuk belajar

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** Saya lebih senang bermain *gadget* dari pada teman sebaya

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** Disekolah saya lebih Senang duduk di dalam Kelas

Nama Siswa : Andika Wahyu Pranata

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selasa, 29 mei 2018

Alamat : Tampeng Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak memiliki uang untuk membelikan saya. Saya sering melihat teman saya bermain *gadget*, meskipun tidak ikut bermain dan hanya melihat saja.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?
3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?
4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?
5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain bersama teman sebaya karena kita bisa melakukan banyak hal seperti bermain peran, bermain boneka, dan lain-lain

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

Jawab : saya merasa senang berada di sekolah, ketika jam istirahat saya pergi bermain dengan teman sebaya di kantin dan halaman sekolah.

Nama Siswa : Lalu Rasidi Akmal

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Jumat, 20 juli 2018

Alamat : Tambun Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak memiliki uang untuk membelikan saya. Saya sering melihat teman saya bermain *gadget*, meskipun tidak ikut bermain dan hanya melihat saja.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?
3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?
4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?
5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain bersama teman sebaya karena kita bisa melakukan banyak hal seperti bermain peran, bermain boneka, dan lain-lain

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya merasa senang berada di sekolah, ketika jam istirahat saya pergi bermain dengan teman sebaya di kantin dan halaman sekolah.

Nama Siswa : Muhammad Irwan Yazid

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Kamis, 17 mei 2018

Alamat : Tampeng Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak memiliki uang untuk membelikan saya. Saya sering melihat teman saya bermain *gadget*, meskipun tidak ikut bermain dan hanya melihat saja.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?
3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?
4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?
5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain bersama teman sebaya karena kita bisa melakukan banyak hal seperti bermain peran, bermain boneka, dan lain-lain

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya merasa senang berada di sekolah, ketika jam istirahat saya pergi bermain dengan teman sebaya di kantin dan halaman sekolah.

Nama Siswa : Vita Sri Indriani

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Rabu, 30 Mei 2018

Alamat : Esoh Desa Batu Putik

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak memiliki uang untuk membelikan saya. Saya sering melihat teman saya bermain *gadget*, meskipun tidak ikut bermain dan hanya melihat saja.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?
3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?
4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?
5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain bersama teman sebaya karena kita bisa melakukan banyak hal seperti bermain peran, bermain boneka, dan lain-lain

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya merasa senang berada di sekolah, ketika jam istirahat saya pergi bermain dengan teman sebaya di kantin dan halaman sekolah.



Nama Siswa : Wawan Satriadi

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Jumat, 20 juli 2018

Alamat : Tampeng Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak memiliki uang untuk membelikan saya. Saya sering melihat teman saya bermain *gadget*, meskipun tidak ikut bermain dan hanya melihat saja.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?
3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?
4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?
5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** saya lebih memilih bermain bersama teman sebaya karena kita bisa melakukan banyak hal seperti bermain peran, bermain boneka, dan lain-lain

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya merasa senang berada di sekolah, ketika jam istirahat saya pergi bermain dengan teman sebaya di kantin dan halaman sekolah.



Nama Siswa : Erniza Martini

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selasa, 17 Juli 2018

Alamat : Tambun Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya untuk bermain *game*.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior di *gadget* milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya.

Nama Siswa : Erniza Martini

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Rabu, 18 Juli 2018

Alamat : Tambun Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya untuk bermain *game*.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior di *gadget* milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya.

Nama Siswa : Nora Rosita

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Rabu, 18 Juli 2018

Alamat : Tambun Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya untuk bermain *game*.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior di *gadget* milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

Jawab : saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya.

Nama Siswa : Ojang Sugara Putra

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Kamis. 19 Juli 2018

Alamat : Tambun Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya untuk bermain *game*.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior di *gadget* milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya.

Nama Siswa : Pajri

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Kamis, 19 Juli 2018

Alamat : Tambun Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya untuk bermain *game*.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior di *gadget* milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya.

Nama Siswa : Penti Setia Wati

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Selasa, 17 Juli 2018

Alamat : Tampeng Desa Senyur

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak punya gadget namun sering bermain gadget milik ayah saya.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Ya ada *game* di *Gadget* ayah saya, ada *Game* Lego Junior dan Bloosem Shooter

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** saya bermain *gadget* dari sepulang sekolah sampai sore dan dilanjutkan sebentar ketika malam

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** Tidak, saya Cuma menggunakan *gadget* untuk main *game* saja bukan untuk belajar

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** Saya lebih senang bermain *gadget* dari pada teman sebaya. Tapi jika gadget di ambil ayah saya maka terkadang saya bermain dengan teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** Disekolah saya sangat bosan. Tapi untuk menghilangkan kebosanan itu saya bermain dengan teman sebaya.

Nama Siswa : Sarpini

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Kamis, 19 Juli 2018

Alamat : Esoh, Desa Batu Putik

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya.

Nama Siswa : Zainul Majdi

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan Tanggal : Kamis, 19 Juli 2018

Alamat : Esoh Desa Batu Putik

1. Apakah kamu mempunyai *Gadget* ? Dan *gadget* jenis apa yang kamu punya ?

**Jawab :** Saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik ibu saya untuk bermain *game*.

2. Apakah ada *game* di *gadgetmu* ?

**Jawab :** Saya sering bermain *game* Blossom Shooter, dan Lego Junior di *gadget* milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan.

3. Berapa lamakah kamu bermain *gadget* dalam satu hari?

**Jawab :** Saya menggunakan *gadget* milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah.

4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain *game* ?

**Jawab :** saya biasanya diizinkan menggunakan *gadget* apabila ingin belajar karena di *gadget* milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*.

5. Apakah kamu lebih senang bermain dengan *gadget* atau dengan teman sebaya ?

**Jawab :** ketika saya bermain *gadget* di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila *gadget* di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya.

6. Di sekolah siswa dilarang membawa /bermain *gadget*, lalu hal apa yang kamu lakukan ?

**Jawab :** saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya.

## INSTRUMEN PENELITIAN

### PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANG TUA SISWA

Nama Sekolah : SDN 11 Sepit

Kelas : VI (Enam)

Waktu dan tanggal : Bulan Mei-Juli

1. Kenapa ibu/bapak memberikan anak *gadget* ?
2. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan *gadget* ?
3. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* ?
4. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain *gadget* ?
5. Apa yang ibu/bapak lakukan jika *gadget* membawa dampak yang negatif bagi anak ?



**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )**

Jln. Prof. Soepomo No. 20 Selong-Lotim 83612 Telp. (0376) – 21212, Fax.(0376) – 21371

Selong, 28 Mei 2018

Nomor : 070/190/PD/V/2018  
Lamp. : -  
Perihal : Permakluman Penelitian/  
Survey

Kepada  
Yth. Kepala SD Negeri 11 Sepit  
di -  
Tempat

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ  
السَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَكَاتُهُ

Menunjuk surat Rektor Universitas Hamzanwadi nomor : 0862/UH/V/2018, tanggal 28 Mei 2018, perihal Mohon izin Mengadakan Penelitian. Untuk itu, dipermaklumkan bahwa kegiatan penelitian dilaksanakan di Wilayah Kerja Bapak/Ibu/Saudara oleh :

Nama : **NURLINDA HARDIANTI**  
NIM : 14110224  
Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa  
Alamat : Desa Senyur, Kec. Keruak  
Instansi / Badan : Universitas Hamzanwadi  
Tujuan / Keperluan : Untuk memperoleh data  
Judul / Tema : "Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit".  
Tanggal Pelaksanaan : 28 Mei s/d 28 Agustus 2018

Untuk kelancaran pelaksanaan penelitian dimaksud kiranya kepada yang bersangkutan dapat dibantu seoptimal mungkin dan atas bantuan serta kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

وَبِاللّٰهِ التَّوْفِیْقِ وَالْهُدَیِّهِ  
وَالسَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَكَاتُهُ

a.n. KEPALA BAPPEDA  
KABUPATEN LOMBOK TIMUR  
Kepala Bidang Program Penelitian dan Pengembangan,



**DEDEN BARLIAHADI, ST., M.AP.**  
NIP. 19820529 200604 1 007

Tembusan :

1. Bupati Lombok Timur di Selong;
2. Kepala Bakesbang dan Poldagri Kab. Lotim di Selong;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Lotim di Selong;
4. Rektor Universitas Hamzanwadi Selong di Selong.



# UNIVERSITAS HAMZANWADI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Sekretariat : Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong-Lombok Timur

Kode Pos 83612 Telp.(0376) 21394.22953 Fax.(0376) 22954

E-mail:universitas@hamzanwadi.ac.id Website:http://www.hamzanwadi.ac.id

Nomor : 0862 /UH/ V / 2018 Pancor, 28 Mei 2018  
Lamp : -  
Prihal : Mohon Izin Mengadakan Penelitian  
Kepada : Kepala BAPPEDA Lombok Timur  
Yth :  
di -  
Selong

*Bismillahi Wabihamdih*

*Assallamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan ini kami permaklumkan bahwa untuk dapat menyelesaikan Studi pada **Universitas Hamzanwadi** Maka Atas Nama Mahasiswa dibawah ini :

Nama : NURLINDA HARDIANTI  
NPM : 14110224  
Jurusan : ILMU PENDIDIKAN  
Program Studi : Pendidikan guru Sekolah Dasar

Ditugaskan untuk menulis karya Ilmiah / Skripsi dengan Judul :

ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SD

Untuk melaksanakan Penelitian tersebut, mohon diberikan izin dimaksud .  
Demikian atas kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

*Wallahul Muwaffiqu Walhadi Ila Sabillirasyad  
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

A.n. Rektor Universitas Hamzanwadi  
Dekan FKIP. Univ. Hamzanwadi

**(Abdullah Muzakar, M. Si)**

NIDN. 0824027601



**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR**  
**UPTD PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 11 SEPIT**  
*Jalan jurusan. Mendana - Batu Golok Kec. Keruak Lombok Timur kode pos 83672*

**SURAT KETERANGAN**  
**NO. 421/003/SDN11/2018**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 11 Sepit, menerangkan bahwa :

Nama : NURLINDA HARDIANTI  
Tempat Tanggal Lahir : Tampeng, 04 Februari 1996  
NPM : 14110224  
Jurusan/Fakultas : PGSD/FKIP UNIVERSITAS HAMZANWADI  
Judul Skripsi : Analisis Dampak Gadget terhadap perkembangan sosial anak Sekolah Dasar.

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SDN 11 Sepit pada tanggal 29 mei 2018 s/d 10 juli 2018. Surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tambun 15 Agustus 2018  
Kepala Sekolah

RASMA, S. Pd  
NIP. 196812311996031024



# UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariats: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur  
Telp.(0376)21394, 22953 Fex. (0376) 22954 E-mail: [universitas@hamzanwadi.ac.id](mailto:universitas@hamzanwadi.ac.id)  
Website : <http://www.hamzanwadi.ac.id>.

## BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini .....Tanggal, .....tahun, .....telah diselenggarakan ujian  
Skripsi Komperhensif di.....

Dinyatakan LULUS/ TIDAK LULUS Mahasiswa

Nama : NURLINDA HARDIANTI.....

NPM : 14110224.....

FAKULTAS : FKIP.....

Jurusan /Program Studi : Pgsd.....

PTS : UNIVERSITAS HAMZANWADI

Judul Skripsi : ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN  
SOCIAL ANAK SD.....

### TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Aswasulasikin, M.pd (.....)

2. Anggota : Ray. Saputra, M.pd (.....)

3. Anggota : Doni Septu Marsa Ibrahim, M.pd (.....)

Mengetahui

Dekan FKIP UNIV. HAMZANWADI



ABDULLAH MUZAKAR M,Si  
NIDN : 082.402.7601



# UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariat: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur  
Telp.(0376)21394, 22953 Fex. (0376) 22954 E-mail: [universitas@hamzanwadi.ac.id](mailto:universitas@hamzanwadi.ac.id) Website :  
<http://www.hamzanwadi.ac.id>.

## KONTRAK KERJA BIMBINGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, pihak pertama (Dosen Pembimbing Skripsi) dengan menandatangani kontrak Kerja Bimbingan dengan pihak kedua (mahasiswa bimbingan) melaksanakan bimbingan Skripsi selama enam bulan atau satu semester dengan jadwal sbb:

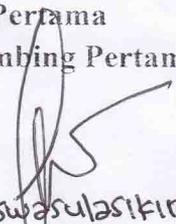
BULAN PERTAMA : untuk pendaftaran proposal  
BULAN KEDUA : untuk Instrument Penelitian  
BULAN KETIGA -KELIMA : Untuk Bimbingan Skripsi

Demikian Kontrak Bimbingan ini dibuat dengan sebenarnya untu dipedomani dan dilaksanakan Sebagaimana mestinya.

Pancor, 10..maret..2018.....

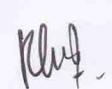
Pihak Pertama  
Pembimbing Pertama

Pihak Kedua  
Mahasiswa Bimbingan

  
Dr. Aswasulasikin, M.Pd

  
NURLINDA HARDIANTI

Pembimbing Kedua

  
Roy Saptara, M.Pd

Mengetahui

DEKAN FKIP UNIV. HAMZANWADI



ABDULLAH MUZAKAR M,SI

NIDN : 082.402.7601



# UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariats: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur  
Telp.(0376)21394, 22953 Fex. (0376) 22954 E-mail: [universitas@hamzanwadi.ac.id](mailto:universitas@hamzanwadi.ac.id)  
Website : <http://www.hamzanwadi.ac.id>.

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : Nurlinda Hardianti
2. Nomor Pokok Mahasiswa : 14110224
3. Semester : VIII / F
4. Fakultas : FKIP
5. Jurusan / Program Studi : PGSD
6. Dosen Pembimbing : 1. Dr. Aswasulasikin.M.Pd.  
2. Roy Saputra.M.Pd.
7. Judul Skripsi :

ANALISIS DAMPAK GADGED TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SD

### 7. Jadwal bimbingan

NO	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tgl. Revisi Persetujuan	Paraf	
				Pemb.I	Pemb.II
1.	<u>Rabu</u> <u>10/3/2018</u>	<u>Judul</u>	<u>ACC</u>		<u>RNF</u>
2	<u>12/3</u> <u>2018</u>	<u>Judul</u>	<u>acc</u>	<u>RNF</u>	
3	<u>15/3</u> <u>2018</u>	<u>Bab I</u>	<u>Revisi</u>		<u>RNF</u>
4.	<u>24/3</u> <u>2018</u>	<u>Bab I</u>	<u>Revisi</u>		<u>RNF</u>

5	2/4/2018	Bab I-II Revisi			Revisi
6	20/4/2018	Bab II & III Revisi			Revisi
7	24/4/2018	Acc bab I II III			Revisi
8	26/4/2018	proposal	Revisi Seminar Catatan	f	
9	21/5/2018	proposal	Revisi Seminar Catatan	f	
10	27/5/2018	proposal	acc	f	
11	23/7/2018	Acc bab 4 & 5			Revisi
12	13/8/2018	skripsi	ACC		Revisi
13	13/8/2018	- revisi Seminar Catatan		f	

