

**ANALISIS DAMPAK *PENGGUNAAN GADGET* PADA PERKEMBANGAN  
SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 010  
SAMARINDA KOTA TAHUN PEMBELAJARAN**

**2024/2025**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**RESY INJE YANTO**

**NPM. 2186206102**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA**

**2025**

**ANALISIS DAMPAK *PENGGUNAAN GADGET* PADA PERKEMBANGAN  
SOSIAL SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 010  
SAMARINDA KOTA TAHUN PEMBELAJARAN  
2024/2025**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan guru sekolah dasar jurusan ilmu Pendidikan fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan universitas widya gama Mahakam samarinda.

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**RESY INJE YANTO**

**NPM. 2186206102**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA  
2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN**  
**SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 10 SAMARINDA**  
**KOTA TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**  
**SKRIPSI**

**RESY INJE YANTO**

**NPM: 218620612**

Disetujui untuk Maju Ujian di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Tanggal: 10 Juli 2025

**Dosen Pembimbing I**



**Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd**

**NIDN : 1111088420**

**Dosen Pembimbing II**



**Nurdin Arifin, S.Pd., M.Pd**

**NIDN : 1109069101**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Ratna Ashirunnisa, S.Pd., M.Pd**

**NIK.20160892215**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Resy Inje Yanto  
NPM : 2186206102  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat : Jl. Folder Air Hitam  
Judul Skripsi : Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada  
Perkembangan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah  
Dasar Negeri 010 Samarinda Kota Tahun  
Pembelajaran 2024/2025.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 30 Juli 2025

Penulis

Resy Inje Yanto  
Npm. 2186206102

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL  
SISWA KELAS IV SD NEGERI 010 SAMARINDA KOTA  
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025.**

**SKRIPSI**

**RESY INJE YANTO**  
**NPM. 2186206102**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan tim penguji Skripsi Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Tanggal: 30 Juli 2025

**TIM PENGUJI**

<b>Nama/ Jabatan</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Ketua : <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1119098902	(.....)	13 Agustus 2025
Dosen Pembimbing 1 : <u>Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1116098602	(.....)	13 Agustus 2025
Dosen Pembimbing 2 : <u>Nurdin Arifin, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1109069101	(.....)	13 Agustus 2025
Penguji : <u>Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1104129201	(.....)	13 Agustus 2025

Samarinda, 13 Agustus 2025

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda  
Dekan FKIP



Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd  
NIK. 2022.084.293

## **MOTTO**

“Tetaplah Berdoa”

~1 Tesalonika 5 : 17

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang.”

~Amsal 23 : 18

“Jadi Mimpi itu Penting Tapi yang lebih Penting adalah Rencana  
dan Tindakan untuk Mewujudkannya.”

~ Raim Laode

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan:

Sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat-Nya kepada penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini dan kepada cinta pertama penulis Alm. Bapak Yanto Djiu terima kasih sudah menemani anakmu ini tumbuh walaupun hanya sampai umur 17 tahun sosokmu tidak akan pernah terlupakan dan kepada Ibu tercinta Marta Umbung Lenjau pahlawan yang berjuang tanpa kenal lelah terima kasih atas setiap tetes keringat dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik dan menjadi tulang punggung keluarga setelah bapak tiada agar anakmu ini bisa menempuh bangku kuliah, selalu mengusahakan semua kebutuhan penulis, mendidik, memberikan kasih sayang, selalu mendoakan penulis agar mampu bertahan, untuk selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini, terima kasih untuk selalu percaya pada mimpi-mimpi Resy.

## RIWAYAT HIDUP



Resy Inje Yanto, lahir pada tanggal 14 Oktober 2003 di Desa Tukung Ritan, Kecamatan Tabang, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur. Penulis lahir dari pasangan Bapak Yanto Djiu dan Ibu Marta Umbung Lenjau yang merupakan anak ke 2 dari 3 bersaudara. Mempunyai 1 kakak perempuan dan 1 adik laki-laki. Penulis memulai pendidikan TK pada tahun 2007 di TK GLORIA dan lulus tahun 2009 melanjutkan pendidikan Sekolah dasar pada tahun 2009 di SD Negeri 006 Tabang dan lulus tahun 2015 melanjutkan Sekolah menengah pertama pada tahun 2015 di SMP Negeri 2 Tabang dan lulus tahun 2018. melanjutkan sekolah menengah atas pada tahun 2018 di SMK Negeri 1 Tenggarong dan lulus pada tahun 2021. melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di samarinda mulai pada tahun 2021 penulis melanjutkan perkuliahan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.

Pada tahun 2021 penulis telah terdaftar sebagai mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) di universitas widya gama mahakam samarinda dengan jenjang sarjana (S1). Pada bulan agustus 2024 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa badak baru, kecamatan muara badak, kabupaten kutai kartanegara, provinsi Kalimantan timur. Kemudian pada bulan September sampai November 2024 penulis mengikuti Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 010 Samarinda Kota.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Analisis Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial siswa kelas IV SD Negeri 010 Samarinda Kota tahun ajaran 2024/2025" yang disusun untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan bagi mahasiswa program S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak sehingga penyusunan proposal ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda hingga selesai.
2. Dr. Arbain, M.Pd selaku Wakil Rektor I Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang juga telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda hingga selesai.

3. Dr. Akhmad Sopian, M.P selaku Wakil Rektor II Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang juga telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda hingga selesai.
4. Dr. Suryanto, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas segala kebijaksanaan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan proses belajar di kampus tercinta ini.
5. Dr. Nur Agus Salim, M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda juga atas segala kebijaksanaan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan proses belajar di kampus tercinta ini.
6. Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda juga atas segala kebijaksanaan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan proses belajar di kampus tercinta ini.
7. Bapak Samsul Adianto S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas kesempatan yang diberikan kepada Penulis melanjutkan Studi dan kemudahan dalam Bimbingan administrasi yang telah diberikan selama ini pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

8. Ibu Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan bantuan kepada penulis selaku bimbingan sejak persiapan hingga selesai penulisan skripsi ini.
9. Bapak Nurdin Arifin, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan serta bantuan kepada penulis selaku bimbingan sejak persiapan hingga selesai penulisan skripsi ini.
10. Bapak Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis untuk kesempurnaan skripsi ini.
11. Kepada kepala sekolah beserta dewan guru serta staf tata usaha SDN 010 Samarinda kota yang telah mengizinkan dan membantu penulis selama menjalankan penelitian ini.
12. Kepada Ibu Jekolesi Medtika S.Pd selaku wali kelas IV-A yang telah membantu mengarahkan dan membimbing penulis selama menjalankan penelitian ini.
13. Kedua orang tua Terhebat bapak Yanto Djiu dan Ibu Marta Umbung Lenjau, kedua saudara penulis yang selalu memberi motivasi Kakak Jeni Uping Yanto Amd. Kep dan Adik Rahdo Gilbert Juk serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan semangat dan doa kepada penulis.
14. Teman- teman Mahasiswa Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, khususnya Betty, Yanti, Atita, Emilia, Risnawati serta teman kelas 7D PGSD Angkatan 2021 terima kasih telah memberikan doa dan semangat.

15. Dan terakhir, terima kasih kepada diri sendiri karena sudah sekuat tenaga bekerja keras dari awal sampai akhir dan berhasil mengalahkan rasa malas juga rasa ingin menyerah.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi penelitian ini masih jauh dari sempurna, namun demikian penulis berharap semoga skripsi penelitian ini bermanfaat bagi yang memerlukannya dan dapat melanjutkan penelitian ini ke arah yang lebih baik lagi dan lebih berhasil lagi.

Semoga segala apa yang diteliti atau ditulis ini menjadi amal ibadah dan menjadi awal yang baik yang berguna dan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Samarinda, 14 Januari 2025

Penulis

Resy Inje Yanto

## ABSTRAK

**Resy Inje Yanto, 2025:** Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Siswa kelas IV SD Negeri 010 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2024/2025. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Pembimbing (1) Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing (2) Nurdin Arifin, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas IV SD Negeri 010 Samarinda Kota. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap 4 siswa, 4 orang tua, dan 1 guru, serta observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 4 dari 6 siswa yang menggunakan gadget pribadi menghabiskan 4-6 jam/hari, sementara siswa lain yang gadgetnya gabung dengan orang tua kisaran 30 menit-2,5 jam menggunakan gadget. Aplikasi untuk bermain *game* (*Roblox, Free Fire, Block Blast*) dan media sosial (*TikTok, WhatsApp, Youtube*). Dampak yang muncul meliputi: (1) penurunan interaksi tatap muka, 4 dari 6 siswa pemalu memerlukan dorongan dari orang lain untuk berkomunikasi dan memulai percakapan, sedangkan 2 lainnya lebih aktif untuk memulai percakapan dengan orang lain (2) gangguan konsentrasi belajar yang mempengaruhi penyelesaian tugas, karena anak terlalu asyik bermain *gadget* hingga lupa mengerjakan tugas (3) ketidakstabilan emosi, seperti kesal dan marah saat gadget diambil oleh orang tua saat anak sedang bermain. Temuan ini menunjukkan perlunya batasan dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget, serta edukasi mengenai dampak negatifnya, agar keseimbangan antara manfaat teknologi dan perkembangan sosial anak menjadi lebih baik.

**Kata Kunci:** Analisis Dampak; Penggunaan Gadget; Perkembangan Sosial; Siswa Kelas IV\_SD.

## ABSTRACT

**Resy Inje Yanto, 2025:** Analysis of the Impact of Gadget Use on the Social Development of Fourth Grade Students of SD Negeri 010 Samarinda Kota Learning Year 2024/2025. Elementary School Teacher Education (PGSD) Study Program. Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Widya Gama Mahakam University Samarinda. Supervisor (1) Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd and Supervisor (2) Nurdin Arifin, S.Pd., M.Pd.

This study aims to analyze the impact of gadget use on the social development of fourth grade students of SD Negeri 010 Samarinda City. The method used is a descriptive qualitative approach with data collection through in-depth interviews with 4 students, 4 parents, and 1 teacher, as well as observation and documentation. The results of the study showed that 4 out of 6 students who use personal gadgets spend 4-6 hours/day, while other students whose gadgets are shared with their parents range from 30 minutes-2.5 hours using gadgets. Applications for playing games (Roblox, Free Fire, Block Blast) and social media (TikTok, WhatsApp, Youtube). The impacts that arise include: (1) decreased face-to-face interaction, 4 out of 6 shy students need encouragement from others to communicate and start conversations, while the other 2 are more active in starting conversations with others (2) impaired learning concentration that affects the completion of tasks, because children are too busy playing gadgets until they forget to do their tasks (3) emotional instability, such as irritation and anger when the gadget is taken by parents while the child is playing. These findings demonstrate the need for parental limits and supervision on gadget use, as well as education about its negative impacts, to improve the balance between the benefits of technology and children's social development.

**Keywords:** Impact Analysis; Gadget Use; Social Development; Grade IV Elementary School Students.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Fokus dan Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Kegunaan Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Deskripsi Konseptual.....	9
1. Penggunaan Gadget .....	9

a. Definisi Gadget .....	9
b. Jenis-jenis Gadget .....	12
c. Dampak penggunaan gadget.....	13
2. Perkembangan Sosial .....	15
a. Definisi Perkembangan Sosial .....	15
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial .....	16
c. Dampak perkembangan sosial pada anak.....	18
d. Definisi Perkembangan emosional.....	21
e. Dampak perkembangan emosional pada anak.....	22
B. Kajian Penelitian Relevan .....	23
C. Alur Pikir .....	26
D. Pertanyaan Penelitian.....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Sumber Data.....	30
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	31
E. Keabsahan Data .....	33
F. Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	37
B. Hasil Penelitian.....	38
C. Pembahasan.....	61
D. Keterbatasan Penelitian.....	71

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	72
A. Kesimpulan .....	72
B. Implikasi .....	73
C. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75
<b>LAMPIRAN</b> .....	78

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Triangulasi sumber data.....	34
<b>Gambar 3.2</b> model analisis data Miles dan Huberman.....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi wawancara siswa, guru kelas, orang tua .....	78
Lampiran 2. Pedoman wawancara siswa.....	80
Lampiran 3. Pedoman wawancara guru .....	83
Lampiran 4. Pedoman wawancara orang tua .....	86
Lampiran 5. Lembar observasi.....	89
Lampiran 6. Lembar dokumentasi .....	91
Lampiran 7. Transkrip wawancara siswa (IP).....	92
Lampiran 8. Transkrip wawancara siswa (AA).....	97
Lampiran 9. Transkrip wawancara siswa (HKL) .....	101
Lampiran 10. Transkrip wawancara siswa (DGP).....	107
Lampiran 11. Transkrip wawancara siswa (MAW) .....	111
Lampiran 12. Transkrip wawancara siswa (NFS) .....	116
Lampiran 13. Transkrip wawancara guru kelas (JM).....	120
Lampiran 14. Transkrip wawancara orang tua (IP).....	141
Lampiran 15. Transkrip wawancara orang tua (AA).....	147
Lampiran 16. Transkrip wawancara orang tua (HKL).....	152
Lampiran 17. Transkrip wawancara orang tua (DGP) .....	158
Lampiran 18. Transkrip wawancara orang tua (MAW) .....	166
Lampiran 19. Transkrip wawancara orang tua (NFS) .....	172
Lampiran 20. Dokumentasi observasi .....	179
Lampiran 21. Surat izin penelitian .....	181
Lampiran 22. Surat selesai penelitian.....	182
Lampiran 23. Dokumentasi Visi misi sekolah .....	183
Lampiran 24. Dokumentasi Absensi siswa kelas 4A .....	183
Lampiran 25. Dokumentasi wawancara dengan siswa .....	184
Lampiran 26. Dokumentasi Wawancara dengan guru kelas.....	187
Lampiran 27. Dokumentasi wawancara dengan orang tua siswa .....	188

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Di era globalisasi saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, ekonomi, kesehatan. Perkembangan teknologi ini secara tidak langsung telah mengubah pola hidup masyarakat, menjadikannya semakin mudah berkat keberadaan teknologi. Salah satu hasil inovasi manusia adalah perangkat canggih, seperti *gadget*, yang mendukung berbagai aktivitas sehari-hari. *Gadget* berfungsi sebagai media komunikasi modern, alat untuk bekerja, sumber hiburan, permainan (*game*), serta tempat untuk mencari informasi, dan berbagai kegunaan lainnya. (Santi et al 2021).

Menurut Anggraeni, (2019), istilah "*gadget*" merujuk pada berbagai perangkat elektronik yang terus berkembang pesat dan memiliki fungsi tertentu. Beberapa contoh *gadget* meliputi *smartphone*, laptop dan tablet.

Perkembangan merupakan perubahan yang sifatnya psikis atau mental, perubahan tersebut dapat berlangsung dengan bertahap sepanjang individu hidup untuk menyempurnakan fungsi dari psikologis yang dapat diwujudkan dalam kematangan organ-organ jasmani yang bertahap dimulai dari kecakapan yang sangat sederhana sampai kecakapan yang sifatnya lebih kompleks contohnya kecerdasan sikap serta tingkah laku (Ardillani & Wulandari, 2022). Pada perkembangan sosial peserta didik SD anak sudah mulai bisa berkomunikasi

bersaing dengan teman sebayanya, memiliki teman dekat, belajar mandiri serta dapat berbagi dengan teman nya yang lain. (Tusyana et al 2019).

Menurut Ardillani et al (2022) salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan sosial. Pada tahap perkembangan sosial, anak-anak di tingkat Sekolah Dasar mulai menunjukkan kemampuan untuk berkomunikasi dan bersaing dengan teman sebayanya. Mereka juga mulai membangun hubungan pertemanan yang dekat, belajar mandiri, serta mampu berbagi dengan teman-teman lainnya.

Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada dalam ( Hidayat at al 2021) menyarankan agar anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar *gadget* sama sekali. Untuk anak usia 3-5 tahun, penggunaan *gadget* diperbolehkan tetapi dengan batasan waktu, yaitu maksimal 1 jam per hari. Sementara itu, anak berusia 6-18 tahun diperbolehkan menggunakan *gadget* selama 2 jam per hari. Namun, kenyataannya, banyak anak justru menghabiskan waktu bermain *gadget* melebihi batasan yang ditetapkan. Bahkan, penggunaan perangkat seperti *smartphone* dan tablet seringkali dimulai sejak usia yang sangat dini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan fisik dan perkembangan kepribadian dan sosial anak. Jika anak menghabiskan waktu yang terlalu banyak untuk bermain *gadget* tanpa tujuan yang jelas, kondisi ini bisa menjadi sangat berbahaya dan berpotensi menyebabkan kecanduan. Anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* cenderung mengalami kesulitan untuk melepaskan diri dari perangkat tersebut, dan proses penyembuhannya bisa sangat lama.

Di era digital ini, media komunikasi dalam bentuk *gadget*, terutama *smartphone*, telah menjadi salah satu barang yang dimiliki hampir setiap orang, baik yang tua maupun yang muda. Bahkan, anak-anak kini sudah cukup mahir menggunakan *gadget* dan memahami fungsinya, seperti akses internet, permainan, media sosial, serta telepon dan *chatting*. Fitur permainan menarik yang ditawarkan *gadget* seringkali membuat anak-anak cepat akrab dan tertarik untuk menggunakannya. Adapun dampak positif penggunaan *gadget* pada anak seperti memudahkan untuk mencari informasi, membantu anak dalam belajar, menjadikan anak kreatif dan sebagai alat komunikasi. Namun penggunaan yang berlebihan dapat mempengaruhi pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung menjadi sangat tergantung dan menjadikannya sebagai aktivitas rutin, yang pada akhirnya mengurangi waktu anak untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak seperti kecanduan *gadget* (*game*), malas gerak, sulit berkomunikasi, susah makan, sulit fokus yang berdampak juga pada kesehatan anak seperti timbul bercak merah pada mata, mata kering, mata buta, pusing, gangguan jiwa, kelumpuhan syaraf yang bisa menyebabkan kematian. WHO menyatakan kecanduan *game* adalah penyakit gangguan mental, kecanduan *game* bisa dikategorikan penyakit jika memenuhi tiga ciri-ciri yaitu: 1) Ketika seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain *game* 2) ketika bermain *game* menjadi prioritas dibanding aktivitas lain 3) Ketika seseorang tetap bermain *game* meski sudah terlihat dampak buruknya seperti sakit serta prestasi menurun. (Sumber berita Inews, 2019).

Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak-anak memerlukan perhatian khusus dari orang tua untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan perangkat ini dengan bijak.

Penggunaan *gadget* dengan fitur yang menarik, terutama *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari membuat sebagian anak cenderung lebih terfokus pada permainan dari *gadget* yang mereka miliki dibandingkan berinteraksi dengan teman-teman sebaya di lingkungan rumah. Namun, interaksi sosial bagi anak-anak tidak hanya terjadi di rumah, melainkan juga di sekolah. Selain keluarga dan teman sebaya, sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, terutama pada masa pertengahan dan akhir masa kanak-kanak. Anak-anak menghabiskan bertahun-tahun di sekolah, berinteraksi dengan guru dan teman-teman. Oleh karena itu, penting bagi anak untuk memiliki keseimbangan dalam berinteraksi, baik di rumah, dengan teman sebaya, maupun di sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama pada bulan September-November 2024, menemukan bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik diam saat guru bertanya, kadang-kadang lupa mengerjakan tugas, suka meniru kata-kata yang sering dilihat pada *gadget* dan ketika pemberian tugas soal, mereka cenderung kurang konsentrasi dan bingung mengerjakan soal, sehingga anak jadi kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut.

Padahal tugas memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan seberapa paham siswa dalam memahami penjelasan guru saat menjelaskan materi untuk menyelesaikan tugas. 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 dan memilih sendiri di kelas atau tidur karena semalam begadang.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 010 Samarinda Kota tahun pembelajaran 2024/2025”. Fokus penelitian terletak pada dua aspek dampak penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial. Penelitian ini ingin menggali lebih mendalam tentang dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial/perilaku anak. Serta mencari solusi atau rekomendasi yang tepat untuk mengatasi dampak negatif *gadget* pada anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun beberapa identifikasi masalah tentang analisis dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial siswa kelas IVA SD Negeri 010 Samarinda Kota tahun pembelajaran 2024/2025.

1. Kurangnya konsentrasi siswa pada saat proses pembelajaran.
2. Durasi penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam/hari.
3. Anak cenderung menyendiri dan kurang bersosialisasi dengan teman di sekolah/lingkungan sekitar.

### **C. Fokus dan Rumusan masalah**

#### 1. Fokus Masalah

Penelitian ini hanya fokus meneliti mengenai analisis dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial siswa kelas IVA SDN 010 Samarinda Kota tahun pembelajaran 2024/2025.

#### 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial siswa kelas IVA SDN 010 Samarinda Kota tahun pembelajaran 2024/2025?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dijelaskan peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial siswa kelas IVA SDN 010 Samarinda Kota tahun pembelajaran 2024/2025.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

#### 1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa menyampaikan saran dan informasi ilmu pengetahuan yang menjadi bahan acuan dalam menentukan kebijakan mengenai penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak.

## 2. Secara praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa, penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi siswa untuk dapat mengetahui dampak yang terjadi dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa.

### b. Bagi guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memanfaatkan penggunaan gadget yang efektif dalam proses pembelajaran untuk melihat perkembangan sosial siswa dari dampak penggunaan gadget.

### c. Bagi orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan edukasi bagi orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak, sehingga orang tua dapat mengambil tindakan pencegahan dan pengawasan untuk menghindari dampak negatif dari *gadget*.

### d. Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu untuk memperoleh pengalaman dan wawancara serta dapat dijadikan ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **D. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Penggunaan *Gadget***

###### **a. Definisi *Gadget***

Perkembangan teknologi di era digital telah menghadirkan berbagai perangkat elektronik yang dikenal dengan istilah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan seringkali diasosiasikan dengan inovasi atau teknologi terbaru. *Gadget* berguna untuk membantu memudahkan aktivitas manusia. Perangkat elektronik *gadget* seperti *smartphone*, laptop, tablet, dan lainnya. pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa untuk bekerja saja, namun anak-anak juga menggunakan *gadget* sebagai sarana belajar sehari-hari. (Prasetyo, 2022)

Menurut Saniyyah et al (2021) *Gadget* didefinisikan sebagai media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern yang mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan pekerja, tetapi juga oleh anak-anak dan remaja dalam aktivitas sehari-hari

Menurut Afidah et al (2023) *Gadget* adalah alat komunikasi yang berkembang pesat di era modern, hampir semua orang punya *gadget*, baik orang dewasa maupun anak-anak. Selain digunakan untuk alat komunikasi, *gadget* juga berlaku sebagai tempat hiburan seperti bermain

sosial media dan aplikasi *game*, gadget dapat digunakan oleh siapa pun dan untuk keperluan tergantung kebutuhan si pemilik gadget tersebut. Penggunaan gadget untuk usia dewasa biasanya digunakan untuk browsing sesuai keperluan, sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau berita dan menonton *youtube* sebagai sarana hiburan. Sedangkan penggunaan gadget pada usia anak-anak dibawah umur biasanya sebagai media pembelajaran, bermain *game* dan *youtube*.

Menurut Adrian (2024) menyarankan penggunaan *gadget* pada anak haruslah dibatasi, kesempatan pada anak dalam bermain *gadget* hanya berkisar 1-2 jam per hari, itu pun disesuaikan dengan usia anak. Untuk anak dibawah 2 tahun dianjurkan tidak sama sekali terpapar *gadget*. Kemudian anak dengan usia 2-5 tahun disarankan hanya 1 jam per hari dengan pengawasan. Sedangkan anak sekolah dasar usia 6 tahun keatas maksimal hanya 2 jam per hari atau hanya sekali pemakaian di akhir pekan (misalnya hari minggu). Jadi dapat disimpulkan bahwa, pertama penggunaan *gadget* dengan intensitas jarang (kategori ideal) hanya 1-2 jam per hari bagi anak usia sekolah dasar. Kedua, penggunaan *gadget* dengan intensitas sering (berlebihan) apabila lebih dari 2 jam perhari.

Peserta didik sekolah dasar merupakan anak-anak yang berusia 6-12 tahun yang sedang mengikuti tahapan pertumbuhan masa anak-anak SD yang mengisi waktu dengan kegiatan-kegiatan yang mendorong perkembangan otak dan sosial anak misalnya belajar dan bermain. Dalam belajar dan bermain harus memiliki keseimbangan yang artinya tidak

bersifat tetap (monoton). anak bisa bermain sambil belajar ataupun belajar sambil bermain melalui permainan, contohnya permainan video *game* yang menarik di komputer, *game online* dan aplikasi *game-game* lainnya dari *smartphone*. Kadang karena terlalu asyik bermain *game* anak tidak memperdulikan atau memperhatikan lingkungan sekitar karena terlalu fokus bermain *game*. Oleh karena itu, pentingnya pengawasan dan kontrol pada anak-anak saat menggunakan gadget, khususnya pada lingkungan keluarga yaitu orang tua/wali yang mempunyai peran utama pada tumbuh kembang dan pembentukan karakter anak, penggunaan gadget anak perlu diberi batas penggunaan dan aturan yang jelas.

Rofiqo & Fauziah (2024) Adapun manfaat *gadget* bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

1) Komunikasi

Perkembangan pengetahuan telah mengubah cara manusia dalam berkomunikasi, dari cara lama seperti berbicara langsung (tatap muka) atau mengirim surat. Sekarang manusia bisa menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan lebih cepat melalui fitur Telepon suara, video call dan Chatting. Adapun aplikasi yang digunakan sebagai sarana komunikasi seperti WhatsApp, Instagram, Twitter, Facebook dan media sosial lainnya.

2) Sumber belajar

Pada era modern ini, belajar tidak hanya dari buku saja. *Gadget* memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan termasuk Pendidikan, agama, politik tanpa harus ke

perpustakaan dan membaca banyak buku. Melalui internet sumber belajar dapat diakses melalui *gadget* seperti *smartphone*, tab, laptop dan komputer yang dapat membantu manusia untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar.

### 3) Hiburan

Perkembangan teknologi ini dapat memberikan sarana hiburan bagi penggunanya. Oleh karena itu *Gadget* memiliki banyak fitur aplikasi yang dapat membantu menghilangkan rasa penat, jenuh serta bentuk *refreshing*. Fitur aplikasi yang menjadi sarana hiburan diantaranya: Tiktok, Youtube, PUBG, Mobile Legend, Free Fire, Candy Crush, WeTv, Disney, Netflix, Viu dan fitur aplikasi lainnya.

#### b. Jenis-jenis *Gadget*

*Gadget* memiliki berbagai jenis, adapun jenis-jenis *gadget* menurut (Jalilah, 2021):

##### 1) Smartphone

*Gadget* yang paling banyak digunakan adalah *smartphone*, yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan mengakses informasi dengan mudah. *Smartphone* merupakan Perangkat yang paling umum digunakan, memungkinkan komunikasi, mengakses internet, dan berbagai aplikasi.

##### 2) Tablet

Tablet adalah perangkat yang sering digunakan untuk belajar dan hiburan, memberikan akses yang lebih luas dibandingkan *smartphone*. perangkat yang lebih besar dari *smartphone*, baterai lebih besar

sehingga waktu penggunaan lebih lama dan fungsi penggunaannya hampir sama dengan *smartphone*.

### 3) Laptop

Laptop adalah *gadget* yang digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk pendidikan dan pekerjaan. Dengan layar yang lebih besar lebih nyaman digunakan untuk keperluan belajar, pekerjaan, dan hiburan, dengan kemampuan yang lebih besar dibandingkan *gadget* lainnya.

### c. Dampak penggunaan gadget

Semua hal pasti mempunyai dua sisi yakni positif dan negatif sama halnya dengan *gadget*, *gadget* juga mempunyai dampak positif dan negatif untuk para penggunanya. (Meliasari, 2021)

#### 1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Beberapa dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* ialah antara lain:

- a) Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. *Gadget* berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari pengetahuan dengan mudah dan mengakses informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di *gadget* tanpa perlu dipaksakan
- b) Melatih kreativitas anak. kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat lebih berkembang.

- c) Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positifnya dapat membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.
- d) Mempermudah komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih, sehingga semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan .

## 2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

*Gadget* selain mempunyai dampak positif, ada pula dampak negatif yang mempengaruhi interaksi sosial masyarakat yakni sebagai berikut. Dampak negatif *gadget* terhadap hubungan sosial yaitu:

- a) Penurunan konsentrasi belajar anak. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ataupun belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget* yang disebabkan dari kecanduan *game*.
- b) Malas menulis dan membaca. Hal tersebut disebabkan dari salah satu aplikasi di *gadget* yaitu youtube, anak cenderung hanya fokus terhadap gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka ingin cari.
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau introvert. Salah satu dampak dari *gadget* yaitu anak menjadi antisosial dan individualisme.

- d) Mengganggu jam istirahat. Seseorang yang terbiasa menggunakan *gadget* sebelum tidur maka cenderung mengalami insomnia, sakit kepala dan sulit konsentrasi. Bagi anak yang kecanduan pada *gadget* tanpa Adanya pengawasan orang tua, pasti selalu menggunakan *gadget*. Bila *gadget* digunakan tanpa adanya batasan waktu, maka akan mengganggu jam tidur dan kesehatan.
- e) Kecanduan. Anak yang kecanduan dan ketergantungan dengan *gadget* biasanya sulit menarik diri dari fokus terhadap hal lain, anak berpikir bahwa *gadget* merupakan kebutuhan utamanya sehari-hari.
- f) Gangguan kesehatan. Paparan radiasi merupakan gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan, apabila anak sudah sangat kecanduan maka sulit untuk melepaskan diri dari *gadget*, akibatnya radiasi bisa merusak kesehatan mata anak.

## **2. Perkembangan sosial**

### **a. Definisi Perkembangan sosial**

Perkembangan sosial merupakan proses untuk membangun interaksi seseorang dengan orang lain, Setiap kehidupan di dunia ini bergantung pada kemampuan adaptasi seseorang terhadap lingkungannya. namun berbeda dengan kehidupan lainnya, manusia membangun hubungan dengan lingkungannya secara aktif berinteraksi. Perkembangan sosial merujuk pada proses perubahan yang berlangsung dalam struktur, interaksi, dan hubungan antar individu di dalam masyarakat seiring berjalannya waktu. Proses ini

melibatkan perubahan dalam norma, nilai, dan pola perilaku yang mempengaruhi cara orang saling berinteraksi (Jalilah, 2021).

Menurut Ariston & Frahasini, (2021) Perkembangan usia anak sekolah dasar merupakan tahap perkembangan di mana pada masa ini anak-anak tengah mempersiapkan dirinya demi kelangsungan hidup mereka di masa mendatang. “Anak atau peserta didik adalah pribadi yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaannya”.

Menurut Purwati et al (2022) menjelaskan mengenai perkembangan sosial yaitu pencapaian anak-anak dalam interaksi sosialnya dalam hal bergaul, beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan mampu menyesuaikan diri terhadap norma-norma yang berlaku.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki anak-anak dalam hal berinteraksi, bergaul dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar serta menyesuaikan diri terhadap norma yang berlaku.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial

Lingkungan keluarga dapat menjadi tempat belajar pertama anak, sehingga tingkah laku sosial anak juga dapat dipengaruhi dari lingkungan keluarga. Selain keluarga perkembangan anak juga dapat dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Bimbingan dan tingkah laku atau perlakuan orang tua kepada anak juga sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak yang berkaitan dengan aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan masyarakat yang dapat memberikan contoh kepada anak bagaimana hidup sebagai makhluk sosial, selain itu juga dapat mendorong anak untuk menerapkan dan menanamkan

nilai-nilai norma kehidupan dalam kehidupan sehari-hari (Rofiqo & Fauziah, 2024).

Menurut Jalilah, (2021) Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh beragam faktor yang saling berkaitan, adalah sebagai berikut:

#### 1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan faktor utama yang berperan dalam perkembangan sosial anak. Interaksi yang terjadi di dalam keluarga, seperti cara berkomunikasi, dukungan emosional, dan pola asuh, sangat penting dalam membentuk kemampuan sosial anak. Anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang positif biasanya memiliki keterampilan sosial yang lebih baik.

#### 2) Teman sebaya

Hubungan dengan teman sebaya juga memiliki peranan yang penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui aktivitas bermain dan berinteraksi dengan teman, anak belajar tentang kerjasama, berbagi, dan cara menyelesaikan konflik. Keterlibatan dengan teman sebaya membantu anak dalam mengembangkan identitas sosial dan keterampilan berinteraksi.

#### 3) Lingkungan sekolah

Sekolah adalah tempat di mana anak dapat berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga. Pengalaman yang didapat di sekolah, termasuk interaksi dengan guru dan teman, berkontribusi pada perkembangan sosial anak. Pendidikan yang baik dapat membantu anak memahami norma sosial dan nilai-nilai yang penting dalam masyarakat.

#### 4) Budaya dan lingkungan sosial

Budaya tempat anak dibesarkan juga berpengaruh terhadap perkembangan sosialnya. Nilai-nilai, norma, dan praktik budaya dapat mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan orang lain. Lingkungan sosial yang beragam memberikan anak kesempatan untuk belajar tentang perbedaan dan pentingnya toleransi.

#### 5) Media dan Teknologi

Penggunaan teknologi *gadget* atau media sosial dapat memengaruhi cara anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Media sosial dapat berfungsi sebagai platform untuk berinteraksi, namun juga berpotensi mengurangi interaksi tatap muka dengan orang lain. *Gadget* memiliki berbagai dampak positif, maka penting untuk mengelola penggunaannya dengan bijak agar tidak menimbulkan dampak yang negatif.

#### c. Dampak perkembangan sosial pada anak

Perkembangan sosial anak sangat penting dalam membentuk keterampilan interaksi dan adaptasi mereka di lingkungan sekitar. Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak-anak belajar untuk berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi, yang merupakan keterampilan sosial krusial untuk kehidupan mereka di masa depan. (Dewi & Irdamurni, 2020)

Perkembangan sosial anak memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan anak-anak. Rofiqo & Fauziah (2024) Beberapa dampak positif dan negatif pada perkembangan sosial anak meliputi:

- 1) keterampilan sosial yang baik, Anak yang mengalami perkembangan sosial yang baik biasanya lebih mampu berinteraksi dengan orang lain, membangun hubungan yang positif, dan berkomunikasi dengan baik. Keterampilan ini sangat penting untuk kesuksesan mereka di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Rasa percaya diri, Interaksi sosial yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Ketika anak merasa diterima dan dihargai oleh teman-teman serta lingkungan sosialnya, mereka cenderung merasa lebih yakin terhadap kemampuan diri mereka.
- 3) Kemampuan mengelola emosi, Anak yang berkembang secara sosial dengan baik belajar untuk mengenali dan mengatur emosi mereka. Ini membantu mereka menghadapi situasi yang sulit dan berkontribusi pada kesehatan mental yang lebih baik.
- 4) Kesehatan mental anak, Hubungan yang baik dengan teman dan keluarga dapat mengurangi stres serta meningkatkan kesejahteraan emosional anak.

Perkembangan sosial yang positif berperan dalam kesehatan mental yang lebih baik dan mengurangi risiko masalah seperti kecemasan dan depresi. Sedangkan dampak negatif meliputi:

- 1) Kesulitan berinteraksi, Anak yang mengalami perkembangan sosial yang tidak memadai sering kali menghadapi kesulitan saat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa.

anak mungkin merasa canggung atau tidak nyaman dalam situasi sosial, yang dapat menghalangi kemampuan mereka untuk menjalin hubungan yang sehat.

- 2) Rendahnya rasa percaya diri, Anak yang tidak memiliki pengalaman sosial yang positif cenderung memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Mereka mungkin merasa tidak diterima atau dihargai oleh teman-teman, yang dapat menyebabkan perasaan inferior dan ketidakpastian terhadap kemampuan diri mereka.
- 3) Masalah emosional, Perkembangan sosial yang buruk dapat berkontribusi pada masalah emosional, seperti kecemasan dan depresi. Anak yang merasa terasing atau ditolak oleh teman-teman lebih rentan terhadap gangguan kesehatan mental.
- 4) Kesulitan menyelesaikan masalah, Anak yang keterampilan sosial tidak berkembang dengan baik mungkin mengalami kesulitan dalam menyelesaikan konflik. Anak-anak mungkin tidak tahu cara menangani perbedaan pendapat atau masalah dengan kepala yang dingin, sehingga mengarah pada pertikaian atau perilaku agresif.
- 5) Penurunan nilai akademik, Kesulitan dalam berinteraksi sosial dapat berdampak negatif pada prestasi akademik anak. Anak yang merasa tidak nyaman dalam lingkungan sosial mungkin kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas atau bekerja sama dalam kelompok, yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak.

#### d. Definisi emosional

Pada usia sekolah dasar, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk mengenali berbagai emosi, baik pada diri mereka sendiri maupun orang lain. Mereka juga mulai mengembangkan keterampilan dalam mengelola emosi, seperti kemarahan, kesedihan, dan kegembiraan. Perkembangan ini sangat penting karena mempengaruhi interaksi sosial dan kemampuan anak untuk membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Anak-anak yang dapat mengelola emosi mereka dengan baik cenderung memiliki hubungan yang lebih positif dengan teman sebaya dan orang dewasa. Sebaliknya, anak-anak yang kesulitan dalam hal ini mungkin mengalami masalah sosial, seperti kesulitan bergaul dan konflik interpersonal. Oleh karena itu Perkembangan sosial dikaitkan dengan emosional, yang dimana seorang atau individu belajar untuk memahami, mengontrol diri, dan mengekspresikan emosi mereka dengan orang lain.

Menurut (Tusyana et al 2019 dalam Purwati et al 2022), "Perkembangan emosional anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial mereka dan lingkungan di sekitarnya. Ketidakmampuan untuk mengontrol emosi dapat menghambat perkembangan sosial anak."

Menurut Afidah et al (2023) Kecerdasan emosional merupakan sebuah kemampuan untuk mendengarkan bisikan emosi (luapan perasaan) dan menjadikannya sebagai sumber informasi penting dalam memahami diri sendiri dan orang lain untuk mencapai tujuan. Perkembangan emosional anak pada penggunaannya lebih sadar terhadap perasaan orang lain dengan mengalami perkembangan emosi misalnya cemburu, riang gembira, marah, takut, dan kecewa.

e. Dampak perkembangan emosional anak

Perkembangan emosional anak sangat penting untuk membentuk kemampuan mereka dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi, baik emosi diri sendiri maupun emosi orang lain. Ardillani & Wulandari, (2022) Berikut adalah beberapa dampak dari perkembangan emosional:

- 1) Meningkatkan Kesadaran Emosional, Anak-anak yang mengalami perkembangan emosional yang baik dapat lebih mudah mengenali dan memahami perasaan mereka sendiri serta perasaan orang lain.
- 2) Pengelolaan Emosi yang Lebih Baik, Melalui perkembangan emosional, anak-anak belajar untuk mengelola emosi mereka dengan cara yang konstruktif, sehingga dapat mengekspresikan kemarahan, kesedihan, atau kecemasan tanpa merugikan diri sendiri atau orang lain. Kemampuan untuk mengelola ini emosi adalah kunci untuk mencapai kesejahteraan mental dan sosial.
- 3) Kemampuan Beradaptasi dalam Situasi, Anak-anak yang mampu mengelola emosi mereka dengan baik lebih mudah beradaptasi dengan berbagai situasi sosial, yang penting untuk interaksi yang sehat.
- 4) Risiko Kesulitan Emosional, Anak-anak yang tidak mendapatkan dukungan yang cukup dalam perkembangan emosional mungkin mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, yang dapat menyebabkan perilaku tidak sesuai, seperti kemarahan yang berlebihan atau kecemasan yang tidak terkendali. Contohnya pada Anak-anak yang tidak diajarkan cara untuk mengelola emosi mereka dapat menunjukkan perilaku agresif atau menarik diri dari interaksi sosial.

5) Masalah Kesehatan Mental anak, Jika perkembangan emosional terhambat, anak-anak berisiko mengalami masalah kesehatan mental di kemudian hari, seperti depresi atau kecemasan. Kekurangan dalam perkembangan emosional dapat berkontribusi pada risiko tinggi untuk gangguan kecemasan dan depresi di masa remaja.

## **B. Kajian penelitian yang relevan**

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Saniyyah et al (2021) dari Universitas Muria Kudus, Kota Kudus, Indonesia, dalam penelitian berjudul "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus" mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* yang tinggi terhadap perilaku sosial anak. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Sampel penelitian terdiri dari 6 anak dan orang tua mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mencapai 3-6 jam per hari, yang berdampak positif dalam hal pengetahuan dan komunikasi, namun juga berdampak negatif seperti gangguan emosional dan kurang peka terhadap lingkungan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Saniyyah dkk (2021) dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama fokus pada dampak penggunaan *gadget* pada anak dan penggunaan metode kualitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Saniyyah dkk (2021) terletak pada lokasi penelitian yang berbeda yaitu penelitian terdahulu di Desa Jekulo Kudus sedangkan lokasi peneliti di SD Negeri 010 Samarinda

Kota, Tahun penelitian terdahulu dilakukan pada tahun 2021 dan peneliti melakukan penelitian tahun 2025, dan penelitian terdahulu menekankan pada perilaku sosial, dibandingkan dengan penelitian ini lebih berfokus pada perkembangan sosial.

2. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Afidah et al (2023) dari Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia, dalam penelitian berjudul "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" meneliti dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan emosi dan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sampel yang digunakan adalah 6 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif berupa pengetahuan yang lebih luas, namun juga dampak negatif seperti gangguan kesehatan dan penurunan konsentrasi belajar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Afidah (2023) dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama adalah fokus pada siswa kelas IV dan penggunaan metode kualitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Afidah (2023) lebih fokus pada perkembangan emosional dan kognitif, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada perkembangan sosial, serta perbedaan lokasi penelitian.
3. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Meliasari (2021) dari PGSD ISDIK Kie Raha, Ternate, Indonesia, melakukan penelitian berjudul "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perilaku Siswa Kelas IV di SDN 14 Kota Ternate" untuk mengeksplorasi dampak positif dan negatif dari penggunaan

*gadget* pada perilaku siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan deskriptif. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam sehari berdampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar, namun juga berdampak negatif seperti penurunan konsentrasi dan malas membaca. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Meliasari (2021) adalah fokus pada siswa kelas IV dan dampak penggunaan *gadget*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Meliasari (2021) terletak pada perilaku siswa dan motivasi belajar, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada perkembangan sosial, serta lokasi dan tahun penelitian yang berbeda.

4. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Fauziddin dan Adha (2024) dari Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang, Indonesia, melakukan penelitian berjudul "Analisis Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Interaksi Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri 007 Bangkinang" untuk memahami pengaruh penggunaan *handphone* terhadap interaksi sosial siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sampel penelitian melibatkan siswa, guru, dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* menurunkan interaksi sosial dan konsentrasi belajar siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fauziddin dan Adha (2024) adalah sama-sama fokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak dan penggunaan metode kualitatif serta sampelnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Fauziddin dan Adha (2024) terletak pada penekanan pada interaksi sosial dengan *handphone*, sedangkan peneliti lebih fokus pada *gadget* secara umum, serta lokasi dan tahun penelitian yang berbeda.

5. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Suherni (2024) dari PGSD ISBIK Kie Raha, Singkawang, Indonesia, dalam penelitian berjudul "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelas IV di SDN 6 Singkawang" mengkaji dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel yang digunakan terdiri dari 7 siswa, 7 orang tua, dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak untuk bermain, yang mengurangi interaksi sosial anak dan memerlukan pengawasan orang tua. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Suherni (2024) adalah fokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak dan penggunaan metode kualitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Suherni (2024) terletak pada lokasi penelitian dimana penelitian terdahulu dilakukan di Singkawang sedangkan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 010 Samarinda Kota.

#### **D. Alur Pikir**

Dalam penelitian ini, Peneliti ingin menganalisis dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial siswa di kelas IV SD Negeri 010 Samarinda Kota. *Gadget*, yang mencakup *smartphone*, tablet dan laptop, memiliki fungsi dua sisi: di satu sisi, memberikan akses mudah ke informasi dan sumber belajar, namun disisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, mengikuti kata-kata yang sering anak tonton dan mengurangi interaksi sosial. Pentingnya perkembangan sosial anak yang tidak bisa diabaikan, karena interaksi dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekolah sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam beradaptasi. Oleh karena itu, penelitian

ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul akibat penggunaan *gadget*, serta memahami bagaimana *gadget* dapat mempengaruhi hubungan sosial dan pengelolaan emosi anak. Dengan menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga peneliti bisa meneliti atau menyelidiki secara mendalam mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Adapun beberapa wawancara yang digunakan pada siswa sebagai berikut:

1. Apakah kamu memiliki *gadget*?
2. Apakah *gadget* itu milikmu pribadi atau milik orang tua mu?
3. jenis *gadget* apa yang kamu gunakan dan apa merk nya?
4. Berapa lama/jam kamu menggunakan *gadget* dalam sehari?
5. Apa saja yang kamu lakukan saat menggunakan *gadget*?
6. apa saja aplikasi yang sering kamu gunakan?
7. Apakah orang tua kamu memberikan batasan waktu saat kamu menggunakan *gadget*? Jika ya, berapa lama?
8. Apakah kamu lebih sering menggunakan *gadget* untuk belajar atau bermain? Mengapa?
9. Bagaimana perasaanmu saat menggunakan *gadget*? Apakah kamu merasa senang, marah, atau sedih?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Yang bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas IV Sekolah dasar Negeri 01 Samarinda Kota. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau interpretif, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Sugiono (2020).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambar ciri, karakter, sifat dan model dari fenomena tersebut. Penelitian ini hanya memotret yang terjadi di lapangan, yang kemudian dipaparkan dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif. Sugiono (2020)

Dari sudut pandang para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang memperoleh hasil secara organik atau

alamiah dari berbagai sumber melalui, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian menjadi pernyataan dan penjelasan yang diungkapkan dalam bentuk kalimat.

## **B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi/Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 010 Samarinda Kota yang beralamat di Jalan Imam Bonjol No.21, Pelabuhan, Kec. Samarinda Kota, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur, Indonesia.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-mei 2025 tahun pembelajaran 2024/2025.

## **C. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder:

### **1. Sumber Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dari hasil pengamatan atau wawancara dengan subjek penelitian. Sumber data primer diperoleh langsung dari siswa kelas 4A, orang tua/wali siswa dan guru kelas, data dikumpulkan melalui wawancara untuk menggali tentang dampak penggunaan gadget. Selain itu melakukan observasi untuk mengamati secara langsung perilaku dan interaksi sosial siswa dilingkungan sekolah.

Kemudian, dilengkapi dengan dokumentasi sebagai pelengkap wawancara dan observasi. Adapun yang dimaksud dari data primer yaitu wawancara dengan siswa kelas 4A, orang tua siswa dan Guru kelas 4A dengan total 13 sampel yang dipilih secara *purposive sampling*. peneliti menggunakan Teknik *purposive sampling* adalah untuk memilih sampel yang dianggap paling tepat dalam memberikan data yang diharapkan.

## 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder berupa bukti, catatan, atau laporan yang bersifat historis dan sudah terdokumentasi dalam arsip (data dokumenter), baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan. Sumber data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti observasi, buku, laporan, jurnal, dokumentasi, dan wawancara, yang berfungsi untuk melengkapi data primer.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data merupakan tujuan utama dari setiap penelitian, dan Teknik pengumpulan data memainkan peran penting dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi alami atau naturalistic untuk mendapatkan sumber data primer sugiyono (2018). Maka pada penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan melalui pendengaran dan penglihatan.

Observasi melibatkan dua komponen yaitu Peneliti dan objek yang ingin diteliti. Objek dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial siswa, yang dapat diamati oleh peneliti Ketika berada di sekolah SD Negeri 010 Samarinda Kota.

b. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini memiliki peran penting dalam mengumpulkan informasi melalui interaksi tanya-jawab secara langsung atau tidak langsung dengan individu yang berpengetahuan atau berpengaruh. Pendekatan wawancara adalah semi-terstruktur digunakan dalam studi ini, dengan menggunakan panduan wawancara yang telah dirancang sebelumnya yang disesuaikan dengan masalah dilapangan. Hal ini memungkinkan siswa kelas IV, orang tua/wali, dan guru untuk memberikan tanggapan bebas dan tidak terbatas. Pertanyaan wawancara yang dirancang untuk fleksibel dan responsif terhadap jawaban responden sambil tetap berfokus pada topik yang telah ditentukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat wawancara yang bertujuan untuk menentukan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial siswa kelas IV SD Negeri 010 Samarinda Kota.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bahan tertulis yang dapat dibuktikan kebenarannya. Dokumen yang berbentuk gambar seperti foto dan rekaman audio selama kegiatan penelitian di SD Negeri 010 Samarinda Kota yaitu saat

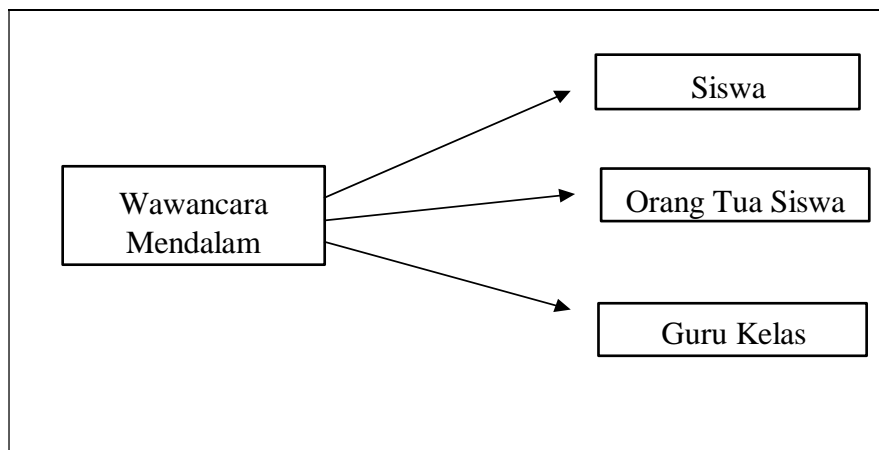
wawancara di lapangan. Dokumen ini digunakan untuk kelengkapan data sebagai bukti atau arsip selama kegiatan penelitian.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini meliputi peneliti itu sendiri yang dibantu dengan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Sugiyono (2019) menyarankan bahwa instrumen penelitian perlu divalidasi untuk menentukan kesiapannya dalam penggunaannya di lapangan. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Indikator digunakan sebagai acuan dalam observasi dan wawancara disusun berdasarkan kajian teori yang telah ada.

## E. Keabsahan Data

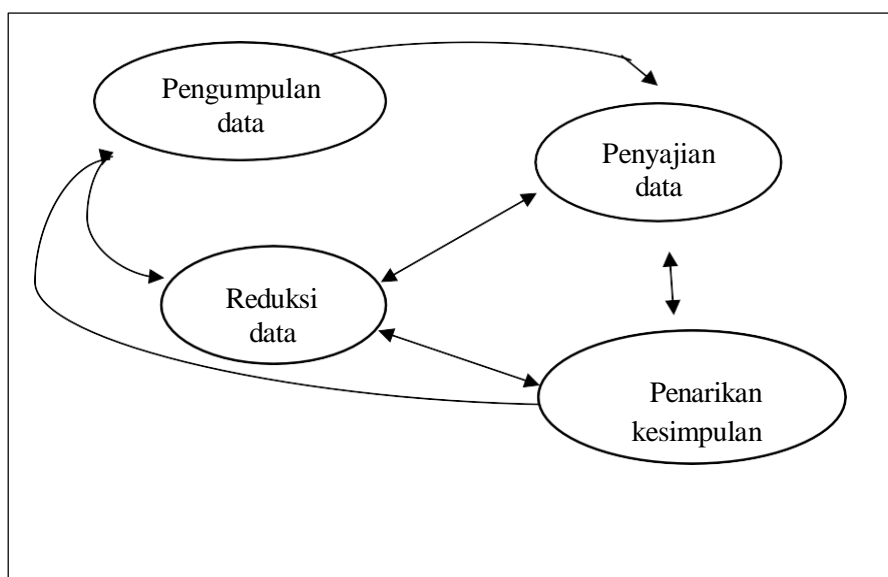
Untuk memastikan keakuratan data yang disajikan, penting agar tidak ada ketidaksesuaian antara data yang dikumpulkan selama penelitian dan data aktual dari objek yang sedang diteliti. Untuk mencapai hal tersebut, digunakan triangulasi sumber. triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yaitu siswa kelas 4A, guru kelas dan orang tua/wali siswa. Data dari ketiga sumber tersebut akan dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda dan yang spesifik dari ketiga sumber tersebut untuk meningkatkan kepercayaan dari data yang diteliti



Gambar 3.1 Triangulasi Sumber Data (Sugiyono, 2019)

## F. Analisis Data

Tujuan analisis data adalah secara sistematis mencari dan mengorganisir data yang diperoleh dari wawancara, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi agar mudah dideskripsikan untuk menarik kesimpulan atau inferensi yang valid. analisis data dalam penelitian kualitatif adalah sebuah proses yang dinamis dan berkelanjutan hingga selesai atau hingga data yang diperoleh sudah mencapai titik jenuh. Sebuah penelitian harus terkait dan seimbang. Proses analisis data ini terbagi menjadi 4 tahap, yaitu data *collection*, data *reduction*, *display* dan *conclusion drawing/verification*.



Gambar 3.2 model analisis data ( Miles dan Huberman )

### 1. Data Collection (Pengumpulan Data)

Adapun data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu berupa hasil wawancara dengan 4 siswa kelas IVA, 4 orang tua/wali kelas IVA, dan Guru kelas IVA, hasil observasi atau pengamatan, serta dokumentasi yang berkaitan dengan perkembangan sosial atau foto selama kegiatan penelitian dilakukan.

### 2. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data adalah proses merangkum atau menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Peneliti perlu teliti dalam mencatat data yang ada di lapangan, terutama jika lama melakukan observasi sehingga menghasilkan data yang lebih kompleks dan sulit diatur. Reduksi data melibatkan pemilihan elemen penting, pencarian tema atau pola, serta penghilangan informasi yang tidak diperlukan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas bagi pengumpulan data dan analisis di masa depan.

### 3. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi telah diteliti dan sederhana, Langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data melibatkan pengorganisasian informasi dalam suatu cara yang memungkinkan adanya keputusan yang diambil dan kesimpulan yang diambil. Untuk menyajikan data, hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan empat peserta didik di kelas IVA, empat orang tua siswa kelas IVA, dan satu guru kelas IVA maka deskripsikan dan disajikan dalam bentuk penjelasan kalimat.

#### 4. Conclusion Drawing (Penarikan Kesimpulan)

Pada tahap ini, kesimpulan diambil dari semua data yang telah diperoleh dari 4 siswa kelas IVA, orang tua/wali siswa dan guru kelas IVA sebagai hasil penelitian. Sebelum menarik kesimpulan dilakukan pengurangan data, penyajian data, dan verifikasi atau inferensi berdasarkan aktivitas yang sebelumnya dilakukan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 010 Samarinda Kota, yang beralamat di Jalan Imam Bonjol No. 21, Kelurahan Pelabuhan, Kecamatan Samarinda Kota, Provinsi Kalimantan Timur, Indonesia. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar negeri tertua di kota Samarinda, yang berdiri sejak tahun 1931. SDN 010 Samarinda Kota mempunyai visi Membentuk Warga Negara Yang Berprestasi, Berimtaq Serta Pencinta Lingkungan Yang Unggul Sejak Dini. Serta memiliki misi untuk Menumbuhkan kembangkan rasa keimanan dan ketaqwaan dengan melakukan ibadah secara aktif. Menanamkan kedisiplinan sejak dini dalam pemanfaatan waktu yang efektif dan efisien. Menumbuhkembangkan kompetitif peserta didik yang positif dalam pendidikan. Menghasilkan peserta didik yang solid dan bersolidaritas yang tinggi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Memproaktifkan hubungan kerjasama yang harmonis dengan masyarakat dan komite Sekolah dalam kegiatan sekolah. Meningkatkan mutu SDM guru dan pegawai melalui pelatihan magang, seminar atau studi banding. Serta Mendukung Program Kaltim *Green*.

SDN 010 Samarinda Kota sudah terakreditasi A, memiliki jumlah rombel (Rombongan belajar) sebanyak 14 rombel, sistem pembelajaran menggunakan *full day/5* hari pada pembelajaran di kelas. Kurikulum yang digunakan yakni kurikulum mardeka. Berdasarkan data terbaru tahun 2025, kepala sekolah di SDN 010 Samarinda Kota yakni Ibu Tumi Hariani S.Pd., M.Psi. memiliki 24

guru dan total 302 siswa yang menggolongkan dari 163 siswa pria dan 139 siswa Wanita. Sarana dan prasarana terdapat 13 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 Ruang Tata Usaha, 1 ruang mushola, 1 ruang aula, 5 toilet siswa, 1 toilet guru.

## **B. Hasil Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian di SDN 010 Samarinda Kota pada siswa kelas IVA dengan jumlah 24 siswa dan mengambil 4 orang siswa sebagai subjek penelitian ditentukan menggunakan Teknik *purposive sampling*. Dari awal peneliti menetapkan subjek sebanyak 6 orang siswa, 1 guru kelas 4A dan 6 orang tua siswa untuk menggali informasi dan memperoleh data. Hasil penelitian ditetapkan dengan wawancara dan dokumentasi pada saat penelitiannya berlangsung.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan Teknik semi terstruktur terhadap 6 narasumber kunci dengan 6 orang tua siswa dan 1 guru kelas IVA. Narasumber yang berhasil diwawancarai dengan inisial IP, AA, HKL, DGP, MAW, NFS (siswa kelas IVA), inisial ADN, M, R, FAAP, SS, K (Orang tua siswa), inisial JM (Guru kelas IVA).

Adapun hasil wawancara dengan narasumber yaitu sebagai berikut:

### **1. Kepemilikan *gadget* dan waktu penggunaan *gadget* dalam sehari**

Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa kelas 4A IP, AA, HKL, dan DGP, sama-sama menyatakan bahwa *gadget* yang mereka miliki adalah milik mereka pribadi. Sedangkan dua responden yaitu MAW dan NFS menyatakan bahwa *gadget* yang digunakan adalah milik orang tuanya.

Ketika ditanya waktu penggunaan gadget dalam sehari, siswa IP, AA, HKL, dan DGP menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa cukup tinggi. Sebagian siswa IP dan AA menyatakan bahwa mereka menggunakan gadget selama lebih dari 5 jam dalam sehari. Sedangkan hasil wawancara beberapa siswa seperti DGP menyatakan bahwa ia menggunakan gadget kurang lebih 4 hingga 6 jam setiap harinya dan HKL juga menjelaskan bahwa setelah pulang sekolah, ia menggunakan HP hingga sore, kemudian bermain bola dengan teman-temannya, mandi, dan beristirahat sejenak sebelum melanjutkan PR. Ia menyebutkan bahwa jika tidak ada PR, ia bisa menggunakan HP hingga jam 10 malam sebelum tidur jadi kisaran penggunaan gadget HKL adalah 5 sampai 6 jam dalam sehari. Sedangkan hasil wawancara dengan MAW menyatakan bahwa penggunaan gadgetnya hanya 30 menit-1 jam digunakan di hari Sabtu dan Minggu sedangkan NFS menyatakan bahwa penggunaan gadgetnya sekitar 2.30 menit untuk mengerjakan tugas sekolah dan kadang bermain permainan.

Hasil wawancara dari Ibu JM selaku guru kelas pada Senin, 28 April 2025 menunjukkan bahwa memang mayoritas siswa mempunyai gadget pribadi, hampir 20 dari 24 siswa yang diteliti mengaku memiliki smartphone sendiri. Sementara itu, empat siswa lainnya menggunakan gadget yang digabung dengan orang tua mereka. Ketika ditanya mengenai kebijakan membawa gadget ke sekolah, Ibu JM menyatakan bahwa siswa tidak boleh membawa gadget ke sekolah karena memang

sudah ada aturan dari sekolah, namun hanya satu siswa yang ibu JM perbolehkan membawa ponsel, karena siswa tersebut tinggal jauh di daerah palaran dan hanya tinggal bersama bapaknya. tujuan agar siswa dapat menghubungi orang tuanya jika diperlukan, sementara siswa lainnya tidak saya izinkan membawa gadget untuk menjaga fokus saat belajar dan menghindari gangguan di sekolah.

Hasil wawancara dengan ADN, M, R, dan FAAP selaku orang tua siswa menyatakan bahwa mereka mengizinkan anak-anak mereka memiliki gadget pribadi. Orang tua siswa memberikan gadget kepada anak-anak mereka dengan berbagai alasan, alasan utamanya untuk mendukung perkembangan pengetahuan anak dan sebagai alat untuk mengakses informasi terkait sekolah seperti mengerjakan PR, memudahkan untuk mendapat informasi terbaru melalui WAG dan mempermudah untuk mencari materi pembelajaran melalui gadget. Meskipun ada kesadaran akan potensi dampak negatif dari penggunaan gadget, seperti kecenderungan anak untuk bermain terlalu lama, orang tua tetap memberikan izin dengan harapan bahwa gadget dapat digunakan secara produktif. Beberapa orang tua seperti ADN dan R juga menjelaskan bahwa gadget membantu menjaga anak-anak tetap tenang di rumah serta tidak mengganggu orang tua, terutama saat mereka sibuk dengan aktivitas lain.

## **2. Jenis gadget**

Hasil wawancara dengan siswa mengenai jenis gadget yang mereka

gunakan menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan smartphone dalam aktivitas sehari-hari. Namun ada beberapa siswa yang mempunyai gadget lebih dari dua jenis seperti Siswa IP menjelaskan bahwa ia memiliki dua jenis gadget, yaitu Smartphone merek Samsung dan tablet merek Realme. Penggunaan tablet ini menunjukkan bahwa siswa juga memanfaatkan gadget yang layarnya lebih besar, IP juga menjelaskan bahwa ia aktif menggunakan kedua jenis gadget tersebut. Dan siswa HKL menyebutkan bahwa ia juga memiliki dua jenis gadget yaitu smartphone dan laptop, namun HKL menjelaskan bahwa ia jarang menggunakan laptop hanya digunakan untuk bermain *game* dan menjelaskan bahwa ia lebih aktif menggunakan smartphonanya.

Dari hasil wawancara yang diperoleh dari Ibu JM selaku guru kelas 4A pada senin, 28 April 2025, mengenai jenis gadget yang digunakan oleh siswa. Ibu JM menjelaskan bahwa saat kunjungan ke Museum Samarinda, siswa diperbolehkan membawa smartphone, meskipun penggunaan gadget di sekolah tidak diizinkan. Dalam kesempatan tersebut, Ibu JM mengamati bahwa sebagian besar siswa menggunakan smartphone, dengan hanya satu siswa yang terlihat menggunakan tablet. Hal ini menunjukkan bahwa smartphone merupakan perangkat yang paling umum digunakan di kalangan siswa, sedangkan penggunaan tablet dan laptop masih tergolong jarang. Ibu JM juga menjelaskan bahwa siswa memiliki motivasi tertentu untuk menabung, yang

berkaitan dengan keinginan mereka untuk membeli gadget. Dalam pelajaran bahasa Indonesia, ketika siswa diminta untuk membuat poster tentang menabung, banyak dari mereka menyatakan bahwa mereka ingin menabung untuk membeli laptop, tablet, atau smartphone. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menyadari pentingnya gadget dalam kehidupan mereka, tetapi juga berusaha untuk mencapainya melalui usaha menabung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa mengenai jenis gadget yang digunakan oleh anak-anak mereka, Dari informasi yang diperoleh orang tua mengonfirmasi bahwa anak-anak memiliki akses ke berbagai aplikasi yang mendukung kegiatan sehari-hari. ADN Orang tua dari siswa IP menyatakan bahwa anaknya memang menggunakan Smartphone dan tablet, menunjukkan bahwa anak tersebut memiliki akses ke perangkat yang dapat digunakan untuk belajar dan hiburan. Sementara itu, orang tua siswa M, R,FAAP, SS dan K menyebutkan bahwa anak-anak mereka hanya menggunakan smartphone, yang biasanya digunakan di kalangan anak-anak karena fungsionalitasnya yang luas.

### **3. Aplikasi yang sering diakses**

Dari hasil wawancara yang diperoleh dari siswa mengenai aplikasi yang digunakan pada gadget siswa menunjukkan beragam pilihan aplikasi yang mencerminkan minat dan kebutuhan siswa. Dan mayoritas siswa mempunyai aplikasi permainan roblox, social

media tiktok dan whatsapp serta Youtube. Siswa IP menyebutkan beberapa aplikasi yang ada di smartphone-nya, antara lain TikTok, YouTube, WhatsApp, Instagram, Facebook, serta permainan seperti Free Fire, Roblox, dan Block Blast. Dari semua aplikasi tersebut, IP mengindikasikan bahwa ia sering menggunakan TikTok, Roblox, Free Fire, dan Block Blast, yang menunjukkan ketertarikan pada konten hiburan dan permainan. Siswa AA juga menyebutkan penggunaan TikTok, roblox dan WhatsApp, dengan TikTok menjadi aplikasi yang paling sering digunakan karena dianggap menghibur. Sementara itu, siswa HKL menyebutkan aplikasi Block Blast, Roblox, dan YouTube, tetapi tidak menggunakan aplikasi sosial media seperti TikTok, facebook dan Instagram. Meskipun menggunakan WhatsApp, HKL jarang berpartisipasi dalam obrolan grup kelas, yang menunjukkan bahwa HKL lebih tertarik untuk bermain permainan di Roblox, di mana ia dapat memilih avatar dan menjelajahi berbagai jenis permainan, termasuk genre horor dan petualangan. Siswa DGP menyebutkan beberapa aplikasi, termasuk Free Fire, Roblox, serta media sosial seperti WhatsApp, TikTok, dan Instagram. DGP menjelaskan bahwa ia sering menggunakan WhatsApp dan TikTok, serta menikmati permainan Free Fire dan Roblox bersama teman-teman. Siswa MAW menyebutkan beberapa aplikasi Youtube, WhatsApp, tiktok, roblox. MAW menjelaskan bahwa ia sering menggunakan youtube untuk menonton, whatsapp dan google untuk mencari materi belajar dan menggunakan permainan roblox jika sedang bosan.

Siswa NFS menyebutkan beberapa aplikasi seperti Instagram, TikTok, WhatsApp, Cooking mama/warung sate. NFS menjelaskan bahwa aplikasi yang sering digunakan ialah Instagram dan Cooking mama. Aplikasi seperti TikTok dan Roblox menjadi favorit karena memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif, sementara WhatsApp berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting di antara siswa. Hal ini mencerminkan bagaimana teknologi dan aplikasi mobile berperan dalam kehidupan sosial dan hiburan anak-anak, serta bagaimana mereka menghabiskan waktu di dunia digital.

Hasil wawancara bersama Ibu JM selaku guru kelas, menjelaskan bahwa dari yang ia amati dan dengar dari siswa di kelas saat mengobrol, siswa perempuan itu lebih dominan menggunakan social media seperti tiktok, whatsapp, youtube, ada juga permainannya namun yang lebih sering saya dengar itu siswa laki-laki kayak free fire, mobile legend, permainan bis-bis juga sering dibahas dalam kelas.

Selanjutnya, hasil wawancara bersama orang tua siswa memberikan wawasan mengenai aplikasi yang ada di smartphone anak-anak mereka, ibu ADN selaku orang tua siswa dari IP menyebutkan bahwa anaknya biasanya mengakses aplikasi permainan, TikTok, Facebook, dan Instagram, dengan permainan menjadi yang paling sering digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut lebih tertarik pada aktivitas bermain *game* dibandingkan dengan media sosial. ibu M selaku orang tua dari AA mengungkapkan bahwa anaknya menggunakan aplikasi

YouTube, TikTok, WhatsApp, dan permainan. Dari semua aplikasi tersebut, M mencatat bahwa anaknya sering menggunakan YouTube, TikTok, dan WhatsApp, terutama untuk melakukan video call dengan teman-teman sekolahnya, yang menunjukkan bahwa anak tersebut memanfaatkan aplikasi untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Ibu R selaku orang tua dari HKL menyebutkan bahwa anaknya menggunakan *game* Roblox, Free Fire, WhatsApp, dan TikTok. Ibu R menjelaskan bahwa anaknya sering bermain Roblox, yang merupakan *game* tembak-tembakan dan permainan panen buah, serta Free Fire, yang menunjukkan ketertarikan anak terhadap permainan yang interaktif dan kompetitif. Ibu FAAP selaku orang tua dari DGP menjelaskan bahwa anaknya sering mengakses permainan mobil-mobilan simulator, serta suka mengedit menggunakan aplikasi tertentu. Anak tersebut juga menyukai aktivitas membuat stiker nama, yang menunjukkan kreativitasnya dalam menggunakan teknologi. Meskipun ibu FAAP menyebutkan bahwa anaknya mempunyai aplikasi seperti YouTube, Instagram, dan TikTok namun anaknya tidak menggunakannya secara aktif, ia lebih sering bermain Roblox dan menggunakan aplikasi edit. Ibu SS selaku orang tua dari MAW menjelaskan bahwa anaknya tidak terlalu sering bermain gadget karena sudah diberikan aturan dalam menggunakan gadget pada hari weekend saja dan aplikasi yang di gunakan anaknya biasanya game, youtube dan WhatsApp untuk menanyakan informasi tentang tugas sekolah kepada

teman atau guru nya lalu mengerjakan tugas sekolahnya, karena memang NFS tidak memiliki buku paket jadi harus lebih aktif mencari informasi mengenai tugas kepada teman agar tidak ketinggalan.

#### **4. Interaksi dengan teman sebaya dan orang lain**

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki pandangan yang beragam mengenai keinginan bermain ataupun berinteraksi, baik secara langsung maupun melalui gadget. Siswa IP dan HKL mengungkapkan bahwa mereka menyukai kedua cara tersebut, meskipun dengan alasan yang sedikit berbeda. IP merasa bahwa bermain secara langsung lebih seru dan menyenangkan, sementara HKL menekankan bahwa interaksi tatap muka lebih nyata dan lebih puas berinteraksi dibandingkan melalui gadget. Namun di sisi lain, keduanya juga menghargai penggunaan gadget, di mana IP dapat tetap terhubung dengan teman-temannya meskipun jarak rumahnya jauh, dan HKL menikmati kesempatan untuk berinteraksi dengan teman baru dari berbagai negara melalui aplikasi *game* roblox. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat memperluas jaringan sosial anak, meskipun interaksi langsung tetap dianggap lebih berharga. Sedangkan Siswa DGP, AA, MAW, juga memberikan jawaban yang serupa, DGP dan MAW lebih menyukai bermain langsung karena lebih seru seperti main petak umpet atau lari-larian karena dapat berkomunikasi secara langsung dengan teman-temannya. Sementara itu, AA dan NFS

mengakui bahwa meskipun ia lebih suka bermain secara langsung, keterbatasan jarak rumah dengan teman membuatnya sering menggunakan gadget untuk berinteraksi dengan teman diluar jam sekolah. Ini menunjukkan bahwa meskipun anak-anak menginginkan interaksi sosial secara langsung, faktor-faktor seperti jarak dan aksesibilitas juga mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Secara keseluruhan, wawancara ini mencerminkan keseimbangan yang dicari anak-anak antara interaksi sosial yang nyata dan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi, serta bagaimana keduanya saling melengkapi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan Ibu JM selaku guru kelas menunjukkan bahwa ia menyadari adanya tantangan dalam interaksi sosial siswa, terutama bagi mereka yang cenderung bergaul dengan kelompok tertentu. Guru JM menjelaskan bahwa beberapa siswa mungkin tampak enggan untuk berteman dengan teman sekelas lainnya karena merasa takut atau tertekan oleh situasi sosial seperti dijauhkan, ada siswa yang memilih untuk tidak berinteraksi dengan teman-teman yang dianggapnya tidak cocok, sehingga menciptakan kelompok-kelompok kecil sendiri. Hal ini dapat menyebabkan perasaan terasing bagi siswa yang tidak termasuk dalam kelompok tersebut, dan Ibu JM merasa penting untuk mengatasi masalah ini agar semua siswa dapat merasa diterima dan memiliki kesempatan untuk saling bersosialisasi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, Ibu JM menerapkan strategi dengan mengacak kelompok dalam kegiatan belajar dan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan teman-teman yang berbeda. Ia juga berusaha menciptakan suasana yang mendukung di dalam kelas dengan mengingatkan siswa tentang pentingnya bersikap baik dan saling mendukung satu sama lain. Dengan cara ini, Ibu JM berharap dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dalam berinteraksi dan mengurangi kecenderungan untuk memilih-milih teman. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih harmonis agar setiap siswa dapat merasa dihargai dan memiliki kesempatan untuk menjalin pertemanan yang lebih luas.

Kemudian sumber lain hasil wawancara bersama orang tua siswa menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak-anak bervariasi tergantung pada situasi dan lingkungan mereka. Beberapa orang tua, seperti ADN dan M, mengungkapkan bahwa anak-anak mereka lebih sering berinteraksi melalui gadget, terutama ketika berada di rumah, karena keterbatasan teman di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Meskipun anaknya bergaul dengan baik di sekolah, ia merasa bahwa interaksi di luar sekolah menjadi terbatas karena tidak ada teman di lingkungan rumah. Di sisi lain, FAAP menjelaskan bahwa anaknya lebih aktif bermain langsung dengan

teman-teman dan bersosialisasi, tetapi juga mengakui bahwa anaknya cenderung pemalu dan introvert saat bertemu orang baru. R menyatakan bahwa anaknya lebih banyak menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman-temannya, menunjukkan ketergantungan pada teknologi untuk bersosialisasi. Orang tua SS menyatakan anaknya lebih banyak berinteraksi langsung dengan teman, dengan gadget hanya digunakan terbatas untuk menanyakan tugas pelajaran (PR) karena izin saat latihan paskibra, di mana ia lebih memilih bertanya langsung ke temannya atau guru agar tidak ketinggalan informasi. Sebaliknya, orang tua K mengungkapkan anaknya lebih sering berkomunikasi melalui ponsel karena tidak ada teman sebaya di dekat rumah, sehingga pertemuan langsung terbatas pada jam sekolah, sementara gadget menjadi sarana utama menjaga hubungan. Temuan ini menunjukkan gadget berfungsi sebagai pelengkap interaksi tatap muka bagi sebagian anak, tetapi juga sebagai pengganti bagi anak yang tidak memiliki teman disekitar rumah sehingga gadget menjadi salah satu sarana alternatif untuk saling berkomunikasi.

Selain itu, wawancara ini juga menjelaskan bagaimana orang tua melihat perkembangan sosial anak-anak mereka. R menyebutkan bahwa anaknya memiliki sifat dominan dalam bergaul, yang menunjukkan bahwa ia mampu beradaptasi dengan baik di lingkungan baru.

Sementara itu, FAAP menekankan bahwa anaknya tidak menunjukkan perilaku nakal dan dapat beradaptasi dengan baik dalam berbagai aktivitas, meskipun ia cenderung lebih pendiam. Ini menunjukkan bahwa meskipun gadget dapat mempengaruhi cara anak berinteraksi, faktor-faktor seperti kepribadian dan lingkungan sosial juga memainkan peran penting dalam perkembangan keterampilan sosial mereka. Orang tua SS menyatakan bahwa sikap sosial anaknya saat ini berjalan baik tanpa masalah, dengan sifat yang supel dan dominan dalam memulai obrolan ketika bertemu orang baru, sehingga ia mudah beradaptasi dalam lingkungan sosial. Sementara itu, orang tua K mengakui bahwa ia jarang mengamati interaksi anak secara langsung karena aktivitas anak terpusat di sekolah dan di rumah ia cenderung menyendiri, tetapi menurutnya anak tetap baik dan akrab dengan teman-temannya; sebagai contoh, anak sering meminta tugas pelajaran (PR) melalui chat kepada teman jika satu belum merespons, karena ia takut tidak mengerjakannya meskipun tidak memiliki buku pelajaran, dan hal ini tercermin dari pujian guru saat pembagian rapor bahwa nilai anak bagus serta PR selalu dikerjakan tepat waktu, berbeda dengan teman-temannya yang kadang mengabaikannya jika tidak punya buku. Secara keseluruhan, temuan ini menggambarkan anak-anak yang adaptif dan bertanggung jawab dalam interaksi sosial, dengan dukungan dari hubungan baik antar teman dan pengakuan gurunya.

## 5. Kemampuan komunikasi dengan lingkungan baru

Dari hasil wawancara yang diperoleh dari siswa menunjukkan kemampuan siswa beradaptasi dengan lingkungan baru itu bervariasi. Siswa IP merasa mudah beradaptasi karena ia aktif mengajak ngobrol teman-temannya dengan topik yang menarik seperti *game*, idola, atau video viral di TikTok, sehingga komunikasi berjalan lebih lancar dan menyenangkan. Siswa HKL memiliki pengalaman yang cukup serupa, walaupun ia lebih pasif dan membutuhkan teman duluan yang mengajak bicara sebelum ia mau merespons. Dia juga pernah mengajak teman bermain *game* melalui gadget dan merasa interaksi akan menjadi lebih mudah setelah teman-temannya menyapa terlebih dahulu. MAW menyatakan bahwa ia merasa lebih mudah beradaptasi karena cenderung inisiatif memulai percakapan dengan orang lain terlebih dahulu, yang pada akhirnya membantunya membangun banyak pertemanan dari anak kelas 3 hingga kelas 6. Sementara itu, siswa AA, DGP dan NFS memiliki pandangan yang hampir sama, keduanya merasa kurang terbantu oleh gadget dalam beradaptasi. AA cenderung lebih nyaman berinteraksi langsung dengan teman di sekolah, sedangkan DGP mengaku malu jika dilingkungan baru dan lebih sering menunggu teman yang mengajak bicara terlebih dahulu. NFS juga menyampaikan bahwa ia tidak begitu mudah beradaptasi akibat rasa malu yang dirasakannya, sehingga ia lebih sering menunggu orang lain yang memulai obrolan sebelum ikut berbicara, dan tidak pernah

mengambil inisiatif untuk mengajak orang lain berinteraksi terlebih dahulu kecuali pada teman yang sudah kenal.

Dari hasil wawancara lainnya, siswa yang lebih proaktif dan terbuka seperti IP cenderung lebih mudah beradaptasi di lingkungan baru. Sementara siswa yang lebih pemalu atau pasif seperti HKL, AA, dan DGP membutuhkan interaksi orang lain terlebih dahulu untuk merasa nyaman. Penggunaan gadget memang dapat mempermudah komunikasi, namun interaksi langsung dan kemampuan sosial anak secara personal tetap menjadi aspek penting dalam membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.

Hasil wawancara bersama Ibu JM selaku guru kelas mengungkapkan bahwa tantangan utama yang dihadapi siswa dalam beradaptasi di lingkungan baru terutama di sekolah ini berkaitan dengan rasa malu dan perbedaan usia. Ibu JM menjelaskan bahwa siswanya yang rata-rata berusia 10 hingga 11 tahun sering merasa canggung ketika berhadapan dengan teman sekelas yang lebih tua atau lebih muda. Meskipun mereka telah bersama sejak kelas 1 hingga 4, transisi ke kelas yang berbeda dapat menimbulkan rasa malu, terutama ketika mereka harus berinteraksi dengan siswa dari kelas yang lebih tinggi atau lebih rendah. Perbedaan minat dan kesukaan, seperti tontonan dan permainan, juga menjadi faktor yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk berbaur. Siswa laki-laki cenderung lebih mudah beradaptasi karena minat yang sama dalam permainan seperti Free Fire

dan Mobile Legends atau bermain bola di sekolah, sementara siswa perempuan mungkin mengalami kesulitan lebih besar dalam menjalin komunikasi. Meskipun adanya tantangan, guru JM menjelaskan bahwa beberapa siswa tetap dapat membangun hubungan dengan kakak kelas mereka, terutama jika ada ikatan keluarga, seperti sepupu yang berada di kelas yang lebih tinggi. Situasi ini membantu menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan baru. Namun, guru menekankan bahwa proses ini tidak selalu mudah dan memerlukan waktu bagi siswa untuk merasa nyaman dan membaur dengan teman-teman baru mereka. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan sosial dan pemahaman dari lingkungan sekolah sangat penting dalam membantu siswa menyesuaikan diri dengan perubahan yang mereka hadapi.

Dalam hal keterampilan komunikasi, guru JM menjelaskan bahwa siswa tidak malu untuk bertanya, tetapi mereka sering kali takut salah dalam bertanya atau menjawab. Kebiasaan memotong pembicaraan juga menjadi kendala dalam komunikasi yang efektif. Untuk mendorong siswa agar lebih aktif bertanya, guru JM menerapkan pendekatan yang interaktif dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Ia menggunakan pertanyaan sederhana yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti menanyakan pengalaman mereka tentang hujan atau wayang, untuk menciptakan dialog yang lebih hidup.

Dengan cara ini, guru berusaha menggali informasi dari siswa dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, sambil menyadari bahwa siswa saat ini lebih banyak terpapar pada permainan di gadget, sehingga penting untuk mengaitkan pembelajaran dengan hal-hal yang mereka kenal dan alami di sekitar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara bersama orang tua siswa menunjukkan bahwa interaksi anak-anak dengan teman sebaya di lingkungan sekitar cukup terbatas. Orang tua ADN mengungkapkan bahwa anaknya hanya memiliki satu teman di sekolah, sehingga interaksi sosialnya menjadi jarang. Anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu di rumah karena jarak rumah temannya yang cukup jauh. Hal serupa juga disampaikan oleh orang tua M, yang menyatakan bahwa anaknya jarang bermain di lingkungan sekitar rumah karena tidak ada teman yang tinggal dekat. Sebagian besar waktu dihabiskan untuk bermain dengan kucing atau melakukan video call dengan teman-teman sekolahnya melalui ponsel. Ini menunjukkan bahwa keterbatasan teman sebaya di lingkungan fisik dapat mempengaruhi frekuensi interaksi sosial anak. Di sisi lain, orang tua R dan FAAP mencatat bahwa meskipun anak-anak mereka memiliki teman di lingkungan rumah, interaksi tetap tidak terlalu sering terjadi. R menyebutkan bahwa anaknya memiliki teman les dan ngaji, tetapi lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain Smartphone. Sementara itu, FAAP menjelaskan bahwa anaknya terkadang keluar

untuk bermain sepeda dengan sepupu-sepupunya setelah bermain gadget. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada kesempatan untuk berinteraksi secara langsung, ketertarikan anak-anak terhadap gadget sering kali mengalihkan perhatian mereka dari interaksi sosial di dunia nyata. SS menyatakan bahwa anaknya sering berinteraksi di rumah, terutama melalui kegiatan sholat ke masjid yang tidak pernah ditinggalkan, di mana ia juga bermain dengan teman-teman sebaya yang kebetulan hadir di sana. Sebaliknya, K menjelaskan bahwa karena keluarganya tinggal di lingkungan ruko, anaknya lebih banyak berinteraksi dengan teman-teman di sekolah saja, sementara di rumah ia cenderung menyendiri dan hanya berkomunikasi dengan teman sekolah melalui WhatsApp di ponsel setelah pulang sekolah, terutama untuk mengerjakan PR, karena tidak ada teman sebaya di sekitar lingkungan tersebut yang memungkinkan interaksi langsung. Ini menjadi tantangan yang dihadapi anak-anak dalam membangun hubungan sosial yang kuat di lingkungan sekitar, terutama di tengah pengaruh teknologi yang semakin berkembang.

#### **6. Perubahan emosi anak**

Hasil wawancara dengan siswa adalah mengenai perasaan mereka saat menggunakan gadget. Dimana sebagian siswa seperti siswa AA menyatakan bahwa ia merasa biasa saja, menunjukkan bahwa penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari rutinitasnya sejak kecil.

Siswa DGP dan NFS. juga merasakan hal yang serupa, dengan perasaan yang cenderung biasa saja saat menggunakan gadget. Siswa HKL memberikan jawaban yang lebih campur aduk, merasakan senang sekaligus biasa saja, karena ia merasa senang dapat berkomunikasi dengan teman-temannya lewat gadget, tetapi merasa kurang menarik ketika tidak ada teman yang bisa diajak bermain. Sedangkan Siswa IP mengungkapkan bahwa ia merasa bahagia karena bermain di *handphone* tidak membuatnya merasa bosan. Siswa MAW juga menyatakan bahwa ia merasa senang karena gadget dapat menghibur serta memudahkan pencarian informasi yang bermanfaat.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi regulasi emosi anak secara individual, dengan potensi positif untuk hiburan dan adaptasi, tetapi juga memerlukan pengawasan orang tua untuk mencegah konflik kecil.

Kemudian berkaitan dengan perasaan anak jika orang tua mereka mengambil gadget saat sedang digunakan. Dari hasil wawancara mayoritas siswa merasa marah atau kesal dan biasa saja saat gadgetnya diambil, namun siswa-siswa tersebut memiliki cara masing-masing dalam mengelola perasaan mereka seperti Siswa DGP merasa agak marah, tetapi ia menerima situasi tersebut karena menyadari bahwa waktu bermainnya sudah selesai. Siswa IP mengaku merasa marah dan akan berusaha mengambil *handphonenya* secara diam-diam jika

mengetahui tempat penyimpanannya. Siswa AA juga merasa marah dan mengungkapkan bahwa ia akan mengomel kepada ibunya ketika *handphonenya* diambil. Sedangkan Siswa HKL mengaku sering mengalami situasi di mana gadgetnya diambil, meskipun kadang merasa marah, ia juga kadang merasa biasa saja terutama jika tidak ada teman yang bermain bersamanya. Namun jika sedang asik bermain bersama teman Ia menyebutkan bahwa ia akan “menggangu” ibunya sampai gadgetnya dikembalikan. Siswa MAW mengaku merasa biasa saja meskipun pernah sedikit kesal tapi jarang terjadi, dan ia pernah bertanya kepada ibunya kapan gadget akan dikembalikan karena ibunya sering menggunakannya untuk teleponan selama 1-2 jam saat ia sedang bermain, namun ia paham karena ibunya juga memerlukan gadget tersebut. sebaliknya, NFS menyampaikan bahwa gadgetnya tidak pernah diambil oleh ibunya karena gadgetnya biasanya digunakan untuk belajar sehingga tidak diambil secara langsung oleh ibunya.

Kemudian, hasil wawancara dengan siswa tentang cara siswa mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget. Siswa IP menjelaskan bahwa ketika ia merasa kesal karena kalah dalam permainan, ia cenderung keluar dari permainan tersebut dan beralih ke TikTok atau bermain dengan saudaranya untuk meredakan emosinya. Siswa DGP juga menyebutkan bahwa ia beralih menonton TikTok ketika merasa kesal setelah kalah dalam permainan. Siswa AA

mengatasi perasaannya jika sedang kesal dengan meletakkan *handphone* dan bermain dengan kucingnya. Siswa HKL memilih untuk menonton TV atau bersantai sambil berbaring, dan jika merasa bosan, ia akan melompat-lompat untuk menenangkan diri. Siswa MAW menjelaskan bahwa ia kadang merasa emosi sedikit dan mengatasinya dengan beralih ke game lain atau menonton YouTube agar suasana hati membaik, sedangkan NFS menyatakan jarang marah dan selalu merasa biasa saja selama berinteraksi menggunakan gadget. Hasil wawancara bersama Ibu JM selaku guru kelas 4A, memberikan tanggapannya terhadap siswa yang berkata kasar dan meluapkan emosinya di lingkungan sekolah. Ibu JM menjelaskan bahwa ia langsung menegur siswa tersebut dengan cara yang baik. Ia memberikan contoh situasi di mana seorang siswa pernah berteriak di dalam kelas dengan kata-kata yang tidak pantas. Alih-alih langsung menegur siswa tersebut saat itu juga, Ibu JM memilih untuk mendiamkannya dan membiarkannya pulang. Keesokan harinya, ia mengajak siswa tersebut berbicara dan menanyakan alasan di balik kata-kata yang diucapkannya. Ibu JM meminta siswa tersebut untuk mengulangi kata-katanya dan menanyakan apakah ia pernah memberikan contoh perilaku seperti itu. Dengan pendekatan yang halus namun tegas, Ibu JM berusaha menanamkan pemahaman kepada siswa bahwa perilaku tersebut tidak baik. Ibu JM juga menjelaskan cara yang ia lakukan untuk menenangkan siswa yang sedang marah

atau sedih. Ia biasanya membiarkan siswa tersebut sejenak untuk menenangkan diri, terutama jika siswa tersebut sedang menangis. Setelah siswa mulai tenang, Ibu JM akan bertanya mengenai masalah yang dihadapi. Jika siswa tersebut tidak mau memberikan informasi, ia akan memanggilnya untuk duduk berdua dan membahas masalah tersebut. Ibu JM juga menjelaskan bahwa selama semester ini siswa-siswi sudah tidak berani mengeluarkan kata-kata sembarangan, yang menunjukkan adanya perubahan positif dari semester sebelumnya. Ia menekankan pentingnya komunikasi dengan orang tua siswa, karena ia merasa bahwa penanganan masalah siswa tidak bisa dilakukan sendiri tanpa kerjasama dari orang tua siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan orang tua siswa mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak menunjukkan beragam pandangan. Ibu ADN tidak melihat adanya pengaruh signifikan dari gadget, menyatakan bahwa anaknya bersikap biasa saja, Ibu FAAP menyatakan bahwa anaknya tidak menunjukkan reaksi emosional berlebihan saat bermain *game*; ketika kalah, ia hanya mengungkapkan rasa kesal tanpa merusak barang-barang di sekitarnya, menunjukkan cara yang lebih tenang dalam menghadapi kekalahan. Sebaliknya, Ibu M mengamati bahwa anaknya terpengaruh oleh video yang ditonton, sehingga mulai mengikuti kalimat-kalimat gaul, dan Ibu R menjelaskan bahwa anaknya kadang menunjukkan emosi yang kuat, seperti marah hingga banting pintu atau melempar barang,

serta sering mengalami tantrum dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isu-isu yang tidak seharusnya diketahui, seperti perselingkuhan. Ibu R berusaha memberikan penjelasan yang baik kepada anaknya mengenai hal tersebut. sedangkan Ibu SS mengamati bahwa anaknya cenderung pendiam dan patuh karena takut kepada orang tua, sehingga meskipun kesal saat diganggu adiknya waktu bermain gadget, ia lebih memilih mengalah dan diam agar tidak dimarahi orang tuanya. Sementara itu, K menyatakan adanya pengaruh emosional yang ringan dan tidak sering, di mana anaknya biasanya merespons dengan keluhan kecil seperti "ahh mamak ini" saat disuruh menyimpan ponsel, tetapi anaknya tetap nurut.

Kemudian, ketika ditanya tentang reaksi anak-anak mereka saat gadget diambil, Ibu M menambahkan bahwa anaknya tidak pernah marah secara berlebihan, melainkan hanya pasrah atau ngambek, dan kemudian bermain dengan kucingnya dan Ibu FAAP menjelaskan bahwa suaminya yang menangani situasi tersebut, karena anaknya takut pada ayahnya. Ia menambahkan bahwa anaknya tidak pernah menunjukkan tantrum yang berlebihan, karena penggunaan gadget dibatasi dengan aplikasi Family Link, sehingga anaknya menerima situasi tersebut dengan baik. sedangkan Ibu R mengungkapkan bahwa anaknya pernah marah dan menangis ketika gadgetnya diambil, tetapi ia membiarkan anaknya mereda sendiri setelah menunjukkan emosi tersebut, serta Ibu ADN menjelaskan bahwa anaknya akan marah dan ngambek jika gadgetnya diambil, ibu ADN ingin anaknya fokus belajar.

jika dibiarkan bermain gadget anaknya sering kali lupa belajar namun jika gadgetnya diambil seringkali anaknya menunjukkan kemarahan. Sedangkan hasil dari ibu SS menjelaskan bahwa situasi semacam itu seperti marah atau kesal tidak pernah terjadi karena anaknya sangat patuh, dan saat dimarahi, ia hanya menunjukkan kesedihan dengan mata berkaca-kaca tanpa membentak, sehingga SS lebih memilih menasihati anak tentang nilai-nilai agama, seperti adab menghormati orang tua atau yang lebih tua di sekolah maupun lingkungan rumah, dengan menekankan agar nada bicara tidak lebih tinggi untuk membentuknya menjadi anak yang lebih baik. Sementara, Ibu K menjelaskan bahwa emosi anak biasanya muncul jika gadget diambil oleh adiknya, yang memicu kemarahan dan omelan, tetapi Ibu K menangani dengan menyarankan anaknya untuk membiarkan adik bermain sebentar karena adik juga ingin main, dan anak mudah nurut; selain itu, anak Ibu K mampu mengatur waktu sendiri untuk belajar, tidur, atau bermain meskipun tanpa instruksi langsung dari beliau. temuan ini menunjukkan peran orang tua yang efektif dalam memediasi emosi anak terkait gadget, dengan fokus pada kepatuhan, nasihat moral, dan pengelolaan konflik keluarga untuk mendukung perkembangan emosional yang sehat.

### **c. Pembahasan**

#### **1. Penggunaan Gadget pada siswa kelas IV SD Negeri 10 Samarinda Kota**

##### **a. Kepemilikan Gadget dan waktu penggunaan gadget dalam sehari**

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh tentang kepemilikan gadget menunjukkan 2 siswa menggunakan gadget yang gabung dengan orang tuanya, sedangkan 4 siswa memang memiliki gadget pribadi yang memang orang tua siswa mengizinkan anak memiliki dan memberikan gadget kepada anak mereka Hal ini sejalan dengan Afidah et al. (2023) yang menyatakan bahwa gadget telah berkembang pesat dan hampir semua orang, termasuk anak-anak, memilikinya. Kepemilikan gadget pribadi pada anak-anak tidak hanya menggunakan teknologi untuk hiburan, tetapi juga untuk Pendidikan seperti mengerjakan PR dan mencari informasi melalui gadget ini. namun meskipun gadget dapat mendukung perkembangan pengetahuan anak-anak, potensi negatif gadget juga perlu diperhatikan. Seharusnya siswa sekolah dasar belum diperbolehkan menggunakan gadget ataupun dibelikan gadget, karena pada umur mereka masih terbilang dini untuk memiliki gadget pribadi karena siswa masih dalam tahap pertumbuhan. Dimana siswa harusnya bermain dengan teman-temannya tetapi lebih suka bermain gadget daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya, apalagi memberikan gadget terlalu cepat kepada siswa yang belum mengerti dampak positif dan negatif dari gadget yang akan mempengaruhi kehidupan siswa.

Kemudian waktu penggunaan gadget pada siswa kelas ini cukup tinggi, penggunaan gadget yang gabung dengan orang tua sekitar 30 menit-2.30 jam per hari. Sedangkan penggunaan gadget pribadi sekitar 4-6 jam per hari, bahkan mencapai 12 jam pada hari libur,

seperti yang diungkapkan oleh orang tua siswa. durasi yang menggunakan gadget pribadi ini jauh melampaui dari rekomendasi Kevin Adrian (2024) yang menyarankan maksimal 2 jam per hari untuk anak usia sekolah dasar. penggunaan yang berlebihan ini, seperti yang di jelaskan oleh siswa yang menggunakan gadget dari siang hingga malam jika tidak ada tugas sekolah, menunjukkan bahwa gadget tidak hanya digunakan untuk keperluan sesekali, melainkan sebagai aktivitas rutin yang mengisi sebagian besar waktu luang mereka. Guru kelas juga mengonfirmasi bahwa siswa cenderung tidak bisa jauh dari gadget mereka, bahkan langsung menggunakannya setelah pulang sekolah. Sedangkan siswa yang jarang menggunakan gadget atau gabung dengan orang tuanya lebih disiplin atau tepat waktu dalam mengumpulkan tugas sekolah yang diberikan.

b. Jenis gadget yang digunakan

Jenis gadget pada siswa yang diteliti menggunakan gadget jenis *smartphone* yang umum digunakan dikalangan anak-anak di era sekarang ini, penelitian ini sejalan dengan teori Jalilah (2021) yang menyebutkan *smartphone* sebagai gadget yang paling umum digunakan karena kemudahan akses informasi dan komunikasi. dan beberapa siswa juga memiliki tablet atau laptop. yang mengindikasikan tingkat aksesibilitas yang tinggi terhadap teknologi sejak usia dini.

c. Aplikasi yang sering diakses

Terdapat temuan aplikasi yang digunakan oleh siswa mayoritas menggunakan beragam aplikasi pada gadget mereka yang mencerminkan minat serta kebutuhan anak, aplikasi permainan seperti *game* Roblox, *game* Free Fire dan *game* Block blast serta media sosial seperti aplikasi TikTok, WhatsApp, dan YouTube. Yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada permainan dan konten hiburan melalui media sosial, yang dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman-teman. Menurut Hidayat et al. (2021), aplikasi-aplikasi ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Guru mengamati bahwa siswa perempuan lebih dominan menggunakan media sosial, sementara siswa laki-laki lebih tertarik pada permainan. Namun kembali lagi aplikasi yang diakses oleh siswa tidak bergantung pada gender tetapi tergantung pada kebutuhan dari individu. Hal ini dikaitkan dengan teori Rofiqo & Fauziah (2024) yang menekankan pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan teknologi oleh anak-anak. Dengan demikian, meskipun aplikasi memberikan manfaat dalam hal hiburan dan komunikasi, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengelola penggunaannya agar anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa mengurangi interaksi sosial anak.

**2. Dampak Penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas**

**IV SD Negeri 10 Samarinda Kota**

a. Kemampuan interaksi anak dengan teman sebaya dan orang lain

Kemampuan interaksi sosial siswa menunjukkan bahwa anak menyukai dua interaksi langsung dan melalui gadget, ini menunjukkan bahwa gadget dapat melengkapi, bukan sepenuhnya menggantikan, interaksi fisik. Namun, bagi siswa yang memiliki keterbatasan interaksi fisik di lingkungan sekitar atau rumah, gadget menjadi sarana utama untuk tetap terhubung dengan teman-teman diluar jam sekolah. orang tua anak juga menjelaskan bahwa anak mereka sering melakukan video *call* karena tidak ada teman bermain di sekitar rumah. Dan ada anak juga lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman les dan mengaji, menunjukkan adanya pergeseran prioritas dari interaksi fisik ke interaksi digital. Hal ini menunjukkan bahwa gadget dapat memperluas jaringan sosial digital, namun berpotensi mengurangi interaksi tatap muka yang esensial untuk pengembangan keterampilan sosial. guru juga mengamati adanya kecenderungan siswa untuk bergaul dalam kelompok-kelompok kecil dan enggan berteman dengan yang lain, yang dapat diperparah oleh fokus pada interaksi digital. Dampak ini sejalan dengan temuan Jalilah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dapat memengaruhi cara anak berinteraksi dan berkomunikasi, serta berpotensi mengurangi interaksi tatap muka. hasil wawancara pada siswa beberapa aktif dan terbuka cenderung lebih mudah beradaptasi dengan mengajak ngobrol tentang topik yang relevan dengan minat mereka (*game*, idola, TikTok). gadget berfungsi sebagai jembatan komunikasi. Namun, beberapa siswa yang lebih pemalu atau pasif

sehingga anak membutuhkan inisiatif dahulu dari orang lain untuk memulai interaksi. Meskipun gadget dapat memfasilitasi komunikasi, interaksi langsung dan keterampilan sosial personal tetap menjadi faktor penting dalam adaptasi. guru kelas menjelaskan rasa malu dan perbedaan usia sebagai tantangan utama dalam siswa beradaptasi di lingkungan sekolah. Perbedaan minat dan kesukaan, terutama dalam tontonan dan permainan, juga memengaruhi kemampuan mereka untuk berbaur. jadi guru kelas berusaha mengatasi ini dengan mengacak kelompok belajar dan mendorong interaksi siswa yang lebih luas.

b. Kemampuan komunikasi anak dengan lingkungan baru

Kemampuan komunikasi anak dengan lingkungan baru tentunya bervariasi, tergantung pada kepribadian dan aktivitas masing-masing siswa. Siswa yang lebih aktif mampu berinteraksi dengan baik dan mengajak teman-temannya berbicara tentang topik menarik, seperti *game* dan video viral. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan sosial yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan aspek penting dalam pembentukan identitas dan kemampuan komunikasi anak. Di sisi lain, siswa yang lebih pemalu menunjukkan bahwa mereka memerlukan dorongan dari teman sebaya untuk memulai komunikasi, yang mencerminkan tantangan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru. Rasa malu dan perbedaan minat menjadi penghambat interaksi, yang menunjukkan bahwa dukungan sosial dari lingkungan sekolah sangat penting dalam membantu siswa menyesuaikan diri, sebagaimana diungkapkan oleh beberapa peneliti yang menekankan pentingnya

interaksi sosial dalam perkembangan anak. Meskipun gadget dapat mempermudah komunikasi, orang tua menjelaskan bahwa ketergantungan pada gadget sering kali mengurangi interaksi sosial tatap muka di lingkungan rumah. Beberapa orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya, yang mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi pola perilaku dan mengurangi waktu untuk berinteraksi secara langsung. Temuan ini mendukung rekomendasi dari Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada dalam (Hidayat et al., 2021) yang menyarankan agar penggunaan gadget pada anak dibatasi untuk mencegah dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial yang sehat dan mengedukasi anak-anak tentang penggunaan gadget yang bijak, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial yang baik di tengah pengaruh teknologi yang semakin berkembang.

c. Perubahan emosi anak

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak juga mempengaruhi emosi anak yang mudah marah atau kesal, ngomel dan membanting pintu saat bermain *game* lalu diambil oleh orang tuanya. Sejalan dengan Aenun (2020) menyoroti dampak *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosi peserta didik. dan Afidah et al. (2023) juga meneliti dampak gadget pada perkembangan emosional.

dimana ketidakmampuan anak dalam mengelola emosi saat gadget diambil atau saat kalah dalam permainan menunjukkan kurangnya regulasi emosi, yang dapat berdampak pada perilaku agresif atau menarik diri dari interaksi sosial (Dewi, 2020). orang tua siswa juga menjelaskan bahwa anaknya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isu-isu yang tidak seharusnya diketahui, seperti perselingkuhan, clubbing dan hal yang dapat memicu rasa ingin tahu anak yang tidak sesuai usia.

Temuan lainnya mengenai dampak positif dan negatif dari gadget: Dampak positif dari penggunaan gadget ini diantaranya memberikan akses bagi siswa untuk mencari informasi serta materi pelajaran melalui google atau aplikasi lainnya serta membantu siswa dalam mengerjakan tugas sekolah, memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui whatsapp, serta *update* terhadap informasi terbaru. Hal ini dibenarkan oleh orang tua yang menjelaskan jika saat anak mengalami kesulitan belajar, mereka bertanya kepada orang tua atau membuka google untuk mencari jawaban atau materi pelajaran yang tidak dipahami. guru kelas mengakui bahwa gadget dapat menjadi sumber informasi tambahan yang tidak selalu tersedia di buku pelajaran, seperti tutorial matematika dari YouTube. Hal ini sejalan dengan Meliasari (2021) yang menyatakan bahwa gadget dapat mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan.

Selain itu penggunaan gadget ini juga membantu siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang lain melalui gadget walaupun terpisah oleh jarak, siswa menjelaskan bahwa

gadget membantu untuk berkomunikasi dengan teman-temannya melalui aplikasi whatsapp diluar jam sekolah dan juga membantu memperluas interaksi yang baik dengan teman-teman baru dari berbagai negara sehingga memperluas ikatan pertemanan melalui aplikasi permainan roblox. Sejalan dengan Saniyyah et al. (2021) sebagai media komunikasi modern yang mempermudah interaksi antar manusia. dan Jalilah (2021) menjelaskan "lingkungan sosial" sebagai faktor penting. gadget dalam hal ini, tidak hanya memperluas lingkungan sosial anak secara virtual, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mempertahankan dan memperkuat ikatan yang ada, yang merupakan pondasi penting bagi perkembangan sosial yang sehat.

Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif dari penggunaan gadget ini seperti penurunan konsentrasi belajar yang menyebabkan penurunan nilai siswa dan malas dalam mengerjakan tugas sekolah. Hal ini dibenarkan oleh guru kelas yang mengeluhkan bahwa siswa sering lupa mengerjakan tugas karena terlalu asyik bermain gadget, bahkan memberikan alasan lupa atau tidak masuk sekolah padahal hadir pada saat guru memberikan tugas sekolah tersebut. Hal ini sejalan dengan Meliasari (2021) yang menyebutkan penurunan konsentrasi belajar sebagai dampak negatif gadget. Orang tua juga mengamati bahwa anaknya menjadi malas belajar karena terlalu sering bermain gadget.

Dampak lainnya pada siswa seperti mata lelah dan jam tidur yang berkurang karena anak keseringan bermain gadget hingga lupa waktu.

Penggunaan gadget yang gabung dengan orang tua sekitar 30 menit-2.30 jam per hari. Sedangkan penggunaan gadget pribadi sekitar 4-6 jam per hari, bahkan mencapai 12 jam pada hari libur. Hal ini dibenarkan oleh guru kelas yang menyatakan bahwa durasi penggunaan gadget yang lama sangat memengaruhi ketergantungan siswa, terlihat dari kebiasaan mereka langsung mencari *smartphone* setelah pulang sekolah. Kecanduan ini juga dapat mengganggu jam istirahat dan kesehatan, seperti yang dialami oleh siswa yang tidur larut malam karena bermain gadget, sehingga mengantuk di kelas. Penggunaan gadget pada anak ini jauh dari yang direkomendasikan oleh Kevin Adrian (2024) yang menyarankan maksimal 2 jam per hari untuk anak usia sekolah dasar. selain itu juga waktu belajar yang kurang, karena anak lebih tertarik dengan gadget daripada belajar. anak akan belajar jika ada tugas yang diberikan oleh guru, namun jika tidak ada tugas anak jarang mau belajar dan ada beberapa anak yang lupa mengerjakan tugasnya karena keasyikan bermain gadget serta paparan terhadap konten atau video yang ditonton tidak sesuai usia, hasil wawancara oleh guru kelas menjelaskan bahwa siswa terpapar konten media sosial TikTok yang tidak pantas, seperti joget yang pastinya itu tidak baik atau penggunaan kata-kata gaul yang kurang sopan (misalnya, "skibidi," "mewing," "anjay"). ini menunjukkan bahwa gadget, tanpa pengawasan yang ketat dari orang tua dapat menjadi pintu masuk bagi anak-anak untuk mengakses informasi atau perilaku yang belum sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV A SD Negeri 010 Samarinda Kota dengan melibatkan beberapa siswa, guru kelas dan orang tua sebagai narasumber. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas IV di SD Negeri 010 Samarinda Kota.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas IV SDN 010 Samarinda Kota, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas IV memiliki dampak yang terhadap perkembangan sosial anak. Meskipun gadget memiliki dampak positif seperti memudahkan mencari materi pembelajaran dan sangat membantu mengerjakan tugas sekolah apalagi saat siswa tidak memiliki buku paket gadget bisa digunakan sebagai sarana untuk mencari informasi tentang tugas yang guru berikan, memudahkan mendapat informasi serta komunikasi yang mudah, namun dampak negatif lebih menonjol seperti penggunaan gadget yang cukup tinggi bagi siswa yang memiliki gadget pribadi kisaran 4-6 jam di hari biasa dan kurang lebih 12 jam di hari libur, mata sakit, serta kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua juga bisa berdampak negatif yang membuat anak cenderung menghabiskan waktu yang lama untuk bermain Roblox, Free Fire, Youtube, WhatsApp, mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar karena terlalu asyik bermain gadget, durasi penggunaan gadget yang lama juga mengganggu jam tidur anak yang dapat membuat anak mengantuk di sekolah hingga berdampak pada kurang konsentrasi anak saat proses pembelajaran, perubahan emosi seperti marah, kesal dan bahkan tantrum seperti membanting pintu atau melempar barang saat gadgetnya diambil langsung oleh orang tua juga mengindikasikan

tingkat ketergantungan atau kecanduan pada anak. Namun, kemampuan adaptasi dan bagaimana anak bisa berinteraksi dan komunikasi dengan orang lain bervariasi, dapat dipengaruhi oleh kepribadian anak dan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengedukasi dan memberi batasan dalam mengelola penggunaan gadget serta membimbing perkembangan sosial dan emosi anak.

## **B. Implikasi**

1. Bagi siswa, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dapat memengaruhi aspek kesehatan mental, seperti konsentrasi belajar, emosi, dan interaksi sosial.
2. Bagi orang tua, perlunya meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mengawasi aktivitas anak saat menggunakan gadget, serta menanamkan kebiasaan positif dalam penggunaan teknologi dan mendorong interaksi sosial anak dengan orang lain.
3. Bagi guru dan sekolah, penting untuk menyusun strategi pengelolaan penggunaan teknologi di lingkungan belajar, termasuk edukasi penggunaan gadget.

## **C. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti melihat hasil yang didapatkan dari hasil penelitian yang ada, maka dapat disimpulkan peneliti melakukan beberapa saran agar sekiranya dapat dengan baik memanfaatkan dalam penggunaan gadget pada perkembangan sosial siswa di SD Negeri 010 Samarinda Kota.

### 1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat menempatkan penggunaan gadget sebagai acuan untuk belajar bukan hanya untuk menjadikan gadget untuk mencari hiburan semata.

### 2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan guru bisa memanfaatkan penggunaan gadget pada siswa sebagai jembatan belajar bagi siswa untuk mengerjakan tugas ataupun memakai website lain seperti wordwall, educandy, baamboozle yang menarik dan interaktif dalam mengajar agar siswa bisa lebih memanfaatkan gadget mereka secara positif lagi. Dan mengedukasi dan menjelaskan kepada anak penggunaan gadget yang terlalu berlebihan dapat berdampak positif dan negatif yang bisa terjadi jika terlalu berlebihan dalam penggunaan gadget.

### 3. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan orang tua harus lebih perhatian dalam mendampingi, memperhatikan, mengatur jadwal, memberi aturan pada anak atau batas waktu dalam penggunaan gadget sebelum diberi kepada anak agar tidak melebihi batas waktu dan memberi peringatan kepada anak minimal 10 menit sebelum batas waktu bermain selesai agar anak tidak emosi, marah, kesal atau tantrum jika gadget nya diambil secara langsung. Juga mengedukasi dan menjelaskan kepada anak penggunaan gadget yang terlalu berlebihan dapat berdampak positif dan negatif yang bisa terjadi jika terlalu berlebihan dalam penggunaan gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aenun, Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1–23.
- Afidah, Fakhriyah, & Oktavianti. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Indonesian Gender And Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/Igsj.V3i2.50414>
- Anggraeni. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Ardillani, S. P., & Wulandari, M. D. (2022). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Siswa Sd Kelas Bawah Selama Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.20961/Jdc.V6i1.59194>
- Ariston, & Frahasini. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/Jerr.V1i2.1675>
- Umar Sidiq, M.Ag Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. In A. Mujahaidin (Ed.), *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Cv. Nata Karya. [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Method Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Method%20Penelitian%20Kualitatif%20Di%20Bidang%20Pendidikan.pdf)
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa “X.” *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/Jahidik.V1i1.226>
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.1716>
- Meliasari, S. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Siswa Kelas Iv Di Sdn 14 Kota Ternate. *Gastronomía Ecuatoriana Y Turismo Local*, 1(69), 5–24.

- Purwati, I., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Analisis Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 95–100. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.V4i2.2440>
- Rofiqo, M. I., & Fauziah, L. H. (2024). Dampak Teknologi Dan Gadget Pada Perkembangan Sosial–Emosional Pada Anak-Anak. *Prosiding, November*, 262–271. <https://prosiding.sinopsi.unmer.ac.id/index.php/sinopsi/article/view/96>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V3i4.1161>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.V5i3.38576>
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* (S. Suryandari Yustiani (Ed.)). Alfabeta.

# **LAMPIRAN**

**Lampiran 1. Kisi-kisi pedoman wawancara Siswa, Guru kelas dan Orang tua siswa**

No.	Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan			Sumber
			Siswa	Guru Kelas	Orang Tua	
1.	<i>Gadget</i>	Kepemilikan <i>gadget</i> dan waktu penggunaan <i>gadget</i> dalam Sehari	1,4,5,9	1,2,9,10,18	4,5,6	Kevin Adrian (2024)
		Jenis <i>gadget</i> yang digunakan ( <i>Smartphone</i> , tablet, laptop)	2,3	3	1	Jalilah (2021)
		Aplikasi yang sering diakses	6,7,8	4	9,3	Rofiqo & Fauziah (2024)

2.	Perkembangan Sosial	Kemampuan interaksi anak dengan orang lain (teman sebaya, orang tua, guru)	16,10,14, 12,21	7,8,15,16	11,12,14	Purwati et al (2022) (Purwati et al., 2022)
		Kemampuan komunikasi anak dengan lingkungan Baru	13,15,16	13,14	11,15	Rofiqo & Fauziah (2024)
		Perubahan emosi anak	11,12,16,17, 18,19,20	11,12,17, 19,20	16,17 18,20	Aenun (2020)

## Lampiran 2. Pedoman Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan
1.	Apakah kamu memiliki gadget? gadget itu milikmu sendiri atau milik orang tuamu?
	<b>Jawaban:</b>
2.	Kapan kamu mulai diberikan gadget, Dan untuk apa orang tuamu memberikan kamu gadget?
	<b>Jawaban:</b>
3.	jenis gadget apa yang kamu gunakan dan apa merek nya?
	<b>Jawaban:</b>
4.	Berapa jam kamu menggunakan gadget dalam sehari?
	<b>Jawaban:</b>
5.	Kapan waktu kamu menggunakan gadget?
	<b>Jawaban:</b>
6.	apa saja aplikasi yang ada di <i>smartphone</i> mu dan aplikasi apa yang sering kamu gunakan?
	<b>Jawaban:</b>
7	Mengapa kamu memilih/menggunakan aplikasi tersebut?
	<b>Jawaban:</b>
8	Menurut kamu apa manfaat gadget?
	<b>Jawaban:</b>

9.	Apakah orang tua kamu memberikan aturan saat kamu menggunakan gadget? Jika ya, berapa lama?
	<b>Jawaban:</b>
10.	Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain? Mengapa?
	<b>Jawaban:</b>
11	Bagaimana perasaanmu saat menggunakan gadget? kamu merasa senang, marah, atau sedih?
	<b>Jawaban:</b>
12	Bagaimana perasaanmu jika orang tuamu mengambil gadget mu saat kamu sedang menggunakannya?
	<b>Jawaban:</b>
13.	Apakah gadget membantu kamu dalam belajar? Jika ya, bagaimana caranya?
	<b>Jawaban:</b>
14.	Menurutmu, kamu lebih suka bermain dengan teman-temanmu secara langsung atau melalui gadget? kenapa?
	<b>Jawaban:</b>
15.	Apakah kamu lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru saat menggunakan gadget? Mengapa?
	<b>Jawaban:</b>
16.	Pernahkah kamu pernah merasa kesepian saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?

	<b>Jawaban:</b>
17.	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah karena terlalu banyak menggunakan gadget?
	<b>Jawaban:</b>
18.	pernahkah kamu merasa tidak nyaman/bosan saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	<b>Jawaban:</b>
19.	Bagaimana cara kamu mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget, seperti marah atau frustrasi?
	<b>Jawaban:</b>
20.	Pernahkah kamu merasa gadget membuatmu lebih malas dalam beraktivitas fisik? Mengapa?
	<b>Jawaban:</b>
21.	Pernahkah kamu membagikan informasi yang kamu dapatkan dari gadget dengan teman-temanmu? Jika ya, ceritakan.
	<b>Jawaban:</b>

### Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru Kelas

No.	Pertanyaan
1.	Setau ibu ada berapa anak yang mempunyai gadget sendiri dan gabung dengan orang tua?
	<b>Jawaban:</b>
2.	Apakah ibu memperbolehkan siswa membawa gadget ke sekolah? Jika iya, kenapa?
	<b>Jawaban:</b>
3.	Apakah ibu mengetahui apa saja jenis gadget yang digunakan siswa?
	<b>Jawaban:</b>
4.	Bagaimana pendapat ibu tentang penggunaan gadget dikalangan siswa ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak?
	<b>Jawaban:</b>
5.	Menurut ibu, yang ibu ketahui tentang siswa ini apakah mereka menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas yang ibu diberikan ?
	<b>Jawaban:</b>
6	Dari yang ibu lihat di kelas, apa saja dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada siswa?
	<b>Jawaban:</b>
7.	Bagaimana pendapat ibu mengenai anak yang memiliki gadget, pastinya perkembangan teknologi yang diketahui siswa sangat banyak. Menurut ibu bagaimana pengaruh teknologi bagi perkembangan sosial siswa?

	<b>Jawaban:</b>
8.	Menurut pendapat ibu apakah pengaruh media sosial ini berdampak terhadap interaksi sosial siswa dengan orang lain?
	<b>Jawaban:</b>
9	Menurut ibu berapa jam waktu yang ideal untuk siswa menggunakan gadget?
	<b>Jawaban:</b>
10.	Menurut ibu apakah durasi penggunaan gadget yang lebih lama dapat mempengaruhi ketergantungan/kecanduan siswa terhadap gadget?
	<b>Jawaban:</b>
11.	Menurut ibu, dari yang ibu amati dari siswa apakah penggunaan gadget ini membuat siswa malas dalam mengerjakan tugas yang ibu berikan?
	<b>Jawaban:</b>
12.	Lalu alasan apa yang siswa gunakan jika ditanya kenapa tidak mengerjakan tugas?
	<b>Jawaban:</b>
13.	Menurut ibu, apa tantangan yang dihadapi siswa dalam beradaptasi di lingkungan sekolah?
	<b>Jawaban:</b>
14.	Bagaimana ibu menilai keterampilan komunikasi siswa di kelas?  Apakah semua siswa aktif bertanya dan bagaimana solusi ibu agar siswa aktif bertanya?
	<b>Jawaban:</b>

15.	Bagaimana pendapat ibu pada siswa yang hanya berinteraksi dengan teman-temannya yang itu saja? Dan bagaimana solusi ibu untuk siswa-siswa tersebut?
	<b>Jawaban:</b>
16.	Apa tanggapan ibu jika ada siswa berkata kasar dan meluapkan emosinya di lingkungan sekolah?
	<b>Jawaban:</b>
17.	Bagaimana cara ibu membantu/menenangkan siswa yang sedang marah/sedih?
	<b>Jawaban:</b>
18.	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak SD, dan bagaimana cara ibu menyikapi siswa yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	<b>Jawaban:</b>
19.	Dari yang bapak/ibu amati, apakah gadget ini berdampak positif atau negatif pada anak?
	<b>Jawaban:</b>
20.	Apa saran ibu untuk orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anak?
	<b>Jawaban:</b>

#### Lampiran 4. Pedoman Wawancara Orang Tua Siswa

No.	Pertanyaan
1.	Apakah anak bapak/Ibu memiliki gadget sendiri atau gabung dengan ibu? Apa jenisnya?
	<b>Jawaban:</b>
2.	Mengapa bapak/ibu mengizinkan anak memiliki gadget pribadi? Apa alasannya?
	<b>Jawaban:</b>
3.	Mulai dari kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain gadget? Dan apa alasannya?
	<b>Jawaban:</b>
4.	Berapa lama waktu bermain gadget anak bapak/ibu apakah lebih dari 2 jam perhari?
	<b>Jawaban:</b>
5.	Apakah bapak/ibu memiliki jam atau waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget? Jika ya, bagaimana?
	<b>Jawaban:</b>
6.	Bagaimana bapak/ibu memberikan aturan kepada anak dalam bermain gadget?
	<b>Jawaban:</b>
7.	Bagaimana bapak/ibu melihat peran gadget dalam kegiatan belajar anak?
	<b>Jawaban:</b>

8.	Apakah anak bapak/ibu lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar atau untuk bermain?
	<b>Jawaban:</b>
9.	Dari yang bapak/ibu ketahui, aplikasi apa saja yang ada di hp dan yang sering diakses oleh anak bapak/ibu?
	<b>Jawaban:</b>
10.	Dari yang sering bapak/ibu lihat, Seberapa sering anak bapak/ibu berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar?
	<b>Jawaban:</b>
11.	Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dengan teman temannya, apakah anak bapak/ibu lebih banyak berinteraksi secara langsung atau melalui gadget?
	<b>Jawaban:</b>
12.	Bagaimana interaksi/sikap sosial anak bapak/ibu dengan teman-temannya?
	<b>Jawaban: malu, mulai ngobrol duluan/diajak ngobrol baru ngomong</b>
13.	Apakah bapak/ibu melihat perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget?
	<b>Jawaban:</b>
14.	Menurut pendapat ibu bagaimana pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap sosial anak dengan orang lain?
	<b>Jawaban: suka berkata kasar?</b>
15.	Apakah Anda melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak Anda? Jika ya, bagaimana?

	<b>Jawaban:</b>
16.	Apa yang bapak/ibu lakukan jika anak anda emosi saat gadget nya diambil?
	<b>Jawaban:</b>
17	Dari yang ibu amati, apakah penggunaan gadget ini berdampak pada peningkatan nilai siswa atau tidak?
	<b>Jawaban:</b>
18	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sd dan bagaimana cara ibu menyikapi anak yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	<b>Jawaban:</b>
19	Dari yang bapak/ibu amati, apakah gadget ini berdampak positif atau negatif pada anak?
	<b>Jawaban:</b>
20.	Apa saran Bapak/ibu untuk orang tua lain dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anaknya?
	<b>Jawaban:</b>

**Lampiran 5. Lembar Observasi Siswa**

<b>No.</b>	<b>Penjelasan Aspek yang Diamati</b>	<b>Keterangan/ Hasil Pengamatan</b>
1.	Berapa lama anak menggunakan gadget setiap hari	Rata-rata siswa yang mempunyai gadget sendiri menggunakan gadget lebih dari 3-6 jam per hari, dan bisa sampai 5-12 jam di hari libur. Namun beberapa siswa yang gadgetnya gabung dengan orang tua menggunakan gadget sekitar 30 menit-2 jam per hari.
2.	Jenis gadget yang digunakan anak	Mayoritas siswa menggunakan gadget jenis <i>smartphone</i> , ada beberapa anak yang memiliki gadget lebih dari 2 jenis yaitu tablet dan laptop
3.	Mencatat aplikasi yang paling sering digunakan oleh anak	Aplikasi yang sering digunakan siswa yaitu whatsapp, tiktok, roblox, free

		fire, Mobile Legend, Instagram dan youtube.
4.	Mengamati interaksi anak dengan teman-teman sebayanya.	Interaksi sosial dengan teman di kelas cukup baik, namun beberapa anak cenderung lebih pasif dalam berinteraksi dengan temannya
5.	Mengamati partisipasi anak dalam diskusi kelompok	Siswa mampu bekerjasama dalam diskusi kelompok namun ada beberapa siswa yang komunikasinya kurang saat bersama teman kelompok yang tidak terlalu dekat dan tidak disukai

<b>Nama Anak</b>	<b>Nama Orang Tua</b>	<b>Status Kepemilikan gadget</b>	<b>Jenis Gadget</b>	<b>Lama Penggunaan gadget/hari</b>	<b>Aplikasi yang sering dibuka</b>
IP	ADN	Mempunyai gadget Pribadi	<i>Smartphone</i> dan Tablet	5 jam lebih	TikTok, Roblox, Free Fire, Block Blast, Instagram

AA	M	Mempunyai gadget Pribadi	<i>Smartphone</i>	5 jam	TikTok, Roblox, WhatsApp
HKL	R	Mempunyai gadget Pribadi	<i>Smartphone</i> dan Laptop	5-6 jam	Roblox, YouTube, Block Blast
DGP	FAAP	Mempunyai gadget Pribadi	<i>Smartphone</i>	4-6 jam	WhatsApp, TikTok, Free Fire, Roblox
MAW	SS	Gabung dengan orang tua	<i>Smartphone</i>	1-2 jam	Roblox, WhatsApp
NFS	K	Gabung dengan orang tua	<i>Smartphone</i>	2 jam lebih	WhatsApp, Instagram, TikTok

#### Lampiran 6. Lembar Dokumentasi

No.	Dokumen	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Surat Penelitian	Ada	
2.	Surat balasan penelitian	Ada	
3.	Visi-misi sekolah	Ada	
4.	Absensi siswa	Ada	
5.	Dokumentasi selama proses Penelitian	Ada	

### Lampiran 7. TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Nama : Innaka Primahasta (IP)

Umur : 11 Tahun

Kelas : 4A

Hari/Tanggal : Selasa, 29 April 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah kamu memiliki gadget? gadget itu milikmu sendiri atau milik orang tuamu?
	IP	Jawaban: Ada. punya sendiri
2.	Peneliti	Kapan kamu mulai diberikan gadget, Dan untuk apa orang tuamu memberikan kamu gadget?
	IP	Jawaban: sejak kecil, sebelum masuk PAUD
3.	Peneliti	jenis gadget apa yang kamu gunakan dan apa merknya?
	IP	Jawaban: ada hp Samsung dan tablet realme
4.	Peneliti	Berapa jam kamu menggunakan gadget dalam sehari?
	IP	Jawaban: lebih dari 5 jam
5.	Peneliti	Kapan waktu kamu menggunakan gadget?
	IP	Jawaban: habis pulang sekolah sampai malam
6.	Peneliti	apa saja aplikasi yang ada di <i>smartphone</i> mu dan aplikasi apa yang sering kamu gunakan?
	IP	Jawaban: tik tok,youtube, whatsapp, instagram,

		facebook, permainan free fire, roblox, block blast. Kalau yang sering digunakan tiktok, roblox, free fire, block blast, instagram.
8.	Peneliti	Mengapa kamu memilih menggunakan aplikasi tersebut?
	IP	Jawaban: karena lebih seru bisa main game sama teman-teman
9.	Peneliti	Menurut kamu apa manfaat gadget?
	IP	Jawaban: bisa untuk belajar, main game dan nonton
10.	Peneliti	Apakah orang tua kamu memberikan aturan saat kamu menggunakan gadget? Jika ya, berapa lama?
	IP	Jawaban: kadang pas ujian diambil biar fokus belajar, hp saya juga pernah disita gara-gara sering video call sama teman
11.	Peneliti	Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain? Mengapa?
	IP	Jawaban: main game sambil nonton karena lebih seru
12.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu saat menggunakan gadget? kamu merasa senang, marah, kesal atau sedih?
	IP	Jawaban: Bahagia karena main hp tidak bikin bosan.
13.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika orang tuamu mengambil gadget mu saat kamu sedang menggunakannya?
	IP	Jawaban: marah, kalau saya tahu tempat hp nya

		disimpan saya ambil diam-diam.
14.	Peneliti.	Apakah gadget membantu kamu dalam belajar? Jika ya, bagaimana caranya?
	IP	Jawaban: tidak, karena tidak ada aplikasinya kayak ruang guru. Kalau mengerjakan tugas sekolah biasanya di buku, kalau tidak ketemu jawabannya baru cari di google.
15.	Peneliti	Menurutmu, kamu lebih suka bermain dengan teman-temanmu secara langsung atau melalui gadget? kenapa?
	IP	Jawaban: suka dua-duanya, karena kalau ketemu langsung lebih seru dan kalau pakai hp itu pas dirumah jadi bisa ngobrol sama teman lewat <i>smartphone</i> walaupun rumahnya jauh.
16.	Peneliti	Apakah kamu lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru? Mengapa?
	IP	Jawaban: iya, biasanya saya yang ngajak ngobrol duluan kayak nyapa, bahas tentang game, idola atau video yang viral di tiktok jadi lebih nyambung asik ngobrolnya
17.	Peneliti	Pernahkah kamu pernah merasa kesepian saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	IP	Jawaban: iya, karena kadang tidak ada teman main

18.	Peneliti	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah karena terlalu banyak menggunakan gadget?
	IP	Jawaban: iya jadinya malas mengerjakan tugas
19.	Peneliti	pernahkah kamu merasa tidak nyaman/bosan saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	IP	Jawaban: iya karena gamenya itu-itu saja, tapi kalau tiktok tidak bosan. Jadi kalau bosan main game pindah ke aplikasi tiktok biar gak bosan main game terus
20.	Peneliti	Bagaimana cara kamu mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget, seperti marah atau kesal?
	IP	Jawaban: kalau kalah main game kadang suka disalahin sama aska terus saya diem aja, kalau lagi kesal main game saya keluar dari gamenya terus main tiktok agar tidak kesal lagi atau main sama saudara di rumah.
21.	Peneliti	Pernahkah kamu merasa gadget membuatmu lebih malas dalam beraktivitas fisik? Mengapa?
	IP	Jawaban: pernah, kadang kalau mama suruh cuci piring saya bilang nanti dulu sampai 2 jam belum di cuci-cuci karena malas terus kalau sudah dimarahi mama baru saya cuci.
22.	Peneliti	Pernahkah kamu memberikan informasi yang kamu

		dapatkan dari gadget dengan teman-temanmu? Jika ya, ceritakan.
	IP	pernah, biasanya saya kirim foto PR, video tren game, video tren velocity tiktok, video lucu gitu suka kirim ke teman.

### Lampiran 8. TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Nama : Alya Aljahri (AA)

Umur : 10 Tahun

Kelas : 4A

Hari/Tanggal : Rabu, 30 April 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah kamu memiliki gadget? gadget itu milikmu sendiri atau milik orang tuamu?
	AA	Iya, punya sendiri
2.	Peneliti	Kapan kamu mulai diberikan gadget, Dan untuk apa orang tuamu memberikan kamu gadget?
	AA	waktu TK. untuk belajar, main game sama nonton
3.	Peneliti	jenis gadget apa yang kamu gunakan dan apa merek nya?
	AA	<i>Smartphone</i> merek redmi
4.	Peneliti	Berapa jam kamu menggunakan gadget dalam sehari?
	AA	diatas 5 jam
5.	Peneliti	Kapan waktu kamu menggunakan gadget?
	AA	pulang sekolah sampai habis baterai
6.	Peneliti	apa saja aplikasi yang ada di <i>smartphone</i> mu dan aplikasi apa yang sering kamu gunakan?
	AA	tiktok,whatsapp, roblox. Kalau yang sering aplikasi tiktok
8.	Peneliti	Mengapa kamu memilih/menggunakan aplikasi tersebut?

	AA	karena video nya menghibur
9.	Peneliti	Menurut kamu apa manfaat gadget?
	AA	untuk main game agar tidak bosan karena bosan dirumah
10.	Peneliti	Apakah orang tua kamu memberikan aturan saat kamu menggunakan gadget? Jika ya, berapa lama?
	AA	iya, 2 jam. Tapi saya biasanya main hp lebih dari 2 jam
11.	Peneliti	Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain? Mengapa?
	AA	dua-duanya
12.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu saat menggunakan gadget? kamu merasa senang, marah, atau sedih?
	AA	biasa aja karena sudah biasa main hp
13.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika orang tuamu mengambil gadget mu saat kamu sedang menggunakannya?
	AA	marah sambil ngomel ke mama karena ambil hp saya, kalo nggak dikasih biasanya main sama kucing aja
14.	Peneliti	Apakah gadget membantu kamu dalam belajar? Jika ya, bagaimana caranya?
	AA	iya, saya sering cari jawabannya di google kalau tidak ada di meta
15.	Peneliti	Menurutmu, kamu lebih suka bermain dengan teman-temanmu secara langsung atau melalui gadget? kenapa?
	AA	secara langsung tapi kalau dirumah mainnya lewat hp

		karena rumah teman jauh-jauh
16.	Peneliti	Apakah kamu lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru saat menggunakan gadget? Mengapa?
	AA	tidak, teman saya lebih banyak di sekolah bu
17.	Peneliti	Pernahkah kamu pernah merasa kesepian saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	AA	enggak, karena bisa langsung telpon teman
18.	Peneliti	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah karena terlalu banyak menggunakan gadget?
	AA	tidak pernah
19.	Peneliti	pernahkah kamu merasa tidak nyaman/bosan saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	AA	pernah, kalau bosan saya lepas hp terus main air atau main sama kucing dirumah
20.	Peneliti	Bagaimana cara kamu mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget, seperti marah atau kesal?
	AA	Biasanya taro <i>handphone</i> terus main sama kucing
21.	Peneliti	Pernahkah kamu merasa gadget membuatmu lebih malas dalam beraktivitas fisik? Mengapa?
	AA	sedikit, kadang malas kadang kalo mama minta tolong bantu beli ke warung saya langsung pergi beli.
22.	Peneliti	Pernahkah kamu membagikan informasi yang kamu

		dapatkan dari gadget dengan teman-temanmu? Jika ya, ceritakan.
	AA	pernah, kirim video lucu sama kirim PR

### Lampiran 9. TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Nama : Hafiza Khaira Lubna (HKL)

Umur : 9 Tahun

Kelas : 4A

Hari/Tanggal : Senin, 05 Mei 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah kamu memiliki gadget? gadget itu milikmu sendiri atau milik orang tuamu?
	HKL	Ada, milik saya sendiri
2.	Peneliti	Kapan kamu mulai diberikan gadget, Dan untuk apa orang tuamu memberikan kamu gadget?
	HKL	Saya agak lupa, mungkin sekitar 6 atau 7 tahun. untuk hiburan dan kadang buat belajar juga di aplikasi duolingo
3.	Peneliti	jenis gadget apa yang kamu gunakan dan apa merek nya?
	HKL	Saya punya laptop sama <i>smartphone</i> tapi saya sering pakai hp kalo laptop jarang biasanya dipakai buat main, merek hp oppo dan kalau laptopnya saya lupa.
4.	Peneliti	Berapa jam kamu menggunakan gadget dalam sehari?
	HKL	Sering banget, tapi ada berhentinya juga biasanya untuk mengerjakan PR kalau lagi mood sekitar 1 jam habis itu lanjut main game. Saya Pulang sekolah main hp sampai sore jam 4 lalu keluar main bola sama teman, mandi, istirahat bentar nah

		terus saya kerjakan PR kalau malam jam 7 pas mood habis itu lanjut main hp lagi, tapi kalau tidak ada PR main hp sampai jam 10 baru tidur (sekitar 5-6 jam)
5.	Peneliti	Kapan waktu kamu menggunakan gadget?
	HKL	Siang habis pulang sekolah jam 1 sampai jam 3, kadang malam juga kerjakan PR habis itu main hp
6.	Peneliti	apa saja aplikasi yang ada di <i>smartphone</i> mu dan aplikasi apa yang sering kamu gunakan?
	HKL	Ada Block Blast, roblox, youtube, kalau tiktok sama Instagram nggak ada, whatsapp main tapi jarang chat, saya kan ada grup di kelas banyak teman-teman disitu tapi pas mereka lagi ngobrol saya nggak ikut karena malas. Kalau aplikasi yang sering dibuka itu roblox disitu ada maps, game-game, nah kita bisa pilih avatar kita juga dan kalau kita bosan kita main jenis game yang lain juga disitu ada horror,adventure atau menjelajahi semacamnya
8.	Peneliti	Mengapa kamu memilih/menggunakan aplikasi tersebut?
	HKL	Karena disitu banyak teman, kita bisa komunikasi satu sama lain itu salah satu yang bikin seru
9.	Peneliti	Menurut kamu apa manfaat gadget?
	HKL	Saya pintar Bahasa inggris karena aplikasi itu, saya komunikasi di roblox pakai Bahasa inggris karena rata-rata kan roblox itu dibuat dari amerika jadi pasti banyak dong

		warga-warga amerika disitu kan dan negara lain juga kayak jepang nah dari situ saya punya banyak teman online jadi saya kalau di game paling ekstrovert sudah.
10.	Peneliti	Apakah orang tua kamu memberikan aturan saat kamu menggunakan gadget? Jika ya, berapa lama?
	HKL	Iya, nggak boleh nonton bokep sama nonton diatas 18+ itu kan nggak boleh juga karena saya masih umur 9 tapi kalau saya sudah diatas 18 pokoknya saya juga nggak mau sih karena ogah begitu
11.	Peneliti	Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain? Mengapa?
	HKL	Bermain, sebenarnya saya main game itu kayak belajar juga jadi saya harus pahami kata-kata kayak idc itu artinya I don't care dicatat
12.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu saat menggunakan gadget? kamu merasa senang, marah, atau sedih?
	HKL	Senang campur biasa aja. Senangnya itu karena bisa komunikasi terus sama teman-teman, kadang kalau nggak ada temen jadinya biasa aja nggak seru begitu
13.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika orang tuamu mengambil gadget mu saat kamu sedang menggunakannya?
	HKL	Sering diambil, kadang marah tapi kadang biasa aja kalau lagi nggak ada orang tapi pas saya lagi enak-enaknya komunikasi

		tiba-tiba di ambil. Biasanya saya tantrum jadi saya hantui/gangguin mama saya sampai dikasih hp nya
14.	Peneliti	Apakah gadget membantu kamu dalam belajar? Jika ya, bagaimana caranya?
	HKL	lebih kebantu si, saya itu dulu nggak suka Bahasa Inggris tapi semenjak di ajak main sama kakak saya jadi suka Bahasa Inggris gitu. Pertama diajari cara mainnya terus komunikasi terus cara pilih avatarnya, avatar itu kayak pilih-pilih penampilan kita
15.	Peneliti	Menurutmu, kamu lebih suka bermain dengan teman-temanmu secara langsung atau melalui gadget? kenapa?
	HKL	Pilihan yang sulit, saya suka dua-duanya. Bertemu secara langsung karena senang aja gitu secara real life karena lebih nyata. Tapi lewat hp juga asik karena bisa punya teman dari berbagai negara.
16.	Peneliti	Apakah kamu lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru? Mengapa?
	HKL	Biasa aja si kayak ya udah. Tapi kalau orangnya asik senang banget. Kalau di gadget saya pernah main terus mereka tiba-tiba ikut, mereka bilang hai dulu baru saya ngobrol karena saya tipe orang yang mereka ajak saya ngobrol duluan baru saya mau ngomong.
17.	Peneliti	Pernahkah kamu pernah merasa kesepian saat menggunakan

		gadget? Jika ya, kapan?
	HKL	Ya pas lagi main horror, saya kan lagi main Namanya itu kuyang jadi kita harus ambil tas terus lari keluar nah itu dikejar waktu saya main sendirian itu seram betul dan kesepian karena main nggak ada temannya.
18.	Peneliti	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah karena terlalu banyak menggunakan gadget?
	HKL	Pernah tapi jarang. Lebih suka pakai buku karena saya pernah mengerjakan tugas seni rupa terus kakak saya bilang mending cari di google saja apa susahnya, pas saya cari ada muncul nih di seni rupa ada jawaban mata kucing jadi saya tulis kan dibuku terus jawabannya salah trauma berat saya jadi lebih sering di buku karena buku lebih tepat jawabannya.
19.	Peneliti	pernahkah kamu merasa tidak nyaman/bosan saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	HKL	Nggak si, tapi saya pernah nggak nyaman pas main game horror gitu pas ketemu hantu atau organ-organ yang udah keluar gitu jadi trauma tapi ya saya biarin lah karena udah biasa dan main game nya juga seru.
20.	Peneliti	Bagaimana cara kamu mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget, seperti marah atau kesal?
	HKL	Nonton tv dasi gantung di youtube, diem doang sambil baring-

		baring atau kalau saya gabut biasanya loncat-loncat terus sampai tenang lagi
21.	Peneliti	Pernahkah kamu merasa gadget membuatmu lebih malas dalam beraktivitas fisik? Mengapa?
	HKL	Enggak, saya sering olahraga si main bola jadi saya ada punya otot tapi di tangan doang.
22.	Peneliti	Pernahkah kamu membagikan informasi yang kamu dapatkan dari gadget dengan teman-temanmu? Jika ya, ceritakan.
	HKL	Iya, pernah kan saya lain main tuh tiba-tiba saya ketemu nih informasi-informasi yang kayak idc,idk gitu saya langsung catat terus pas saya les Bahasa Inggris di Sabtu dan Minggu saya kirim tu ke guru atau teman-teman saya biar mereka tahu singkatan-singkatan itu biasanya lebih ke Bahasa Gaul, atau wih ini nih dapat stok game saya kasih tahu ke teman saya jadi mereka bisa beli juga bukan saya sendiri aja.

### Lampiran 10. TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Nama : Daffa Giovanni Provoka (DGP)

Umur : 10 tahun

Kelas : 4A

Hari/Tanggal : Jumat, 02 Mei 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah kamu memiliki gadget? gadget itu milikmu sendiri atau milik orang tuamu?
	DGP	Iya, sendiri
2.	Peneliti	Kapan kamu mulai diberikan gadget, Dan untuk apa orang tuamu memberikan kamu gadget?
	DGP	Kira-kira umur 5 atau 6 tahun, alasannya nggak tahu
3.	Peneliti	jenis gadget apa yang kamu gunakan dan apa merek nya?
	DGP	<i>Smartphone</i> merek redmi
4.	Peneliti	Berapa jam kamu menggunakan gadget dalam sehari?
	DGP	4-6 jam
5.	Peneliti	Kapan waktu kamu menggunakan gadget?
	DGP	Habis pulang sekolah sampai jam 6 atau tujuh begitu
6.	Peneliti	apa saja aplikasi yang ada di <i>smartphone</i> mu dan aplikasi apa yang sering kamu gunakan?
	DGP	Game free fire roblox music, mobile legend, whatsapp, tiktok, instagram. Yang sering dipakai whatsapp, tiktok, roblox yang mobil-

		mobilan sama free fire sering main sama teman-teman kelas
8.	Peneliti	Mengapa kamu memilih/menggunakan aplikasi tersebut?
	DGP	Karena seru main bareng teman-teman, kalo tiktok videonya menghibur terus wa biasanya untuk melihat informasi di grup kelas
9.	Peneliti	Menurut kamu apa manfaat gadget?
	DGP	Untuk komunikasi sama teman-teman
10.	Peneliti	Apakah orang tua kamu memberikan aturan saat kamu menggunakan gadget? Jika ya, berapa lama?
	DGP	Pernah dulu, dikasih aturan kayak alarm gitu, pas alarm nya bunyi langsung stop main
11.	Peneliti	Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain? Mengapa?
	DGP	Kadang untuk belajar kerjakan PR sama main game. Lebih sering main Game
12.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu saat menggunakan gadget? kamu merasa senang, marah, sedih atau biasa?
	DGP	Lebih ke biasa aja si
13.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika orang tuamu mengambil gadget mu saat kamu sedang menggunakannya?
	DGP	Agak marah sedikit tapi karena sudah selesai jam mainnya gak papa
14.	Peneliti	Apakah gadget membantu kamu dalam belajar? Jika ya, bagaimana caranya?
	DGP	Kalau untuk ngerjakan PR cari di google biasanya cari tugas IPAS,

		Pancasila, Bahasa Indonesia gitu lah
15.	Peneliti	Menurutmu, kamu lebih suka bermain dengan teman-temanmu secara langsung atau melalui gadget? kenapa?
	DGP	Kadang main langsung kadang lewat hp tapi lebih suka main langsung karena bisa langsung ketemu ngobrol sama teman
16.	Peneliti	Apakah kamu lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru saat? Mengapa?
	DGP	Mereka dulu yang ajak ngobrol, karena saya malu
17.	Peneliti	Pernahkah kamu pernah merasa kesepian saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	DGP	Nggak pernah
18.	Peneliti	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah karena terlalu banyak menggunakan gadget?
	DGP	Nggak pernah
19.	Peneliti	pernahkah kamu merasa tidak nyaman/bosan saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	DGP	Nggak pernah bosan karena mainnya juga nggak lama kan
20.	Peneliti	Bagaimana cara kamu mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget, seperti marah atau kesal?
	DGP	Pernah kesal pas main game karena kalah, kalo lagi kesal pindah nonton tiktok
21.	Peneliti	Pernahkah kamu merasa gadget membuatmu lebih malas dalam beraktivitas fisik? Mengapa?

	DGP	Nggak pernah, kalo disuruh mama pergi beli ke warung saya biasanya langsung pergi
22.	Peneliti	Pernahkah kamu membagikan informasi yang kamu dapatkan dari gadget dengan teman-temanmu? Jika ya, ceritakan.
	DGP	Pernah bagikan PR sama kayak video game-game gitu.

**Lampiran 11. TRANSKRIP WAWANCARA SISWA**

Nama : Muhammad Athorozziq Wissangeni (MAW)

Umur : 11 Tahun

Kelas : 4A

Hari/Tanggal : Jumat, 22 Agustus 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1	Peneliti	Apakah kamu memiliki gadget? gadget itu milik mu sendiri atau milik orang tua mu?
	MAW	Jawaban: ada. Ada dua yang satu punya saya Cuma jarang pakai dan yang satunya sering saya pakai itu gabung dengan orang tua
2	Peneliti	Kapan kamu mulai diberikan gadget, Dan untuk apa orang tuamu memberikan kamu gadget?
	MAW	Jawaban: sejak umur 8 tahun pas kelas 2 SD
3	Peneliti	jenis gadget apa yang kamu gunakan dan apa merek nya?
	MAW	Jawaban: <i>Smartphone</i> merek redmi
4	Peneliti	Berapa jam kamu menggunakan gadget dalam sehari?
	MAW	Jawaban: 1 jam saja. Waktu pagi sama sore hari
5.	Peneliti	Kapan waktu kamu menggunakan gadget?
	MAW	Jawaban: Waktu pagi jam 8 dan sore hari jam 4 habis sholat ashar
6.	Peneliti	apa saja aplikasi yang ada di <i>smartphone</i> mu dan aplikasi apa yang sering kamu gunakan?

	MAW	Jawaban: youtube, whatsapp, tiktok, facebook, google dan game 1 aja. Yang sering saya pakai youtube untuk nonton, whatsapp untuk liat PR di grup dan google juga untuk cari materi, dan kalau misalkan bosan saya main game roblox.
7.	Peneliti	Mengapa kamu memilih/menggunakan aplikasi tersebut?
	MAW	Jawaban: karena game roblox menghibur bisa mabar juga bareng teman cuma saya lebih suka main sendiri, kalau youtube saya nonton di video short, dan kalau google untuk cari pelajaran yang saya tidak paham misalkan cari cara perkalian agar tahu dapat hasilnya dari mana biar paham karena kadang kalau lihat dibuku kadang saya tidak paham makanya cari di google
8.	Peneliti	Menurut kamu apa manfaat gadget?
	MAW	Jawaban: untuk mencari informasi apa saja dan juga untuk menghibur
9.	Peneliti	Apakah orang tua kamu memberikan aturan saat kamu menggunakan gadget? Jika ya, berapa lama?
	MAW	Jawaban: iya, sekitar setengah jam saja tidak boleh kelamaan dan untuk game harus satu saja soalnya biar tidak terlalu ngelag hp nya.
10.	Peneliti	Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain? Mengapa?
	MAW	Jawaban: sering untuk belajar, kadang liat google soalnya kebanyakan saya pakai hp untuk mengerjakan PR karena sekarang ini lagi banyak PR

		yang pengen saya kerjakan nanti malam seperti IPAS, seni budaya sama Pancasila.
11.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu saat menggunakan gadget? kamu merasa senang, marah, atau sedih?
	MAW	Jawaban: senang karena bisa menghibur dan juga bisa mencari informasi yang bisa saya dapat
12.	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika orang tuamu mengambil gadget mu saat kamu sedang menggunakannya?
	MAW	Jawaban: Biasa aja, pernah sedikit kesel tapi jarang. Saya pernah tanya mama kapan selesai dipakainya gitu soalnya kadang mama pakai buat
13.	Peneliti	Apakah gadget membantu kamumu dalam belajar? Jika ya, bagaimana caranya?
	MAW	Jawaban: ya membantu, seperti yang tadi contohnya bangun datar nl= apa jadi saya cari di google penjelasannya sampai saya paham dan bisa jawab tugas yang saya kerjakan. Kadang juga saya tanya abi atau kakak tapi kalau mereka tidak tahu saya cari di google.
14.	Peneliti	Menurutmu, kamu lebih suka bermain dengan teman-temanmu secara langsung atau melalui gadget? kenapa?
	MAW	Jawaban: main secara langsung, pernah waktu teman saya datang ke rumah jadi dari pada saya main mending main langsung sama teman kayak main petak umpet atau lari-larian.

15.	Peneliti	Apakah kamu lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru? Mengapa?
	MAW	Jawaban: ya, saya lebih suka ngajak ngobrol duluan jadinya lebih banyak teman dari kelas 3 sampai kelas 6
16.	Peneliti	Pernakah kamu pernah merasa kesepian saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	MAW	Jawaban: kalau misalkan sendirian dirumah main hp tidak terlalu suka karena bosan jadinya kalau sudah setengah jam main hp saya lanjut nonton tv
17.	Peneliti	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah karena terlalu banyak menggunakan gadget?
	MAW	Jawaban: tidak pernah, pernah saya cari jawaban di google ternyata beda dengan yang di buku jadi saat saya tanya sama mama ternyata jawaban yang benar yang di buku
18.	Peneliti	pernahkah kamu merasa tidak nyaman/bosan saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	MAW	Jawaban: kalau misalkan pagi-pagi bosan main hp, tapi belum bisa keluar karena orang tua saya belum bangun jadinya bosan dirumah
19.	Peneliti	Bagaimana cara kamu mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget, seperti marah atau kesal?
	MAW	Jawaban: kadang emosi sedikit, biar nggak marah lagi kadang ganti game atau ganti nonton youtube saja biar tidak emosi lagi.
20.	Peneliti	Pernakah kamu merasa gadget membuatmu lebih malas dalam

		beraktivitas fisik? Mengapa?
	MAW	Jawaban: Tidak pernah, kalau isalkan disuruh mama beli ke warung saya langsung pergi
21.	Peneliti	Pernakah kamu membagikan informasi yang kamu dapatkan dari gadget dengan teman-temanmu? Jika ya, ceritakan.
	MAW	Jawaban: pernah, kayak video youtube yang lucu saya bagikan ke teman-teman saya, game juga jadi saya ceritakan langsung ke teman-teman.

### Lampiran 12. TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Nama : Nada Fajriah Sallsabilla (NFS)

Umur : 11 tahun

Kelas : 4A

Hari/Tanggal : Jumat, 22 Agustus 2025

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1	Peneliti	Apakah kamu memiliki gadget? gadget itu milik mu sendiri atau milik orang tua mu?
	NFS	Punya, gabung sama orang tua
2	Peneliti	Kapan kamu mulai diberikan gadget, Dan untuk apa orang tuamu memberikan kamu gadget?
	NFS	Umur delapan tahun. Untuk ini apa Namanya, untuk belajar
3	Peneliti	jenis gadget apa yang kamu gunakan dan apa merek nya?
	NFS	<i>Smartphone</i> merek realme
4	Peneliti	Berapa jam kamu menggunakan gadget dalam sehari?
	NFS	2 jam aja si
5	Peneliti	Kapan waktu kamu menggunakan gadget?
	NFS	Kalau malam aja
6	Peneliti	apa saja aplikasi yang ada di <i>smartphone</i> mu dan aplikasi apa yang sering kamu gunakan?

	NFS	Instagram, tiktok sama cooking mama. Yang paling sering itu Instagram sama acooking mama, cooking mama itu aplikasi kayak kita masak-masak bisa online sama offline cuman itu nggak bisa main sama teman Cuma sendiri.
7	Peneliti	Mengapa kamu memilih menggunakan aplikasi tersebut?
	NFS	Karena permainannya seru dan kalo ig bisa chattingan sama temen kadang lewat whatsapp juga.
8	Peneliti	Menurut kamu apa manfaat gadget?
	NFS	Kadang bisa buat belajar
9	Peneliti	Apakah orang tua kamu memberikan aturan saat kamu menggunakan gadget? Jika ya, berapa lama?
	NFS	Ada, jangan terlalu lama main hp
10	Peneliti	Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain? Mengapa?
	NFS	Untuk belajar. Biasanya cari tentang soal-soal sama pertanyaan di google
11	Peneliti	Bagaimana perasaanmu saat menggunakan gadget? kamu merasa senang, marah, sedih, biasa aja?
	NFS	Biasa aja
12	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika orang tuamu menggambil gadget mu saat kamu sedang menggunakannya?
	NFS	Nggak pernah. Karena kadang biasanya saya pakai untuk belajar jadi nggak pernah di ambil langsung sama mama
13	Peneliti	Apakah gadget membantu kamumu dalam belajar? Jika ya, bagaimana

		caranya?
	NFS	Sangat membantu, untuk belajar ipas sama mulok jadi cari digoogle, Cari penjelasan biar paham
14	Peneliti	Menurutmu, kamu lebih suka bermain dengan teman-temanmu secara langsung atau melalui gadget? kenapa?
	NFS	Lebih suka secara langsung, karena kalau langsung lebih seru
15	Peneliti	Apakah kamu lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru saat menggunakan gadget? Mengapa?
	NFS	Nggak juga, karena malu. Orang lain duluan yang ajak bicara baru saya ngomong, kalo ngajak orang ngomong duluan saya nggak pernah
16	Peneliti	Pernakah kamu pernah merasa kesepian saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	NFS	Enggak. Kalo lagi bosen biasanya video call sama temen itu apa Namanya lebih seru
17	Peneliti	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah karena terlalu banyak menggunakan gadget?
	NFS	Pernah, pas ngerjakan tugas mulok terus nggak nemuin jawabannya terus saya tanya orang tua baru dapat jawabannya.
18	Peneliti	pernah kamu merasa tidak nyaman/bosan saat menggunakan gadget? Jika ya, kapan?
	NFS	Pernah, kalo bosen baca buku
19	Peneliti	Bagaimana cara kamu mengatasi emosi negatif saat menggunakan gadget, seperti marah, kesal atau frustrasi?

	NFS	Nggak pernah emosi si pas main gadget, biasa aja
20	Peneliti	Pernakah kamu merasa gadget membuatmu lebih malas dalam beraktivitas fisik? Mengapa?
	NFS	Pernah, karena lebih sering main hp. Tari kalau mama minta bantu nada langsung bantuin mana
21	Peneliti	Pernakah kamu membagikan informasi yang kamu dapatkan dari gadget dengan teman-temanmu? Jika ya, ceritakan.
	NFS	Pernah, kirim video lucu ke temen itu aja.

**Lampiran 13. TRANSKRIP WAWANCARA GURU KELAS**

Nama : Jekolesi Medtika S.Pd (JM)

Umur : 28 Tahun

Pekerjaan : Guru honorer dan wali kelas 4A

Hari/Tanggal : Senin, 28 April 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Setau ibu ada berapa anak yang mempunyai gadget sendiri dan gabung dengan orang tua?
	JM	siswa ini ada 24 kan mbak ya, hampir 20 siswa itu punya gadget sendiri dan empatnya itu ada yang gabung. karena hampir semua dari mereka itu punya <i>Smartphone</i> walaupun memang dibelikan sama orang tua mereka tapi kan ibaratnya yang ini loh punya sendiri
2.	Peneliti	Apakah ibu memperbolehkan siswa membawa gadget ke sekolah? Jika iya, kenapa?
	JM	Jadi kan ada 24 siswa Mbak, 24 siswa ini pasti tinggalnya itu berbeda-beda nih Mbak tinggalnya ada yang dekat sini ada yang jauh. jadi dari 24 siswa saya ini saya cuma membolehkan 1 siswa saja yang boleh bawa HP karena rumahnya ini ada yang sangat jauh itu tadi Mbak di Palaran, jadi selain itu juga dia kan tinggal cuman sama bapaknya saja ya, bapaknya itu takut saya tidak ada di sekolah dianya belum pulang-pulang gitu kan Mbak jadi

		maksud saya si anak ini itu biar bisa menghubungi bapaknya langsung juga tapi hanya khusus 1 siswa saja selebihnya tidak saya bolehkan bawa HP sama sekali dan karena kan yang saya lihat itu yang paling mudah dijemput dan yang paling sulit dijemput kan satu anak ini kadang itu dia dijemput itu jam-jam 03.00 gitu karena sambil nunggu juga kan adiknya ada di sini di kelas 2 itu yg masuk siang
3.	Peneliti	Apakah ibu mengetahui apa saja jenis gadget yang digunakan siswa?
	JM	yang saya lihatkan mereka bawa HP tapi itu bukan di sekolah, ketika mereka lagi di museum Samarinda Mbak waktu itu kan mereka mengunjungi museum Samarinda nih, nah jadi mereka itu saya ijin kan bawa <i>smartphone</i> , ada beberapa siswa emang ada juga orang tuanya yang ikut ada juga yang tidak, nah kata mereka dijemput seperti itu kan takut karena ada orang tua yang tidak masuk di dalam grup dan di dalam grup itu kan mbak mungkin dia dijemput sama kakaknya atau gimana jadi kan kayaknya harus berkabar lagi dari orang tua nanti ke kakaknya jadi waktu itu saya izinkan gitu kan waktu itu dan ketika saya izinkan itu saya lihatlah jenis HP mereka kan yang banyak saya lihat mereka itu paling banyak memang <i>smartphone</i> dan ada satu orang kalau nggak salah pakai tablet, kalau untuk laptop kayaknya mereka belum ada yang menggunakan itu. kayaknya

		<p>sih, karena kalau dari yang saya coba tanya sama mereka kan ini ada pelajaran bahasa Indonesia kan Mbak tentang menabung, jadi coba saya bilang bikinlah gambar poster tentang tabungan saya bilang kayak gitu tabungannya itu mengajak tentang kalian menabung kayak gitu kenapa sih kira-kira kalian itu mau menabung itu kenapa saya bilang kayak gitu kan ke mereka jadi alasan mereka itu mau menabung itu ada yang mau beli laptop, mau beli tablet ada juga yang mau beli HP rata-rata sih banyak HP sama laptop, kalau tablet gak terlalu jadi makanya saya tahu itu ada yang pakai <i>smartphone</i> paling banyak, tablet cuma satu orang sama mereka itu sebenarnya pengen banget punya laptop dari tabungan itu tadi yang saya tahu dari mereka itu mbak.</p>
4.	Peneliti	<p>Bagaimana pendapat ibu tentang penggunaan gadget dikalangan siswa ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak?</p>
	JM	<p>kalau pengalaman saya sih 50-50 mbak. kenapa saya bilang 50 50 Karena ada beberapa informasi yang memang tidak bisa saya sampaikan sama mereka tapi mereka bisa tahu dari dari sosial media gitu kan, gimana ya sosial media mereka tuh kayak main tiktok, harusnya kan anak yang punya tiktok itu kan orang-orang yang sudah berumur misal nya 17 tahun kayak gitu kan tapi seumuran mereka ini udah ada tiktok gitu jadi ada beberapa informasi yang memang eh sebenarnya itu tabu gitu untuk mereka tahu gitu kan kayak model yang joget-joget terus di</p>

		<p>sawer kayak gitu. nah ketika mereka di dalam kelas itu mereka ini mau ikut juga yang apa itu namanya ngikutin, jadi ngikutin itu kan sebenarnya tidak baik gitu kan Mbak maksudnya tidak baik itu dalam artian yang diikuti mungkin juga bukan joget yang baik gitu kan, terus juga selain joget itu tadi Bahasa, bahasa itu kayak mereka tahu ngomong jadi skibidi, mewing, sigma, anjay kayak gitu-gitu nah yang saya pun juga sebenarnya enggak tahu dan tahunya dari mereka kayak gitu, itu kan kata-kata yang maksudnya apa ya enggak enggak terlalu baiklah gitu untuk mereka tahu dari tiktok itu tadi mereka tuh lebih sering main tiktok Mbak, sebenarnya kalau Instagram itu karena kayaknya kalau Instagram tuh ada batasan umurnya Mbak kalau tiktok tuh kayaknya enggak ada deh atau gimana kan mereka bikin emailnya saya enggak ngerti juga. cuman mereka tuh pernah ada yang bilang ke pas di kelas, ah enggak mau ah les di bimbel kumon soalnya di kumon itu susah-susah pelajarannya, baru saya bilang kayak gini loh kok kamu bisa ngomong kayak gitu kenapa? iya bu saya lihat tiktok dia bilang kayak gitu karena di tiktok itu katanya ini apa kalau mau naik tingkatan kumon itu susah banget tempat bimbel gitu mbak, loh Saya bilang kamu enggak boleh ngomong kayak gitu saya bilang kan, intinya tidak boleh menjatuhkan menjatuhkan orang lain kan dan itu enggak boleh lah ada bahasa-bahasa yang kayak gitu-gitu kan. terus juga</p>
--	--	--

		<p>kayak mereka main FF apa kadang mereka tuh ngomong ketika saya lagi ngajar di dalam kelas itu nah itu kan omong-omongan seperti itu kan mengganggu kita ketika mengajarkan mbak. cuman ya tadi saya bilang 50-50 nya lagi ya ada juga baik yang bar misalnya nih saya mau bikin praktek misalnya mau bikin eee praktek kayak kemarin itu saya bikin praktek temple kan Mbak, nah jadi saya tuh Karena saya ada masuk dalam grup kelas juga kan yang anak-anak aja tanpa orang tua itu kan Mbak jadi saya bisa nge-share video buat stempel dari kentang gitu yang dari kentang terus itu dikasih cat air atau kesumba kayak gitu kan nanti mereka tempelin di apa kertas hasilnya gimana gitu kan nah dari situ kan lebih mudah kayak menginformasikan sama mereka nah itu juga salah satunya.</p>
5.	Peneliti	<p>Menurut ibu, yang ibu ketahui tentang siswa ini apakah mereka menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas yang ibu diberikan ?</p>
	JM	<p>bisa dibbilang ada bisa dibbilang juga nggak Mbak kenapa saya bilang kayak gitu yang ada dulu deh Mbak, kan ada beberapa siswa yang gak punya buku kan nah saya tawarin anaknya pakai buku saya tapi dia bilang ibu nanti saya minta foto aja sama dia bilang kayak gitu jadi dia memang menggunakan HP itu Mbak memang betul-betul untuk minta foto temannya pelajaran ini, terus juga mereka nanya ada yang tanya dalam grup ada yang</p>

		<p>kasih ada juga yang tidak dikasihitu tadi, terus juga kadang-kadang ada pertanyaan itu yang memang mereka enggak dapat di buku Mbak jadi mereka dapatkannya itu ya lewat Google kayak gitu jadi otomatis pekerjaan mereka akhirnya selesai sih tapi ada juga yang enggak Mbak kenapa saya bilang ya karena ada juga laporan dari orang tua itu Mbak bilang gini bilang gini alasannya itu pinjem hp buat nanya PR atau belajar taunya malah keterusan main kayak gitu ada Mbak, karena setiap pembagian raport itu kan biasanya saya sama orang tua itu cerita kayak gini, cerita itu maksudnya perkembangan anak-anak itu begini loh bu selama di sekolah itu anak ini baik aja sebenarnya tapi gini dia Bu kadang main hp kadang aku juga kalau enggak ada PR itu enggak mau belajar karena itu anak-anak zaman sekarang tuh kayak gitu Mbak kebetulan kalau kita tidak kasih tugas ke mereka dalam satu hari itu mereka enggak mau buka buku sama sekali enggak mau mereka buka buku, karena saya tahu yang saya kasih PR lagi enggak mau kerjakan apalagi saya kasih PR saya bilang sama mereka. jadi saya juga bicarakan ke orang tua ibaratnya permasalahan semua orang tua itu hampir semuanya di HP sih jadi mau nggak mau mereka sita, yaitu tadi saya bilang mereka memang HP sendiri dan dibelikan orang tuanya tapi ke ketika mereka berbuat salah hp itu di ambil atau disita sama orang tuanya.</p>
--	--	--

6.	Peneliti	Dari yang ibu lihat di kelas, apa saja dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada siswa?
	JM	<p>dampak positifnya menurut saya ketika pelajaran matematika tuh Mbak mereka langsung tahu gitu ketika saya mau menerapkan sedikit mereka langsung tahu yang saya terangkan itu, misalnya kayak operasi hitung campuran yang ada tambah dan kali jadi mereka tahu yang mana duluan dikerjakan yang mana yang nanti dikerjakannya. Saya tanya kok kalian tahu terus mereka bilang iya bu soalnya langsung nonton dari YouTube gitu. coba nanti kalau misalnya pelajaran itu juga jangan cuman main game aja yang kalian senang, nonton live-nya game itu mbak ya kan di youtube kita orang tua nih, di YouTube orang besar ini kan ada juga itu muncul tuh Mbak. terus yang negatifnya itu eh ada saya itu malah tahu dari keponakan saya Mbak gamenya itu bis setiap kali ada bis lewat ya biasanya klakson telolet bang nah mereka pas bis lewat mereka tuh langsung kayak pengen manggil om telolet om gitu mereka tuh Mbak jadi mereka dari game itu juga maksudnya terpengaruh di dunia nyata gitu mbak. karena dari game itu apa ya game itu kayak semakin semakin naik levelnya semakin susah gamenya itulah yang mereka bikin jiwa mereka tertantang, nah jiwa mereka tertantang itu kadang mereka main bareng gitu Mabar yang mereka sering bilang Mabar itu kan akhirnya kata-kata yang kurang baik itu keluar dari mulut</p>

		<p>mereka Mbak nah itu yang negatif yang pertama, sama kayak yang tadi saya bilang mereka ikut-ikut joget, terus mereka nanti ngomong sama temannya tuh kayak ngomong di dalam Tik tok kayak bercanda-bercanda kayak gitu tapi kan kalau sudah kita ngomong langsung kayak gini kalau anaknya yang mudah tersinggung sama orang tuanya siapa kan ya, nah itu sudah saya enggak mau anak-anak itu ngomong yang aneh-aneh jadi ya ada sih perubahannya Mbak dulu kalau semester 1 mereka mungkin agak omongannya mungkin agak berani tapi semakin ke sini saya tegurnya juga ya saya harus bawa orang tua mereka dalam artian saya harus bekerja sama orang tua atau misalnya kalau masih ngomong itu ngomong yang tidak baik nanti ibu bilang orang tua kalian, sebenarnya bukan mengancam juga sih cuman lebih ke apa ya, mereka ibaratnya tuh enggak ketahuan kelakuan masalah mereka di sekolah ini kalau misalnya saya bilang aku sayang mereka pun takut, ya walaupun di awal-awal nya tetap diulang tapi udah makin ke sini kayak tadi saya bilang juga saya kalau bagi raport itu pasti cerita begini sama orang tuanya. jadi orang tuanya mungkin pelan-pelan karena saya pribadi menurut saya anak-anak itu bukan cuma pintar cuma nilainya saja tapi juga sikap social, tingkah laku, cara berbicara tutur katanya harus baik gitu dari saya mbak</p>
7.	Peneliti	Menurut pendapat ibu mengenai anak yang memiliki gadget,

		pastinya perkembangan teknologi yang dimiliki siswa sangat banyak. Menurut ibu bagaimana pengaruh teknologi bagi perkembangan sosial anak?
	JM	menurut saya dari yang saya lihat di kelas ini perkembangan sosialnya itu walaupun mereka tadi tuh main HP Mbak tapi saya tanya sama mereka kalian kalau liburan ngapain main HP, ada yang main keluar, makan, jadi mereka yang main hp terus pasti orang tua mereka itu jelas pasti mereka itu dimarahin kalau main HP terus apalagi waktu hp-nya disita mereka tuh pergi main keluar Mbak, kenapa juga saya tahu bahwa saya cerita gitu sama orang tua nya, Mereka bilang kayak gini iya Bu kalau misalnya nggak dikasih HP biasanya dia main sama kakaknya, kalau enggak nanti dia main bola kayak gitu terus, ada juga yang main sepeda saya tanya sama anaknya kenapa kamu sering main di luar gitu karena saya lihat kulitnya agak coklat gitu kan jadi saya tanyain kamu ke mana di jalan siang Bu begitu
8.	Peneliti	Menurut pendapat ibu apakah pengaruh media sosial ini berdampak terhadap interaksi sosial siswa dengan orang lain?
	JM	kembali lagi sih Mbak, kalau di kelas ini cuman sama kelas 5A dulu, kalau saya lihat sih baik aja sih Mbak, maksudnya baik itu dalam artian mereka berani untuk berbicara seperti kayak ibu bagus rambutnya kalau diikat kayak gitu ibu kok pakai bajunya warnanya kayak gini kayak gitu kan berarti kan itu kan mereka

		<p>menunjukkan kalau mereka memiliki kemampuan sosial mereka tuh untuk bertutur kata tuh masih yang baik, ibu kenapa kemarin nggak turun kayak gitu mereka nanya saya bilang ya ibu ada kegiatan gitu selebihnya sih kalau saya lihat sih Mbak baik aja, cuman apakah mereka itu berani sama gurunya karena mereka tiap hari itu lihat gurunya atau ketika di luar itu mereka tidak melakukan itu gitu, maksudnya di luar kan misalnya ketemu orang baru kayak gitu nambah ketemu ya baru kan berbeda sama yang dulu hari-hari ketemu oh ini saya lihat eh Bu ira biasa nanti ditegur atau salim itu kan termasuk perilaku sosial mereka untuk berinteraksi sama orang lain.</p> <p>Ada juga anak-anak yang nggak mau salim karena merasa itu bukan guru yang mengajar dia.</p>
10.	Peneliti	Menurut ibu berapa jam waktu yang ideal untuk siswa menggunakan gadget?
	JM	<p>kalau saya pribadi sih mbak waktu ideal dalam satu hari itu cuman bisa 1 jam Mbak, kenapa saya bilang 1 jam karena kan mereka ini masa pertumbuhan Mbak anak-anak ini kan umur nya itu 10 sampai 11 tahun mereka lahir itu antara 2014 sama 2015. kenapa saya bilang 1 jam karena supaya mereka ada waktu untuk tidur siang Mbak, saya juga bilang ke mereka nanti pulang kalian makan, tidur siang. Saya bilang kayak gitu nanti sore nya pergi ngaji, malam itu kalian belajar, saya bilang kayak gitu. jangan</p>

		<p>kalian lebih lama main hp-nya nanti ketika malam itu udah ngantuk nggak mau lagi belajar/ngerjain tugas nya karena kelamaan main HP. pernah juga Mbak di dalam kelas ini tuh gara-gara kasih main HP dia jam 12.00 malam baru tidur jadi pas apa nih pas saya mengajar dia tidur jadi saya tanya sama dia loh Kamu kenapa tidur saya bilang kayak gitu ngantuk Bu gitu kan pas sekolah lagi nggak ada libur waktu itu maksudnya liburnya nggak ada kayak libur nasional aku enggak ada. jadi saya tanyakan sama dia kenapa kamu ngantuk ini soalnya Bu tidur jam 12.00, Kamu ngapain tidur jam 12.00 saya bilang kayak gitu kan Mbak ibu aja lo tidur sudah jam 10.00 kayak gitu, iya Bu main HP, terus saya bilang besok kalau kamu tidur lagi saya whatsapp orang tuamu ya. Supaya apa dia nggak main HP kemalaman Mbak kayak gitu, ada juga itu yang ketinggalan tugasnya, ada juga yang lambat lambat bangun juga jadinya lambat datang ke sekolah Mbak, nah itu tadi kan makanya kalau bisa sih sebenarnya main HP itu cuman 1 jam saja gitu kalau saya pribadi sih Mbak saya pulang sekolah ini jam 01.00 berarti jam 2 udah main HP jam 2 tidur langsung kalau udah nggak ada lagi kegiatan lain selain tidur, makan, ngaji atau yang ada kegiatannya les gitu kalau untuk dari saya mbak</p>
11.	Peneliti	Menurut ibu apakah durasi penggunaan gadget yang lebih lama dapat mempengaruhi ketergantungan/kecanduan siswa terhadap

		gadget?
	JM	sangat mempengaruhi kenapa saya bilang sangat mempengaruhi, karena kan pulang sekolah tadi jam 01.00 kan, nanti nih jam 01.30 itu udah ada tuh dari mereka yang ngechat di dalam grup ini, berarti kan habis pulang sekolah itu yang dicari apa <i>smartphone</i> , Saya tahu mereka bukan cuma satu doang ini, banyak orang-orangnya tuh nih ada yang chat di grup sabar aku PL dulu katanya langsung main HP, saya bisa pantau mereka itu dari chat mereka di grup itu Mbak dari HP saya buka dari 1.421 pesan ini, sekarang ada 14 chat atau pesan baru jadi kelihatan itu ibaratnya orang yang gak bisa jauh dari HP mbak.
12.	Peneliti	Menurut ibu, dari yang ibu amati dari siswa apakah penggunaan gadget ini membuat siswa malas dalam mengerjakan tugas yang ibu berikan?
	JM	tentu Mbak contohnya sudah hari ini dan sebelum-sebelumnya juga. contohnya yang tadi saya ceritakan itu Mbak mereka itu lupa mengerjakan tugas karena keasyikan main HP padahal tugas itu kan adalah tugas pembelajaran daring kan Mbak dan tugas itu sudah dicatat halamannya, halaman berapa yang harus dikerjakannya di buku tulis atau di buku paket sudah sampai seperti itu saya ngasihkan mereka catatan dan mereka itu ada juga yang chat di grup tadi nanya halaman berapa, buku paket yang mana, berapa nomor yang dikerjakan pun sudah saya tulis

		<p>nomor 1 sampai dengan nomor 3 misalnya, itu masih ada yang kerjanya cuma nomor 1 terus 2, 3 lagi belum dikerjakan, Saya gak ngerti lagi apa nggak kelihatan tulisan saya tapi hampir semua rata-rata tadi kayak gini nggak dikerjakan semua karena main HP ini Mbak, jadi mereka lupa dengan tugas yang diberikan itu tadi Mbak, benar-benar lupa mereka saya enggak ngerti juga, mungkin habis main HP, mereka main di luar habis pulang main di luar, mereka mungkin mandi terus sholat gitu, nah lupa ingatan sudah mereka dengan tugas-tugas begitu terus selama libur itu mungkin kan, jadi memang betul mbak sepengaruh itu gadget ini sangat berpengaruh sama perkembangan anak-anak. cuman Mbak enggak semua anak-anak juga yang kayak gitu, karena saya juga lihat Mbak ponakan saya nih dia ada PR, dia main HP juga di rumah nanti ada PR dia ingat Ngerjakan malam itu mbak sama kakak saya jadi dia bilang mak ada PR dia ternyata ingat pr-nya walaupun dia memang main HP tapi dia masih ingat. Gatau anak umur 10-11 ini mungkin anak sekarang ini lebih asyik sama main gamenya</p>
13.	Peneliti	Lalu alasan apa yang siswa gunakan jika ditanya kenapa tidak mengerjakan tugas?
	JM	Mereka sering beralasan lupa mengerjakan PR, nggak ngerjakan PR karena tidak masuk sekolah padahal pas cek di absen anak tersebut masuk di hari saya memberikan itu, mereka ini

		<p>sebenarnya pengen main-main gitu dengan kita makanya kita sebagai guru harus lebih cerdik dari mereka agar tidak mudah ditipu atau dipermainkan sama murid, terus alasan lainnya kadang karena nggak ada buku paket makanya pada saat saya memberikan tugas pada mereka saya selalu tanya yang tidak ada buku paket siapa agar bisa pinjam ke perpustakaan atau pakai buku saya.</p>
14.	Peneliti	<p>Menurut ibu, apa tantangan yang dihadapi siswa dalam beradaptasi di lingkungan sekolah?</p>
	JM	<p>tantangannya itu Mbak, mereka itu kan namanya anak-anak Mbak ya umur 10 sampai 11 tahun itu pasti mereka yang namanya itu malu Mbak, malu dalam artian mereka mungkin tidak malu ketika mereka sama temen-temennya di kelas karena mereka kan dari kelas 1 2 3 sampai 4 kan mereka barengan, nah ketika mereka dihadapkan dengan kelas yang berbeda kelas yang agak tinggi dari dia atau kelas yang rendah di bawah dia entah mereka nanti ada yang malu entah mereka ada yang ngolok-olokkan tuh Mbak, ketika misalnya di satu ruangan jadi mereka tuh tidak seperti kita langsung bisa membaaur gitu kecuali mereka itu karena itu tadi saya bilang umurnya kan 10 sampai 11 tahun kalau yang kelas 5 kan misalnya dia umur 12 sampai 13 tahun kan jauh berbeda ya yang kelas 3 misalnya dia umur 8 sampai 9 tahun kan dia itu berbeda tingkatan umurnya otomatis berbeda</p>

		<p>tingkat tersebut itu eee pembahasannya itu juga beda yang mereka sukai, yang mereka tontonan, itu ada yang mereka sukai terus ada yang sama tontonannya dan ada yang berbeda tontonannya itu tuh enggak sama Mbak, tontonan atau game yang mereka mainkan tapi kalau game sih rata-rata main free fire itulah sih main Mobile Legend itu sama aja di sini Mereka, kalau yang cewek sih saya lihat agak sulit tapi kalau yang cowoknya mungkin mudah untuk berbaur mungkin kan cowok tuh mungkin karena game juga sama kayak gitu kan, kalau ceweknya ada di masak-masak atau yang lain jadi untuk mereka mau komunikasi sama yang di luar sama kakak kelas gitu mngkin agak sulitlah Mbak tapi bukan berarti mereka tidak ada yang berteman dengan kakak tingkat ada juga, mereka berteman sama kakak kelas mereka karena saya di kelas ini si a sepupu sama anak kelas 6 jadi otomatis kan kalau perempuan ibaratnya jemput sama-sama nih jemputnya sama-sama ya yang anak kelas 4 ini pasti nunggu jumputan sama anak kelas enam kan, nah kelas 6 itu punya teman saya nungguin kayak gitu kan jadi bisa lah kayak model berbaur kayak gitu bisa tapi mungkin tidak mudah gitu atau nggak langsung.</p>
15.	Peneliti	<p>Bagaimana ibu menilai keterampilan komunikasi siswa di kelas? Apakah semua siswa aktif bertanya dan bagaimana solusi ibu agar siswa aktif bertanya?</p>

	JM	<p>jadi mbak anak-anak sebenarnya bukan malu juga sih untuk bertanya, lebih tepatnya itu mereka takut salah bertanya, menjawab dan sebagainya. jadi saya juga sering bingung gitu dengan pertanyaannya mereka itu kadang enggak ngerti maksudnya mereka, maksudnya gini ketika saya tanya mereka Bu itu kan enggak begitu, hah maksudnya gimana saya bilang kayak gitu karena ketika saya lagi menjelaskan omongan saya itu dipotong Mbak gitu jadi saya pun juga enggak ngerti maksud anak itu, anak itu tuh juga sama karena mereka ada kebiasaan memotong pembicaraan, nah itu tadi saya bilang jangan memotong pembicaraan ibu selesaikan dulu ibu ngomong itu baru nanti kalian yang bertanya gitu kan. terus juga caranya saya supaya mereka aktif bertanya itu adalah kalau misalnya belajar Mbak, saya itu lebih banyak ke cerita gitu kalau misalnya cerita itu dan tentang kehidupan sehari-hari dulu gitu kan, contohnya aja deh tentang tadi belajar sendiri Mbak tentang belajar wayang gitu kan saya tanya apa yang kalian lihat dalam buku yang kalian baca? Wayang bu. Terus saya bilang pernahkah kalian melihat wayang? Pernah bu, dimana? mereka jawab di TV ibu, lewat pertanyaan kayak gitu Mbak ada interaksi yang sederhana aja dilakukan, iya mungkin sederhana cuman menggali informasi yang ada di mereka kayak gitu nah pas saya jawab seperti itu. jadi cara saya berinteraksi itu adalah dengan memberikan</p>
--	----	---

		<p>pertanyaan mendasar maksudnya pertanyaan dasar itu yang mereka lakukan setiap hari Mbak, khususnya pertanyaan pelajaran itu Mbak nggak harus yang kayak bu bagaimana hujan itu bisa turun, nggak kayak gitu. Tapi pernah nggak ngerasain air hujan? Pernah. misalnya tahu enggak air hujan itu kenapa bisa terjadi? misalnya kayak gitu contoh kalau dari saya itu saja yang kita dapat sehari-hari saja, karena kalau misalnya kita pakai contoh yang agak sulit mereka agak ya otomatis mereka udah sulit juga Mbak, karena mereka kan lebih banyak itu tadi main main HP di game bukan tentang cari tahu dunia luar gitu mbak.</p>
16.	Peneliti	<p>Bagaimana pendapat ibu pada siswa yang hanya berinteraksi dengan teman-temannya yang itu saja? Dan bagaimana solusi ibu untuk siswa-siswa tersebut?</p>
	JM	<p>mungkin mereka itu sebenarnya bukan nggak mau berteman Mbak cuma mereka itu lebih ke takut, maksudnya bukan takut juga sih mbak ya gimana ya karena Mbak mereka itu mereka itu sebenarnya nggak mau musuhan Mbak anak-anak, kenapa saya bilang nggak mau musuhan karena sekarang mereka itu tidak mau berteman dengan yang suka musuhin karena Mbak pasti ada lah satu dan dua anak itu pasti ada yang pemilih dalam berteman cuman saya enggak bilang semuanya Mbak ya. cuman memang ada yang memiliki sifat yang kayak gitu kita ga usah temenan sama si ini yuk jadi akhirnya teman-teman yang sebenarnya tidak</p>

		<p>memiliki sifat itu Mbak, nanti pasti ada beberapa siswa yang bilang ke orang tuanya aku kan suka berteman sama ini A, masa aku dilarang temenan sih kayak gitu loh, karena sebelumnya mereka ada yang seperti itu Mbak cuman ketika mereka sama saya mereka enggak bisa kayak gitu sama saya Mbak, karena saya tahu Mbak, karena orang tuanya wa saya bu minta tolong kenapa ya anaknya kayak gamau sekolah katanya enggak ada yang mau temenan sama dia katanya. nah pulangnyanya saya wejani lah mereka Mbak di dalam kelas itu saya bilang ibu adakah ngelarang-larang kalian untuk berteman? Kalian itu sama-sama sekolah kesini harusnya saling berteman jangan ada yang musuh-musuhan, mainan yang baik-baik saja dan habis saya nasehatin enggak tahu ya mbak cuman habis dari situ sih sudah tidak ada lagi aduan dari orang tua soal anaknya yang dijauhi tapi tentang mereka berani atau tidak segala macam di luar saya enggak tahu, saya enggak bisa ngecek paling ya gitu tadi pakai cara kelompok yang diacak biar mereka enggak bisa milih-milih teman dan bisa berbaur dengan teman yang lain sama piket kelas bareng mbak.</p>
17.	Peneliti	<p>Apa tanggapan ibu jika ada siswa berkata kasar dan meluapkan emosinya di lingkungan sekolah?</p>
	JM	<p>Langsung saya tegur maksudnya saya tegur dalam hal yang baik mbak, ada anak itu pernah Mbak waktu itu teriak di dalam kelas tuh ngomong kayak gini “apa sih kamu itu enggak dengar saya itu</p>

		ngomong dari tadi kamu itu tuli kah”, saya diam itu Mbak pas itu saya cuma lihatin dia habis itu diam saya biarkan dia pulang, besoknya saya tanya kemarin kamu kenapa ngomong apa ke temanmu saya bilang kayak gitu sama mereka. coba ulangi kata-kata yang kamu apa tadi tuh yang kamu omongin itu, saya bilang ke mereka ibu pernahkah bilang kayak gitu, ibu pernahkah ngomong kayak gitu sama kalian, pernah tidak ibu memberikan contoh seperti itu saya bilang sama dia kan, baik nggak kelakuan seperti itu. Mereka bilang enggak, saya bilang begitu jadi saya nggak langsung kayak menegur dia pada saat dia melakukannya gitu tapi saya pendekatannya itu agak lebih halus tapi tegas juga Mbak.
18.	Peneliti	Bagaimana cara ibu membantu menenangkan siswa yang sedang marah atau sedih?
	JM	biasanya sih saya diamin dulu kan Mbak, misalnya pas lagi sedih atau nangis saya tanya terus kenapa kamu, kenapa ini, dia nggak bakal mau kasih tahu nanti, nah ketika dia udah mulai agak tenang baru saya tanya kenapa? atau saya panggil anaknya tanya duduk masalahnya itu apa gitu, kalau untuk yang sampe anaknya marah banget itu nggak ada sih mbak paling ada yg kayak ngomong sembarangan aja kemarin semester 1, kalau semester ini sudah nggak berani anaknya kayak gitu, karena saya biasanya juga komunikasi sama orang tuanya itu Mbak karena saya

		merasa saya nggak bisa nggak bisa kalau saya sendiri aja harus ada juga tindakan dari orang tua nya kalau memang anaknya buat masalah
19.	Peneliti	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak SD, dan bagaimana cara ibu menyikapi siswa yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	JM	Sebenarnya itu belum pantas Mbak untuk pegang gadget yang betul-betul mereka punya sendiri, Saya aja dulu punya HP itu aja sekitar SMP itu pun gara-gara saya butuh dan alasannya karena orang tua saya kerja dan nggak ada yang jemput kan. Jadi sebenarnya guru dan orang tua itu harus saling berkomunikasi Mbak agar mereka ngasih jam-jam tertentu atau hari-hari tertentu agar mereka tidak lama main HP dan mereka juga bisa melatih kemampuan motorik anak mereka jadi sebenarnya harus ada komunikasi juga dengan orang tua. Makanya perlu Kerjasama dari orang tua dan guru dalam mengedukasi anak dalam bermain gadget agar anak tidak ketergantungan/kecanduan sama gadget ini mbak.
20.	Peneliti	Apa saran ibu untuk orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anak?
	JM	Sama kayak yang tadi mbak, mungkin dikasih batasan waktu dan dikasih hari-hari tertentu buat anak untuk bisa main HP Mbak, nggak bisa tiap hari kita kasih mereka HP nanti akhirnya

		<p>mereka main HP terus kalau tidak dikasih batasan. jadinya orang tua tuh harus memberikan aturan contohnya kamu boleh main HP kalau Sabtu Minggu saja selebihnya nggak boleh atau boleh main HP di hari biasa tapi cuman satu jam saja selebihnya itu nggak boleh. Dan setelah itu selebihnya itu main sama orang tuanya dan orang tuanya itu juga harus ada pendekatan dengan anaknya kayak contohnya zaman dulu itu kan biasanya nonton tv bareng atau ajak anak bantu merapikan rumah. Tapi itu kembali lagi ke orang tua dan anaknya karena kita nggak boleh mengatur ataupun melarang orang lain kan Mbak paling cuman bisa memberitahu gitu aja sih Mbak.</p>
--	--	---

**Lampiran 14. TRANSKRIP WAWANCARA ORANG TUA**

Nama : Anastasia Dwi Narsih (ADN)

Umur : 45 Tahun

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Orang tua dari : Innaka Primahasta (IP)

Hari/Tanggal : Selasa, 29 April 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah anak bapak/Ibu memiliki gadget sendiri atau gabung dengan ibu? Apa jenisnya?
	ADN	ada mbak, jadi memang dia memang saya kasih sendiri. Jenisnya ada hp dan tablet.
2.	Peneliti	Mengapa bapak/ibu mengizinkan anak memiliki gadget pribadi? Apa alasannya?
	ADN	Ya gimana ya mbak, sebenarnya kurang bagus ya kalo efek ke sisi negatif jadi kayak dia lebih keseringan main hp karena punya sendiri dan saya mikir biar tidak mengganggu mbak jadi beda ya mbak kalau dia diberikan sendiri otomatis jadi leluasa main terus gitu, sebenarnya tidak ingin dikasih karena efeknya itu main terus.
3.	Peneliti	Mulai darikapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain gadget? Dan apa alasannya?
	ADN	mulai dari kecil mbak, karena kemajuan jaman contoh

		positifnya untuk pengetahuan
4.	Peneliti	Berapa lama waktu bermain gadget anak bapak/ibu apakah lebih dari 2 jam perhari?
	ADN	lebih dari 2 jam kadang dari pulang sekolah sudah main hp, tidur siang kalau bangun lanjut main hp lagi sampai malam mungkin di atas 5 jam
5.	Peneliti	Apakah bapak/ibu memiliki jam atau waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget? Jika ya, bagaimana?
	ADN	sebenarnya kalau hari-hari biasa saya kasih kebebasan, Cuma kalau saat ujian saya kurangi jam nya untuk pakai hp sekitar 2 jam, agar lebih fokus belajar untuk ujian
6.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu memberikan aturan kepada anak dalam bermain gadget?
	ADN	Biasanya langsung ngomong, kalau bisa pulang sekolah jangan pegang hp dulu, istirahat dan tidur siang dulu baru pegang hp
8.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu melihat peran gadget dalam kegiatan belajar anak?
	ADN	sebenarnya mendukung mbak, Cuma kalau kelewatan kadang anak-anak tidak bisa memilah kapan untuk belajar dan kapan untuk bermain.
9.	Peneliti	Apakah anak bapak/ibu lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar atau untuk bermain?

	ADN	untuk bermain, rata-rata anak-anak gunakan untuk bermain kalau untuk belajar saat dia tidak tahu jawabannya baru lihat hp
10.	Peneliti	Dari yang bapak/ibu ketahui, aplikasi apa saja yang ada di hp dan yang sering diakses oleh anak bapak/ibu?
	ADN	biasanya permainan, tiktok, facebook, Instagram paling itu saja, kalau yang paling sering itu permainan.
11.	Peneliti	Dari yang sering bapak/ibu lihat, Seberapa sering anak bapak/ibu berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar?
	ADN	kebetulan karna dia cuman ada satu teman yang sekolah disini jadi agak jarang mbak dia lebih sering dirumah karena jarak rumah temannya juga lumayan jauh dari rumah
12.	Peneliti	Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dengan teman temannya, apakah anak bapak/ibu lebih banyak berinteraksi secara langsung atau melalui gadget?
	ADN	kalau dirumah dia lebih sering video call lewat hp sama teman-temannya di sekolah, jadi lebih banyak menggunakan hp karena di tempat kami dia kurang temannya, ada satu namanya nabila tapi mereka jarang main bareng.
13.	Peneliti	Bagaimana interaksi sosial anak bapak/ibu dengan teman-

		temannya?
	ADN	menurut saya baik aja, dia anaknya mudah bergaul meskipun dia anak baru tapi temannya banyak saja
14.	Peneliti	Apakah bapak/ibu melihat perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget?
	ADN	iya pasti ada bu, mungkin karena pengaruh hp ya jadi berpikirnya itu ke depan kayak orang dewasa padahal masih SD kelas 4
15.	Peneliti	Menurut pendapat ibu bagaimana pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap sosial anak dengan orang lain?
	ADN	Pengaruhnya itu karena sering nonton video atau main game dia suka kesel mbak dia kalo kalah, terus juga suka ngomong pakai kata-kata seperti "mewing" atau "skibidi." Begitu sih mbak terus kalo sikapnya sama temannya saya kurang tahu kalo disekolah itu mbak, kalau pulang sekolah dia dirumah saja jarang keluar atau main sama temannya karena itu rumah mereka jauh.
16.	Peneliti	Apakah Anda melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak Anda? Jika ya, bagaimana?
	ADN	nggak ada mbak, biasa saja
17.	Peneliti	Apa yang bapak/ibu lakukan jika anak anda emosi saat gadget nya diambil?
	ADN	marah dia mbak, saya pengen nya dia fokus belajar tapi dia

		kalo pakai hp pasti lupa belajarnya jadi kadang pas diambil dia marah, ngambek dan nggak mau ngomong itu aja sih
18.	Peneliti	Dari yang ibu amati, gadget ini berdampak positif atau negatif terhadap anak ibu?
	ADN	sama-sama mbak ada plus dan minus nya, di satu sisi untuk pengetahuan namun di sisi lain kalau kebanyakan main hp tidak bagus karena masih kecil juga, kadang anak itu kalau pegang hp lebih fokus ke permainan jadi lupa untuk belajar
19.	Peneliti	Dari yang ibu amati, apakah penggunaan gadget ini berdampak pada peningkatan nilai siswa atau tidak?
	ADN	kadang-kadang mbak, tapi tidak terlalu merosot juga
20.	Peneliti	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sd dan bagaimana cara ibu menyikapi anak yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	ADN	sebenarnya kurang pantas karena masih kecil cuman ya karena untuk pengetahuan juga karna mengikuti kemajuan zaman jadi saya kasih namun waktunya harus dibatasi. Pernah bu dia itu pulang sekolah langsung pegang hp video call dari pulang sekolah, padahal di sekolah dia ketemu juga sama teman-temannya, jadi saya kurang suka jadi hp nya langsung saya ambil biar dia bisa ganti baju, makan dan tidur siang dulu kalau sudah bangun baru dikasih lagi.
21.	Peneliti	Apa saran Bapak/ibu untuk orang tua lain dalam mengelola

		penggunaan gadget pada anak-anaknya?
	ADN	mungkin lebih dikasih Batasan agar anak tahu ini jamnya harus istirahat, jamnya untuk belajar, jamnya main hp agar anak tahu kegiatan di hari itu agar tidak melulu main hp.

### Lampiran 15. TRANSKRIP WAWANCARA ORANG TUA

Nama : Marjana (M)

Umur : 47 Tahun

Pekerjaan : PNS di Lingkungan Kementerian Agama

Orang tua dari : Alya Aljahri (AA)

Hari/Tanggal : Rabu, 30 April 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah anak bapak/Ibu memiliki gadget sendiri atau gabung dengan ibu? Apa jenisnya?
	M	Jawaban: punya sendiri, jenis gadgetnya <i>smartphone</i>
2.	Peneliti	Mengapa bapak/ibu mengizinkan anak memiliki gadget pribadi? Apa alasannya?
	M	Jawaban: selain perkembangan zaman, sekarang juga tugas atau informasi tentang kegiatan sekolah diberikan lewat hp jadi saya mengizinkan anak saya untuk mempunyai hp sendiri
3.	Peneliti	Mulai dari kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain gadget? Dan apa alasannya?
	M	Jawaban: mulai umur 3 tahun, saya berikan untuk nonton-nonton film kartun tapi waktu itu belum hp sendiri masih gabung sama saya. Waktu sudah masuk TK baru saya kasih hp sendiri mbak
4.	Peneliti	Berapa lama waktu bermain gadget anak bapak/ibu apakah lebih

		dari 2 jam perhari?
	M	Jawaban: lebih dari 2 jam mbak, mungkin sampai kali 5 jam an terus kalau libur terserah dia aja mau sampe jam berapa. kecuali kalau ulangan saya batasi main hp nya cuman untuk sarana belajar saja.
5.	Peneliti	Apakah bapak/ibu memiliki jam atau waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget? Jika ya, bagaimana?
	M	Jawaban: biasanya siang mbak setelah pulang sekolah kan jam 1 sampai magrib/isya habis itu dia tidur, karna anak saya ini tidurnya cepat jam 7 atau jam 8 gitu dia sudah tidur. Sudah terbiasa sejak kecil tidurnya cepat dan bangun nya juga cepat mbak jam 5 subuh karena harus siap-siap turun sekolah juga kan
6.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu memberikan aturan kepada anak dalam bermain gadget?
	M	Jawaban: langsung saya komunikasikan ke anak saya
8.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu melihat peran gadget dalam kegiatan belajar anak?
	M	Jawaban: sangat membantu mbak, karena perkembangan zaman kan jadi mereka lebih tahu informasi dari kita karena dari hp itu
9.	Peneliti	Dari yang ibu lihat anak bapak/ibu lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar atau untuk bermain?
	M	Jawaban: Untuk belajar sih dia liat pelajaran di google
10.	Peneliti	Dari yang bapak/ibu ketahui, aplikasi apa saja yang ada di hp dan

		yang sering diakses oleh anak bapak/ibu?
	M	Jawaban: youtube, tiktok, whatsapp, permainan. Kalau yang sering itu youtube, tiktok sama whatsapp itu dia sering video call sama teman sekolahnya mbak.
11.	Peneliti	Dari yang sering bapak/ibu lihat, Seberapa sering anak bapak/ibu berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar?
	M	Jawaban: kalau di lingkungan sekitar rumah dia jarang main karena tidak ada teman juga di sekitar lingkungan rumah paling kalau sudah pulang ke rumah dia diam dirumah aja main sama kucing atau paling video call dengan teman-teman sekolahnya lewat hp
12.	Peneliti	Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dengan teman temannya, apakah anak bapak/ibu lebih banyak berinteraksi secara langsung atau melalui gadget?
	M	Jawaban: interaksi sosialnya baik, kalau di sekolah pastinya berinteraksi secara langsung ya mbak cuman karena dia lebih banyak dirumah dan tidak ada teman di sekitar rumah jadi anak saya lebih banyak berinteraksi lewat gadget
13.	Peneliti	Bagaimana interaksi/sikap sosial anak bapak/ibu dengan teman-temannya?
	M	Jawaban: untuk interaksi sosialnya baik aja mbak dia bergaul dengan teman-temannya di sekolah tapi kalau di luar lingkungan sekolah kurang karena dia tidak ada temannya di sekitar rumah jadi

		dia ya dirumah aja main gadget. Dan kalau dengan lingkungan baru gitu dia agak pemalu, tidak berani mengajak ngobrol duluan kecuali kalau orang lain yang ajak ngobrol baru dia ngomong.
14.	Peneliti	Apakah bapak/ibu melihat perubahan perilaku anak ibu setelah menggunakan gadget?
	M	Jawaban: kadang suka mengikuti apa yang dilihat pada gadget mbak contohnya perawatan, make up gitu mbak dan perilakunya positif saja
15.	Peneliti	Menurut pendapat ibu bagaimana pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap sosial anak dengan orang lain?
	M	Jawaban: dari yang saya lihat tidak ada
16.	Peneliti	Apakah ibu melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak Anda? Jika ya, bagaimana?
	M	Jawaban: dari video yang dia lihat di gadget dia suka mengikuti kalimat-kalimat gaul
17.	Peneliti	Apa yang bapak/ibu lakukan jika anak anda emosi saat gadget nya diambil?
	M	Jawaban: dia tidak pernah marah sampai berantakin barang atau ngomel mbak kalau hp nya di ambil, dia pasrah aja atau paling ngambek habis itu paling dia main sama kucing
18.	Peneliti	Dari yang ibu amati, apakah penggunaan gadget ini berdampak pada peningkatan nilai siswa atau tidak?
	M	Jawaban: dari yang saya lihat penggunaan gadget ini baik bu

		terhadap nilainya
19.	Peneliti	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sd dan bagaimana cara ibu menyikapi anak yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	M	Jawaban: sudah pantas mbak, pembelajaran SD sekarang kalau saya lihat kayak pembelajaran SMP ya jadi menurut sudah pantas supaya anak juga bisa mencari materi yang tidak anak pahami melalui gadget ini. Lalu untuk penggunaan gadget yang berlebihan mungkin diberikan arahan jika ini waktu untuk belajar jadi di stop dulu main gamenya.
20.	Peneliti	Dari yang bapak/ibu amati, apakah gadget ini berdampak positif atau negatif pada anak?
	M	lebih ke positif menurut saya seperti dari perilakunya, dari tontonannya juga baik saja tidak pernah ngomong kasar, lebih kearah positif menurut saya.
21.	Peneliti	Apa saran Bapak/ibu untuk orang tua lain dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anaknya?
	M	Jawaban: menurut saya kalau saat belajar stop dulu menggunakan gadget kecuali kalau mencari jawaban di google itu tidak apa-apa, kalau untuk main-main saja lebih baik di stop dulu saat jam belajar.

### Lampiran 16. TRANSKRIP WAWANCARA ORANG TUA

Nama : Renita (R)

Umur : 42 tahun

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga/jualan kue di rumah

Orang tua dari : Hafiza Kaira Lubna (HKL)

Hari/Tanggal : Senin, 05 Mei 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah anak bapak/Ibu memiliki gadget sendiri atau gabung dengan ibu? Apa jenisnya?
	R	Jawaban: Sendiri, jenisnya <i>handphone</i>
2.	Peneliti	Mengapa bapak/ibu mengizinkan anak memiliki gadget pribadi? Apa alasannya?
	R	Jawaban: alasannya kan saya ada aktivitas bikin kue kering, kalo ga ada gadget aktivitasnya suka keluar rumah jadi kalo ada hp dia anteng diam aja dikamar main hp, itu si alas an utamanya.
3.	Peneliti	Mulai dari kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain gadget? Dan apa alasannya?
	R	Jawaban: dari TK si sudah saya kasih
4.	Peneliti	Berapa lama waktu bermain gadget anak bapak/ibu apakah lebih dari 2 jam perhari?

	R	Jawaban: lebih, sehari bisa 12 jam kalo nggak sekolah. kecuali kalau dia sekolah kan dari jam 7 sampai jam 1 di sekolah habis itu pergi les. Paling satu hari 3-4 jam kalau sekolah.
5.	Peneliti	Apakah bapak/ibu memiliki jam atau waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget? Jika ya, bagaimana?
	R	Jawaban: nggak fleksibel aja menyesuaikan situasi contohnya ga ada batas waktu kalo dia pengen main hp ya saya bolehin begitu
6.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu memberikan aturan kepada anak dalam bermain gadget?
	R	Jawaban: kalo aturan itu dia gini nah kalo dikasih peraturan dia kayak tantrum gitu nah kayak dia marah ke orang tuanya gitu nah saya rasa kecanduan juga si sedikit gara-gara <i>handphone</i> . Marahnya dia itu kayak ngomel-ngomel, banting pintu sama kadang lempar-lempar barang gitu.
8.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu melihat peran gadget dalam kegiatan belajar anak?
	R	Jawaban: cukup membantu si kalo hp ini, karena kalo pelajaran yang kurang di mengerti dia bisa cari lewat hpnya cuman kebanyakan main gamenya kayak mabar gitu sama temannya kalo untuk belajar itu jarang saya lihat paling sesekali saja.
9.	Peneliti	Apakah anak bapak/ibu lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar atau untuk bermain?
	R	Jawaban: lebih banyak untuk bermain.

10.	Peneliti	Dari yang bapak/ibu ketahui, aplikasi apa saja yang ada di hp dan yang sering diakses oleh anak bapak/ibu?
	R	Jawaban: game roblox, free fire, whatsapp, tiktok gitu, kalo yang sering itu kayak roblox game tembak-tembakan, panen buah-buah gitu, free fire gitu si banyak permainan. Kalo top up skin itu untungnya nggak pernah si karena biasanya kan anak-anak kalo main game online itu pasti ada top up, tapi untungnya anak say aini nggak pernah si minta uang untuk top up game begitu
11.	Peneliti	Dari yang sering bapak/ibu lihat, Seberapa sering anak bapak/ibu berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar?
	R	Jawaban: jarang. di lingkungan rumah ada temannya, teman les dan ngaji juga cuman dia jarang juga karena lebih banyak main <i>handphone</i>
12.	Peneliti	Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dengan teman temannya, apakah anak bapak/ibu lebih banyak berinteraksi secara langsung atau melalui gadget?
	R	Jawaban: lebih banyak ke gadget dari pada ke temannya
13.	Peneliti	Bagaimana interaksi/sikap sosial anak bapak/ibu dengan teman-temannya?
	R	Jawaban: kalau sikapnya ada kadang dia suka ngatur-ngatur temannya, kayak lebih suka mendominasi gitu dia. Nah kalo di lingkungan baru dia lebih mudah beradaptasi sama teman-temannya

14.	Peneliti	Apakah bapak/ibu melihat perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget?
	R	Jawaban: banyak si kaya suka marah-marah, suka mengatur temannya. Cuman dia lebih kalo bisa dibilang pikirannya lebih cerdas apalagi tentang Bahasa Inggris nilainya bagus.
15.	Peneliti	Menurut pendapat ibu bagaimana pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap sosial anak dengan orang lain?
	R	Jawaban: kalo media sosial dia nggak punya si jadi kayak nggak terlalu berpengaruh, kalo sama teman kelasnya di whatsapp grup itu dia kayak cuek aja si sama teman-temannya pas bahas tugas, dia nggak jawab sama sekali itu temannya diskusi di grup dia cuekin aja. kadang-kadang pernah ngomong si kayak Bahasa Gaul gitu kayak skibidi, mewing, kalo ngomong kasar gitu nggak karena dia ngerti itu nggak bagus.
16.	Peneliti	Apakah ibu melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak Anda? Jika ya, bagaimana?
	R	Jawaban: emosinya kayak marah sampai banting pintu, pernah lempar barang juga, atau ngomel gitu dia mbak mungkin bisa dibilang tantrum, dan berpengaruh ke pikirannya juga kayak lebih dewasa menurut saya kadang pertanyaannya itu apaya masalah-masalah yang dia ga harus tau kaya selingkuh itu apa padahal dia masih sd kan, terus kayak club itu tempat apa mah, kayak rasa penasarannya tinggi gitu loh jadi saya kasih tau baik-baik.

17.	Peneliti	Apa yang bapak/ibu lakukan jika anak anda emosi saat gadget nya diambil?
	R	Jawaban: iya pernah, dia marah emosi dia nangis itu sebentar aja habis itu baik lagi, pernah kan dia marah sama saya dia menjauh dari saya kayak ngambek lah terus nutup pintunya keras, ngomel-ngomel saya biarin aja sampai dia mereda sendiri
18.	Peneliti	Dari yang ibu amati, apakah penggunaan gadget ini berdampak pada peningkatan nilai siswa atau tidak?
	R	Jawaban: kayaknya ada si plus dan minusnya kayak untuk pelajaran Bahasa Inggris dia itu jago tapi kayak untuk pelajaran yang lain itu biasa aja sih jadi standar aja si nggak turun banget kecuali kalo pelajaran yang nggak disukai dia kayak nggak mau belajar seperti penjas itu dia nilainya agak rendah jadi kalo disuruh belajar yang nggak dia suka itu kadang males-malesan. Cuma dari Bahasa Inggris juga nilainya bagus karena di permainannya yang Roblox itu juga Bahasa Inggris dia jadi dia jago Bahasa Asingnya, dia itu pernah mewakili sekolah itu dia masuk final jadi saya arahkan dia fokuskan ke les Bahasa Inggris
19.	Peneliti	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak SD dan bagaimana cara ibu menyikapi anak yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	R	Jawaban: kalo menurut saya karena perkembangan jaman sekarang anak sekarang sudah ngerti hp jadi kalau nggak dikasih

		nanti anak nya gptek karena teknologi sekarang berkembang pesat jadi kita paling pantau selama masih belum ada dampak yang berlebihan apalagi game yang mengeluarkan uang itu juga nggak baik ya nyusahin orang tua jadi selama itu masih wajar saya bolehin aja.
20.	Peneliti	Dari yang bapak/ibu amati, apakah gadget ini berdampak positif atau negatif pada anak?
	R	Jawaban: balance aja si, kalo negatifnya itu bikin mata jadi rabun karena keseringan main hp itu kalo dari segi Kesehatan terus kalo emosinya juga kadang suka marah-marah kalo nggak dikasih pinjam karna keasikan mabar bareng temannya pas diambil marah jadi emosinya kayak nggak stabil, terus positifnya Bahasa inggrisnya bagus,memudahkan untuk tanya informasi ke teman-temannya juga kayak tugas atau PR sangat membantu karena saling tanya gitu sih positifnya
21.	Peneliti	Apa saran Bapak/ibu untuk orang tua lain dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anaknya?
	R	Jawaban: menurut saya lebih bagus mengurangi batas waktu kayak main pas hari libur saja atau weekend, cuman karna anak-anak sekarang susah diatur ya jadi penggunaan gadgetnya kadang melebihi orang tuanya gitu sih, juga mengatur privasi atau Riwayat yang ditonton itu orang tua harus tau kalau perlu harus diberi kunci biar tontonan anak itu sesuai dengan umurnya.

### Lampiran 17. TRANSKRIP WAWANCARA ORANG TUA

Nama : Febri Ayu Amelia Putri (FAAP)

Umur : 29 tahun

Pekerjaan : IRT

Orang tua dari : Daffa Giovanni Provoka (DGP)

Hari/Tanggal : Jumat, 02 Mei 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	Peneliti	Apakah anak bapak/Ibu memiliki gadget sendiri atau gabung dengan ibu? Apa jenisnya?
	FAAP	Jawaban: punya sendiri, Jenis <i>smartphone</i> android
2.	Peneliti	Mengapa bapak/ibu mengizinkan anak memiliki gadget pribadi? Apa alasannya?
	FAAP	Jawaban: karena dari gadget dia bisa belajar apa saja terus saya kasih Batasan waktu juga kalo main gadget itu nggak seharian, kalau dia sudah mengerjakan PR baru bisa main game kayak reward gitu mbak
3.	Peneliti	Mulai dari kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain gadget? Dan apa alasannya?
	FAAP	Jawaban: dari dia mulai boleh makan MPASI jadi kan biar dia

		focus makan jadi dia saya kasih tontonan
4.	Peneliti	Berapa lama waktu bermain gadget anak bapak/ibu apakah lebih dari 2 jam perhari?
	FAAP	Jawaban: kalau di weekend lebih dari 2 jam mbak. kalo misalkan dia hari biasa sekolah gini kan dia pulang makan siang, main hp 3-4 jaman gitu.
5.	Peneliti	Apakah bapak/ibu memiliki jam atau waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget? Jika ya, bagaimana?
	FAAP	Jawaban: iya. dia nggak ada jam malam jadi batas main hp itu disore hari aja malah sudah nggak boleh. Soalnya pernah dia main hp sampai malam dia susah tidurnya mbak, jadi kami batasi sampai jadi udah nggak main hp lagi malamnya. Kan pagi dia sekolah nanti pulang sekolah 2-3 jam saja dia main hp itu nanti sorenya dia keluar main sama teman-temannya sudah simpan hp, malam dia ngerjakan PR habis itu boleh main hp saya kasih kayak self reward lah karena udah ngerjain PR paling 1 jam setengah habis itu tidur.
6.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu memberikan aturan kepada anak dalam bermain gadget?
	FAAP	Jawaban: kayak ini youtube nya saya batasi, ada batasannya kayak tontonan shortcut saya batasi ada mode batas biar shortcut-shortcut yang dewasa itu nggak muncul di hp nya jadi kayak games-games aja di youtubanya nggak bebas

8.	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu melihat peran gadget dalam kegiatan belajar anak?
	FAAP	Jawaban: iya kadang dia kalo ngerjakan PR ya kalau nggak di buku dia biasanya lihat jawabannya di hp lewat google jadi ya gadget ini sangat membantu juga
9.	Peneliti	Apakah anak bapak/ibu lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar atau untuk bermain?
	FAAP	Jawaban: sama-sama aja, kalo waktunya dia main ya main, kalo waktunya dia belajar ya dia belajar maksudnya dia nggak terus-terusan pake untuk main kayak kadang dia cari tutorial dan dia aja hafalan surat-surat pendek itu dari youtube kan jadi ya membantu juga si
10.	Peneliti	Dari yang bapak/ibu ketahui, aplikasi apa saja yang ada di hp dan yang sering diakses oleh anak bapak/ibu?
	FAAP	Jawaban: kalau yang sering diakses itu dia sering main games mobil-mobilan simulator dia suka ngedit bus simulator pokoknya dia suka yang ngedit-ngedit, suka bikin stiker-stiker nama gitu karena ada aplikasinya kan buat bikin-bikin stiker sama roblox gitu aja. Aplikasi yang di hpnya itu youtube, Instagram sama tiktok dia nggak pake, kayak game roblox, whatsapp, aplikasi edit-editan nanti biasanya bapaknya cetak hasil editan stikernya
11.	Peneliti	Dari yang sering bapak/ibu lihat, Seberapa sering anak

		bapak/ibu berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar?
	FAAP	Jawaban: iya dia kalo habis main gadget itu kan biasanya dia keluar main sepeda sama teman-temannya itu sepupu-sepupunya semua, terus kalo di gadget itu mabarnya sama sepupu-sepupunya juga jadi dia berinteraksinya apa lewat itu kan ngobrol
12.	Peneliti	Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dengan teman temannya, apakah anak bapak/ibu lebih banyak berinteraksi secara langsung atau melalui gadget?
	FAAP	Jawaban: dia langsung, main aja dia sama teman-temannya kalau main dia itu nggak menyendiri dia main aja sama teman-temannya bersosialisasi, sama adiknya pun dia juga main kadang pas hp nya disita dia kadang ngobrol sama adiknya atau gambar sama-sama.
13.	Peneliti	Bagaimana interaksi/sikap sosial anak bapak/ibu dengan teman-temannya?
	FAAP	Jawaban: alhamdulillah, dia ini anaknya nggak nakal ya, dia sopan kalau dia sekolah juga nggak ada laporan yang macam-macam juga ya dari bu jeko, dia kalau sama adiknya juga nggak kasar, dia biasa aja si nggak ada yang kayak orang tantrum kan kalau hp nya diambil nggak pernah. Jadi kalo saya bilang ayo sudah simpan hp ya udah jadi mereka bisa asik dengan aktivitas

		mereka sendiri kayak gunting-gunting, gambar dll gitu. Nah kalau sikap sosial nya dia itu kalau ketemu orang baru dia anaknya pemalu, dia introvert sebenarnya dia nggak cepat bergaul sama orang baru kecuali orang itu yang duluan ngajak ngomong baru. Disekolah gitu juga si pendiam tapi dia main aja sama teman-teman sekolahnya
14.	Peneliti	Apakah bapak/ibu melihat perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget?
	FAAP	Jawaban: nggak si, nggak ada yang berubah gimana=gimana. Paling di aini tau yang lagi viral kayak berita-berita terkini jadi saya tau info berita terbaru itu dari dia. Pokoknya di aitu suka mempelajari-mempelajari sejarah-sejarah dan dia suka baca juga gitu
15.	Peneliti	Menurut pendapat ibu bagaimana pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap sosial anak dengan orang lain?
	FAAP	Jawaban: nggak ada pengaruh si, karena dia nggak main sosmed ya jadi dia itu lihat info-info berita itu lewat video youtube biasanya dan dia juga kadang lihat di shortcut tentang berita-berita terupdate dia Taunya disitu jadi dia nggak ada dampak yang gimana-gimana, sejauh ini baik aja si
16.	Peneliti	Apakah ibu melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak Anda? Jika ya, bagaimana?
	FAAP	Jawaban: nggak ada juga si, dia kalo main game kalah dia paling

		bilang ahh/ihh keselnya ai kalah gitu-gitu aja, dia nggak kayak sepupu-sepupunya yang kalah sampai banting barang itu nggak pernah jadi saya ya udah si bang itu kan game aja kalo kalah ya sudah
17.	Peneliti	Apa yang bapak/ibu lakukan jika anak anda emosi saat gadget nya diambil?
	FAAP	Jawaban: itu yang handle bapaknya karena dia takut sama bapaknya kan tapi sampai saat ini mereka nggak pernah kayak ngamuk sampai banting-banting barang itu nggak pernah, di aitu pernah dibatasi sama familylink pake jam jadi bapaknya dikantor kunci hpnya dari kantor pas kekunci itu hati hp nya jadi ya mereka lanjut lain bola aja di tengah rumah dan dia juga nggak pernah ngomel kayak mah sebentar nah mah/nanti nah mah nggak pernah jadi kalo udah jamnya dia terima aja dan alhamdulillah nya nggak pernah tantrum anaknya.
18.	Peneliti	Dari yang ibu amati, apakah penggunaan gadget ini berdampak pada peningkatan nilai siswa atau tidak?
	FAAP	Jawaban: iya alhamdulillah dari kelas 1 sampai kelas 4 ini nilainya selalu bagus, jadi pas lagi ulangan kami bener-bener nggak bolehin dia main hp mbak jadi bener-bener harus belajar, kan kadang dikasih lihat tu nilai aslinya sama gurunya biasanya selalu 80/90 nah pas dapat 70 saya tanya ini bang kenapa Cuma dapat 70 dia bilang soalnya susah mah saya bilang makanya

		belajar lagi, kadang dia juga belajarnya lewat hp mbak karena kadang kan nggak dikasih kisi-kisi sama gurunya jadi di cari jawaban gitu dari google
19.	Peneliti	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sd dan bagaimana cara ibu menyikapi anak yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	FAAP	Jawaban: kalau diikuti jaman sekarang ya mbak anak-anak nggak ada anak-anak yang tidak main gadget pasti main gadget tinggal gimana lagi kita sebagai orang tua memberi Batasan/waktu karena kalau berlebihan juga saya takut matanya sakit karena terlalu kelamaan lihat layar kan bisa perih gitu aja, saya juga nggak membatasi mereka main gadget karena sekarang sudah lingkungan kiri-kanan main hp sedangkan bayi aja udah punya tab sendiri, jadi nggak bisa juga kita melarang nggak boleh screen time nggak boleh main/nonton hp dan tv jadi ya sudah ikuti saja asal dibatasi waktu bermain gadgetnya
20.	Peneliti	Dari yang bapak/ibu amati, apakah gadget ini berdampak positif atau negatif pada anak?
	FAAP	Jawaban: kalo sekarang si positif aja, baik aja gitu maksudnya nggak ada yang aneh-aneh ya anak nya juga nggak ada yang tantrum biarpun dilarang main hp juga karena dia lebih asik sama main bikin-bikin gendang itu saja. Jadi kalau di ambil hpnya ya sudah nggak marah si dia. Jadi positifnya itu dia lebih

		<p>mudah mencari materi belajarnya, bisa tau informasi juga info dari teman-teman kelasnya, ya negatifnya juga kadang ada kata-kata baru gitu kan dari sosmed dia tanya ap aini mah dia juga sering tanya tapi saya bilang itu ga boleh diikuti gitu aja.</p>
21.	Peneliti	<p>Apa saran Bapak/ibu untuk orang tua lain dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anaknya?</p>
	FAAP	<p>Jawaban: ya saran saya si mungkin harusnya dikasih Batasan/waktu kan, biasanya kalo anak-anak ini kalau dilarang nggak suka tapi kalo apa Namanya dia dibatasi juga pola tidurnya jadi bagus mbak, kalo kelamaan main hp kan otaknya itu kayak pengen main hp nggak istirahat nggak inget waktu makanya kadang mereka itu kalo weekend saja boleh sabtu kalau minggu nggak boleh karna senin kan sekolah. Jadi menurut saya waktu menggunakan hp itu harus dibatasi oleh orang tua.</p>

**Lampiran 18. TRANSKRIP WAWANCARA ORANG TUA**

Nama : Sarifa Suci (SS)  
 Umur : 33 Tahun  
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga (IRT)  
 Orang tua dari : Muhammad Athorozziq Wisanggeni (MAW)  
 Hari/Tanggal : Jumat, 22 Agustus 2025

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1	Peneliti	Apakah anak bapak/Ibu memiliki gadget sendiri atau gabung dengan ibu? Apa jenisnya?
	SS	Jawaban: Gabung dengan saya, <i>Smartphone</i> merek Samsung
2	Peneliti	Mengapa bapak/ibu mengizinkan anak memiliki gadget pribadi? Apa alasannya?
	SS	Jawaban: yang pertama supaya memudahkan anak dalam belajar contoh seperti informasi-informasi dari guru dan teman-temannya grup di sekolah, yang kedua memudahkan untuk mencari materi pembelajaran agar anak tidak bingung
3	Peneliti	Mulai dari kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain gadget? Dan apa alasannya?
	SS	Jawaban: mulai di kelas 3, memang dia dari kelas 3 itu pemakaian gadgetnya hanya 2 kali dalam 1 minggu di hari sabtu dan minggu, selebihnya dia cuman ngecek hp untuk lihat informasi di grup kelas saja
4	Peneliti	Berapa lama waktu bermain gadget anak bapak/ibu apakah lebih dari 2 jam perhari?

	SS	Jawaban: tidak, paling anak saya main hp itu setengah jam/30 menit sudah cukup, walaupun dia mau main lagi saya kasihnya di sore itupun hanya 30 menit saja. Jadi dari senin sampai jumat dia tidak boleh memakai gadget kecuali untuk melihat info grup kelas saja.
5	Peneliti	Apakah bapak/ibu memiliki jam atau waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget? Jika ya, bagaimana?
	SS	Jawaban: ada. Biasanya kalau untuk hari sabtu atau minggu pagi jam 8 boleh main, nanti kalau sore setelah sholat ashar jam 4 dia boleh main lagi
6	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu memberikan aturan kepada anak dalam bermain gadget?
	SS	Jawaban: ya untuk aturan saya selalu menjelaskan efek dari gadget kalau terlalu lama main game efeknya bikin mata rusak dan minus nanti susah kalau sudah besar. Apalagi kalau mau masuk tantara itu harus periksa Kesehatan karena cita-cita anak say aitu pengen jadi tantara.
7	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu melihat peran gadget dalam kegiatan belajar anak?
	SS	Jawaban: kalau peran gadget dalam belajar anak bagus tapi tergantung orang tua lagi karna Namanya anak-anak di gadget ini bukan untuk belajar saja pasti ada sosial media, game, video youtube dll. Kalau kita sebagai orang tua tidak memantau anak dalam bermain gadget pasti akan berlebihan
8	Peneliti	Apakah anak bapak/ibu lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar atau untuk bermain?

	SS	Jawaban: kayaknya lebih banyak untuk belajar, karena kalo misalnya dia males tanya ke orang tuanya dia carinya di hp
9	Peneliti	Dari yang bapak/ibu ketahui, aplikasi apa saja yang ada di hp dan yang sering di akses oleh anak bapak/ibu?
	SS	Jawaban: dia tidak memakai sosial media, palingan whatsapp. Dan kalo misalkan dia main game ya palingan roblox dan nonton youtube.
10	Peneliti	Dari yang sering bapak/ibu lihat, Seberapa sering anak bapak/ibu berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar rumah?
	SS	Jawaban: kalau dirumah sering, karena dia sholat ke masjid dan dia tidak pernah tinggalkan sholat jadi dia di masjid itu main juga karena teman-temannya juga ke masjid.
11	Peneliti	Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dengan teman temannya, apakah anak bapak/ibu lebih banyak berinteraksi secara langsung atau melalui gadget?
	SS	Jawaban: secara langsung, kalo gadget paling Cuma tanya tentang PR saat dia lagi paskibraja otomatis dia ketinggalan info pelajaran jadi dia langsung tanya ke temannya.
12	Peneliti	Bagaimana interaksi/sikap sosial anak bapak/ibu dengan teman-temannya?
	SS	Jawaban: Alhamdulillah untuk saat ini sikap sosialnya baik saja, tidak ada yang gimana-gimana gitu. Dan anak saya ini orangnya supel kalo ada orang baru dia dominan ngajak ngobrol duluan
13	Peneliti	Apakah bapak/ibu melihat perubahan perilaku anak setelah

		menggunakan gadget?
	SS	Jawaban: biasa saja mbak, perubahan kearah negatif tidak ada karena kalau untuk masalah gadget dia tidak terlalu over dalam bermain gadget paling dia lihat hp untuk ngecek info di grup saja. dan karena memakai gadget sabtu dan minggu 30 menit saja kan jadi tidak ada perubahan perilaku yang mengarah ke negatif gitu mbak. Kegiatan anak saya itu di rumah nonton tv, pas jam sholat magrib dia ke masjid sholat, habis dari masjid ngaji, habis itu hafalan, lalu belajar kalau ada PR jadi teratur agar waktunya tidak habis di gadget saja karena menurut saya itu <i>time is money</i> .
14	Peneliti	Menurut pendapat ibu bagaimana pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap sosial anak dengan orang lain?
	SS	Jawaban: kalau menurut saya karena lingkungan dekat rumah saya dekat masjid, ada banyak rumah alquran nya jadi rata-rata anak saya kegiatannya seperti itu tidak ada yang aneh-aneh.
15	Peneliti	Apakah Anda melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak Anda? Jika ya, bagaimana?
	SS	Jawaban: kalau untuk emosi yang saya lihat dari anak saya dia itu pendiam, yang kedua dia takut sama orang tua walaupun dia kesel karna di ganggu sama adek nya paling dia ngalah karena takut saya marahin jadi ya palingan dia diem
16	Peneliti	Apa yang bapak/ibu lakukan jika anak anda emosi saat gadget nya diambil?

	SS	Jawaban: kalau itu tidak pernah mbak, karena dia nurut mbak anaknya pas saya marahi paling matanya berkaca-kaca tapi tidak pernah membentak saya. Saya memang nasehatin dia mbak apalagi soal agama seperti kalo sama orang tua atau orang yang lebih tua itu adabnya bagaimana disekolah ataupun dilingkungan rumah, nadanya tidak boleh lebih tinggi sama orang yang lebih tua pokoknya saya kasih tau supaya bisa jadi anak yang lebih baik
17	Peneliti	Dari yang ibu amati, apakah penggunaan gadget ini berdampak pada peningkatan nilai siswa atau tidak?
	SS	Jawaban: kalau selama ini yang saya lihat dalam bermain gadget nilai belajarnya di sekolah tidak ada yang berubah, aktivitasnya juga bagus dari segi paskibraka atau belajarnya tidak berpengaruh si mbak ke nilainya
18	Peneliti	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sd dan bagaimana cara ibu menyikapi anak yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	SS	Jawaban: sudah pantas karena harus mengikuti perkembangan jaman. Namun kembali lagi harus ada aturan dari orang tua untuk mengatur penggunaan gadget pada anak agar gadget nya ini tidak berdampak negatid pada anak
19	Peneliti	Dari yang bapak/ibu amati, apakah gadget ini berdampak positif atau negatif pada anak?
	SS	Jawaban: kalau untuk anak saya ada dampak positifnya seperti memudahkan komunikasi dia dengan temannya
20	Peneliti	Apa saran Bapak/ibu untuk orang tua lain dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anaknya?

	SS	<p>Jawaban: ini menurut pribadi saya, kita sebagai orang tua baiknya anak diberikan Batasan waktu atau hari libur saja anak itu diberikan gadget, untuk main game atau nonton itu harus dibatasi waktunya agar anak tidak berlebihan. Jadi orang tua itu harus bisa mengatur waktu anaknya kapan dia bisa bermain gadget, kapan tidur, kapan jam ibadahnya dan kapan belajarnya gitu karena kadang anak-anak ada yang kadang tidak tidur, tidak sholat malah PR dan belajarnya diabaikan malah mainnya gadget terus, makanya orang tua harus ambil alih karena gadget ini berbahaya apalagi anak itu tidak bisa memilih dan melilah mana yang baik dan tidak jadi mereka nonton terus apa yang muncul dari gadget tersebut itu kalau menurut saya.</p>
--	----	--

**Lampiran 19. TRANSKRIP WAWANCARA ORANG TUA**

Nama : Kartini (K)  
 Umur : 44 tahun  
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga (IRT)  
 Orang tua dari : Nada Fajria Salsabila (NFS)  
 Hari/Tanggal : Jumat, 22 Agustus 2025

No	Pelaku	Hasil Wawancara
1	Peneliti	Apakah anak bapak/Ibu memiliki gadget sendiri atau gabung dengan ibu? Apa jenisnya?
	K	Jawaban: Sama saya gabung. Jenisnya hp/ <i>smartphone</i>
2	Peneliti	Mengapa bapak/ibu mengizinkan anak memiliki gadget pribadi? Apa alasannya?
	K	Jawaban: ya kalo untuk belajar bisa pakai gadget bu, sekarang kan pakai gini karena kalo buku aja kan kurang mendukung gitu loh jadi pakai gadget, ya udah untuk belajar aja sib u paling main sebentar aja
3	Peneliti	Mulai dari kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain gadget? Dan apa alasannya?
	K	Jawaban: mulai sekolah itu pas online kemaren, waktu di akelas 1 atau 2 itu masih sekolah online kan tap ikan jarang-jarang
4	Peneliti	Berapa lama waktu bermain gadget anak bapak/ibu apakah lebih dari 2 jam perhari?
	K	Jawaban: berapa jam ya, ya segituan lah bu 2 jam an habis istirahat, tidur, habis itu kerjakan PR ya sekitaran 2 jam lah bu

5	Peneliti	Apakah bapak/ibu memiliki jam atau waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget? Jika ya, bagaimana?
	K	Jawaban: enggak juga si bu kalo pulang sekolah, kalo ada PR dia pegang hp sambil ngerjakan PR soalnya buku paket dia enggak punya bu jadi dia minta ke teman fotokan gitu jadi kadang dia langsung kerjakan. Jadi dia minta dulu si baru saya kasih jadi jam dia pegang hp enggak tentu
6	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu memberikan aturan kepada anak dalam bermain gadget?
	K	Jawaban: enggak ada bu, cuman ya anak-anak kan harus ada batasannya main hp enggak di biarin gitu jadi kalau waktunya sudah harus sudah ain hp nya karena kan juga kasihan matanya bu
7	Peneliti	Bagaimana bapak/ibu melihat peran gadget dalam kegiatan belajar anak?
	K	Jawaban: apaya ya, ada bagusnya ada enggaknya juga. Kalo enggak bagusnya itu kalo sudah pegang hp lupa belajarnya, kalo bagusnya itu untuk cari info atau cari apakah tentang pelajarannya dan apa yang dia enggak tau bisa tau dari gadget ini
8	Peneliti	Apakah anak bapak/ibu lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar atau untuk bermain?
	K	Jawaban: seimbang, soalnya saya kasih tau sudah jangan banyak main, harus lebih banyak belajar dia pasti jawab iya, dia ini aman aja soalnya nurut anaknya, paling kelahi sama adeknya berebut hp pas kakaknya lagi belajar itu

9	Peneliti	Dari yang bapak/ibu ketahui, aplikasi apa saja yang ada di hp dan yang sering di akses oleh anak bapak/ibu?
	K	Jawaban:
10	Peneliti	Dari yang sering bapak/ibu lihat, Seberapa sering anak bapak/ibu berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekitar?
		Jawaban: karena kami tinggal diruko bu, jadi temannya itu kebanyakan teman yang di sekolah aja nggak ada teman yang di rumah cumin sama kita aja karna kita dilingkungan ruko kan jadi nggak bisa keluar ngga ada temannya paling temannya disekolah aja. Jadi kalau dia pulang sekolah ya dirumah aja paling di aitu bilang mak ada PR, dia minta hp untuk whatsapp temannya jadi temannya ya yang disekolah aja komunikasi lewat hp kalo dirumah
11	Peneliti	Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dengan teman temannya, apakah anak bapak/ibu lebih banyak berinteraksi secara langsung atau melalui gadget?
	K	Jawaban: melalui hp bu ngga ada teman-temannya kan di dekat ruman jadi komunikasinya lewat hp karna nggak pernah ketemu-ketemu kalo dirumah paling kalo disekolah aja dia sama temannya
12	Peneliti	Bagaimana interaksi/sikap sosial anak bapak/ibu dengan teman-temannya?
	K	Jawaban: gimana ya saya nggak pernah lihat teman-temannya soalnya saya jarang, dia kan interaksinya disekolah aja kalo pulang dia sirumah aja. Tapi kalo dia dengan teman-temannya baik aja si, akrab semua dia

		<p>kadang soalnya minta PR sama temannya satu belum dikasih dia chat temannya yang lain lagi karna dia ga ada buku jadi dia minta tugas ke teman. Soalnya dia tu anaknya takut bu kalo nggak ngerjakan tugas itu, walaupun dia nggak ada buku tapi dia tetap ingat kerjakan PR, Kemaren pas bagi rapot gurunya bilang nada ini nggak ada buku bu tapi nilainya bagus dia nggak pernah PR ng aitu nggak dikerjakan padahal nggak ada buku dia tapi yang nggak pernah buku lain mereka kadang nggak kerjakan PR itu gurunya bilang sendiri ke saya.</p>
13	Peneliti	<p>Apakah bapak/ibu melihat perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget?</p>
	K	<p>Jawaban: ya pasti ada contohnya itu kalo ibaratnya disuruh sudah kalo belum waktunya berhenti paling dia bilang yah mamak ini tapi dia nurut aja mbak kasih dia nggak pernah nggak kasih gitu. Saya selalu bilang ke dia ingat belajar jangan main hp terus, krna rumah kami itu kan dilempake hrusnya dia itu sekolahnya didaerah lempake sana Cuma dia nya yang nggak mau sekolah disana dan dia juga bilang mau sekolah smp 2 kan bu jadi saya bilangi nilaimu harus bagus kalau mau sekolah disana kalau nilaimu jelek nggak diterima ya sekolah di smp 13 aja. Makanya saya bilang banyak-banyak belajar jangan main hp terus gitu jadi karena kemauannya sendiri yang pengen sekolah ditempat yang bagus kan bu dia tekun belajarnya kayak termotivasi gitu. Kalo perubahan perilaku yg mudah marah, males gitu dia nggak, gurunya aja pernah bilang ke saya nada itu kalo disekolah itu dia pendiam</p>

14	Peneliti	Menurut pendapat ibu bagaimana pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap sosial anak dengan orang lain?
	K	Jawaban: di aitu main Instagram. Dia itu nggak pernah si ngomong yang jelek-jelek gitu paling dia ketawa lihati gambar/video atau korea-korea gitu nah yang dia senangi gitu-gitu aja
15	Peneliti	Apakah Anda melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap emosi anak Anda? Jika ya, bagaimana?
	K	Jawaban: ya ada sih tapi nggak sering. Kayak saya bilang sudah main taro hp nya dulu paling dia jawab “ahh mamak ini” paling gitu si tapi dia nurut tatap taro hpnya.
16	Peneliti	Apa yang bapak/ibu lakukan jika anak anda emosi saat gadget nya diambil?
	K	Jawaban: paling kalo diambil adeknya si, kadang kalo saya bilang waktunya belajar waktunya tidur atau waktunya main tapi kadang dia bisa sendiri bu walaupun nggak saya suruh bu. Nah kadang kalo di rebut adeknya marah dia, adek ini giitu-gitu biasanya ngomel dia . kalo dia emosi paling saya bilangi adekkan udah besar ngerti ada mainnya itu gimana adek kan pengen main kasih aja dulu sebentar trus dia bilang iyaa, gitu aja si bu dia gampang aja anaknya nurut.
17	Peneliti	Dari yang ibu amati, apakah penggunaan gadget ini berdampak pada peningkatan nilai siswa atau tidak?
	K	Jawaban: kalau dari nilai itu bagus-bagus bu, untuk tahun ini belum tau kalo tahun-tahun kemarin dia bagus aja bu dapat A semua dia kemaren.

		Pas kemaren kan dia ulangan tu saya bilangi belajar nak, iya mak ini lagi lihat kisi-kisi kan kisi-kisinya ada di hp, pas dikasih liat memang belajar juga dia lihat kisi-kisinya dan emang bagus juga nilainya.
18	Peneliti	Menurut ibu apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sd dan bagaimana cara ibu menyikapi anak yang bermain gadget dengan waktu yang berlebihan/lama?
	K	Jawaban: kalau anak sd itu ya gimana yam au nggak mau, sekarang pelajarannya memang begitu karena kalo ngikutin yang dulu ya ketinggalan tapi kalo ngikutin sekarang itu kebanyakan dampaknya nya jelek ke kita sendiri, kalo teratur pakainya sesuai kebutuhan baik aja si menurutku. Karna peraturan sekolah juga harus pakai gadget kalo enggak pasti ketinggalan contohnya aja kalau ada PR nggak tau nggak bisa ngerjakan apalagi nggak punya buku paket ya gitu
19	Peneliti	Dari yang bapak/ibu amati, apakah gadget ini berdampak positif atau negatif pada anak?
	K	Jawaban: seimbang kayaknya, tapi lebih banyak positifnya contohnya untuk belajar gadget ini menunjang pembelajarannya jadi meningkatkan prestadinya karna lewat hp ini PR nya bisa dia kerjakan. Kalo negatifnya mungkin ya marah-marahnya itu tapi nggak marah yang gimana banget paling dia jawab nanti dulu nah mak, nah itu kan sudah termasuk agak emosi kan dia tapi nggak pernah kayak sampai lempar barang banting pintu itu nggak pernah.
20	Peneliti	Apa saran Bapak/ibu untuk orang tua lain dalam mengelola penggunaan gadget pada anak-anaknya?

	K	Jawaban: itu mungkin waktunya harus dibatasi dikasih waktu untuk belajar, untuk main, untuk tidur.
--	---	--



## Lampiran 20. Dokumentasi Observasi





**Dokumentasi Observasi**

## Lampiran 21. Surat Ijin Penelitian

	<b>UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b>		BANK : + BPD KALTIM + BUKOPIN + MUAMALAT + MANDIRI
	Nomor : 24/UWGM/FKIP-PGSD/III/2025		Samarinda, 25 Maret 2025
Lampiran : -			
Hal : Permohonan Ijin Penelitian			
Kepada Yth: Kepala SDN 010 Samarinda Kota di – Tempat			
Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:			
Nama	:	Resy Inje Yanto	
NPM	:	2186206102	
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Judul Skripsi	:	Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 010 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2024/2025.	
Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.			
Atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.			
Mengetahui Ketua Program Studi PGSD,			
 <b>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd</b> NIK. 2016.089.215			
Telp	:	(0541)4121117	Kampus Biru UWGM Rektorat – Gedung B Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08 Samarinda 75119
Fax	:	(0541) 736572	
Email	:	uwigama@uwgm.ac.id	
Website	:	uwgm.ac.id	

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.





**Lampiran 25. Dokumentasi Kegiatan Wawancara dengan siswa****Dokumentasi wawancara dengan siswa IP****Dokumentasi Wawancara dengan siswa AA**



**Dokumentasi wawancara dengan siswa HKL**



**Dokumentasi wawancara dengan siswa DGP**



**Dokumentasi wawancara dengan siswa MAW**



**Dokumentasi wawancara dengan siswa NFS**

**Lampiran 26. Dokumentasi Kegiatan Wawancara dengan Guru kelas 4A****Dokumentasi wawancara dengan guru kelas 4A JM**

**Lampiran 27. Dokumentasi Kegiatan Wawancara dengan orang tua siswa****Dokumentasi wawancara dengan orang tua IP****Dokumentasi wawancara dengan orang tua AA**



**Dokumentasi wawancara dengan orang tua HKL**



**Dokumentasi wawancara dengan orang tua DGP**



**Dokumentasi wawancara dengan orang tua MAW**



**Dokumentasi wawancara dengan orang tua NFS**