

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV A SDN 008 SAM ARINDA ULU  
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**KRISTINA  
2186206029**

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

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV A SDN 008 SAM ARINDA ULU  
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**



Ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan  
Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

**Oleh:**

**KRISTINA  
2186206029**

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

**LEMBAR PERSETUJUAN  
UJIAN SKRIPSI**

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV A SDN 008 SAMARINDA ULU TAHUN  
PEMBELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

**KRISTINA  
2186206029**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas  
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda  
Kamis, 19 Juni 2025

**Dosen Pembimbing I**

**Afdal, S. Pd., M.Pd  
NIDN. 1128078102**

**Dosen Pembimbing II**

**Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 1116098602**

**Mengetahui  
Ketua Program Studi PGSD**

**Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd  
NIK. 2016.089.215**

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kristina  
NPM : 2186206029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN 008 Samarinda Ulu 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 di terbitkan oleh orang-orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan yang telah saya beri tanda kutip dan daftar pustaka yang saya cantumkan dengan benar menggunakan mendeley.

Samarinda,

Yang Menyatakan



Kristina

NPM.2186206029

**HALAMAN PENGESAHAN**




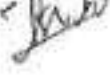
**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV A SDN 008 SAMARINDA ULU  
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

**KRISTINA  
NPM. 2186206029**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama  
Mahakam Samarinda  
Tanggal: 30 Juli 2025

**TIM PENGUJI**

		Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1119098902	(  )	(30 Juli 2025)
Pembimbing 1	: <u>Afdal, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1128078102	(  )	(30 Juli 2025)
Pembimbing 2	: <u>Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1116098602	(  )	(30 Juli 2025)
Penguji	: <u>Eko Kurniawanto, S.Pd.L., M.Pd.</u> NIDN. 1103068402	(  )	(30 Juli 2025)

Samarinda, 30 Juli 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 DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Berbahagialah orang yang bertahan dalam pencobaan, sebab apabila ia sudah tahan uji, ia akan menerima mahkota kehidupan yang di janjikan ALLAH kepada barang siapa yang mengasihi DIA”.*

*(YAKOBUS 1:2)*

### **PERSEMBAHAN**

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus yang melimpahkan berkat, pertolongan serta memberikan kekuatan, sehingga dapat mengakhiri apa yang sudah penulis mulai sesuai dengan waktuNya, itu semua karena DIA.

Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk orang tuaku, Ayah Lothar Ule dan Ibu Bulan Usat yang sudah memberikan penulis kasih sayang yang amat luas, didikkan yang sempurna, menjadi penyemangat, kekuatan, kebahagiaan dalam hidup serta pelita dalam setiap Langkah penulis.

Kakak-kakak terkasih penulis, Apriati, Westiana, Aleni, Kori serta seluruh keluarga, sahabat penulis yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis, terima kasih dekap hangat dan aliran doanya.

## RIWAYAT HIDUP



**Kristina** adalah penulis skripsi ini, penulis lahir di Rantau Panjang pada tanggal 24 juli 2001 dan Merupakan anak terakhir dari pasangan Bapak Lothar Ule dan Ibu Bulan Usat. Penulis memulai Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 005 Telen tahun 2007, dan lulus pada tahun 2014. Selanjutnya Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah pertama di SMP Eka Tjipta Jakluay 1, dan lulus pada Tahun 2017. Lalu pada tahun 2017 Penulis melanjutkan pendidikan Menengah Atas di SMA Negeri 1 Kongbeng dan lulus pada tahun 2020. Lalu saya beristirahat setahun, pada tahun 2021 bulan Agustus saya Kembali melanjutkan Pendidikan perguruan tinggi swasta di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan dengan program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Pada tahun 2024 bulan Agustus penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Gang Sayur No. 35, Sempaja Utara, Samarinda, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia. Lalu bulan September sampai bulan November 2024 penulis mengikuti program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 008 Samarinda Ulu.

Samarinda,

Mahasiswa

Kristina

NPM. 2186206029

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis naikkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan Berkah dan kasih karunia sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Samarinda Ulu Tahun pembelajaran 2024/2025”. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat pemenuhan pengajuan penulisan skripsi Jurusan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Berhasilnya penulisan ini atas bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak serta saran yang membangun semangat bagi penulis.

1. Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd.,M.T selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memimpin dan menginspirasi seluruh civitas akademik untuk terus berprestasi dan memberi dukungan terhadap kegiatan akademik.
2. Dr. Suyanto, S.E.,M.Si selaku Wakil Rektor Bidang KAPSIKHUMAS Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Dr. Akhmad Sopian, S.P.,M.P selaku Wakil Rektor Bidang USMDK Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Dr. Arbain, S.Pd.,M.Pd selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
5. Dr.Nur Agus Salim,S.Pd.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan universitas atas Fasilitas dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Hj. Mahkamah Brantasari,S.E.,M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
7. Ratna Khairunnisa,S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda terima kasih atas dukungan dan kebijaksanaan yang diberikan selama penulis menempuh studi pendidikan guru sekolah dasar.

8. Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah membantu penulis dalam administrasi akademik dan memberikan dorongan selama proses pengerjaan skripsi.
9. Afdal, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang memberi semangat dan dengan penuh kesabaran memberi bimbingan, masukan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd Dosen Pembimbing 2 yang memberi semangat dan dengan penuh kesabaran memberi bimbingan, masukan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Eko Kurniawanto, S.PdI., M.PdI, selaku dosen penguji skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini serta untuk menguji skripsi penulis.
12. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan ilmu Pengetahuan Pendidikan Guru Sekolah Dasar kepada penulis selama proses perkuliahan.
13. Sebagai ungkapan rasa Syukur dan Terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Ayahnda Lothar Ule dan Ibunda Bulan Usat serta kakak-kakak terbaik ku yang selalu memberikan motivasi dan doa restu kepada penulis selama penulis melaksanakan perkuliahan sampai detik ini.
14. Teman-teman seperjuangan mahasiswa angkatan 2021 kelas A yang juga telah memberikan bantuan dan saran kepada penulis. Semoga semua amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis senantiasa mendapatkan limpahan Rahmat dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, serta masih banyak kekurangan. Namun, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiinn.

## ABSTRAK

**Kristina, 2025.** *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN 008 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Penelitian ini di Bimbing oleh **Afdal, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing I dan **Eka Selvi Handayani S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa dan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan purposive sampling. Ujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini adalah penggunaan gadget oleh siswa merupakan fenomena hadirnya kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan yang membawa pengaruh ganda terhadap perkembangan peserta didik, selain itu, keberadaan teknologi digital seperti gadget dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengayaan pengetahuan apabila digunakan dengan bijak. Namun penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan justru dapat mengurangi konsentrasi, menurunkan kualitas interaksi sosial, serta melemahkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Analisis Penggunaan Gadget ; Hasil Belajar; SDN 008 Samarinda Ulu; Siswa Kelas IV

## *ABSTRACT*

**Kristina, 2025.** Analysis of the impact of gadget use on the learning outcomes of Class IV A students in Samarinda Ulu in the 2024/2025 academic year. Thesis. Elementary school Teacher Education studi Program, faculty of Teacher Training and Education science, Widya Gama Mahakam University Samarinda, this research is supervising by **Afdal, S.Pd., M.Pd.**, as the supervising lecturer I and **Eka Selvi Handayani S.Pd., M.Pd.**, as the supervising lecturer II.

This study aims to determine the influence of gadgets on student learning outcomes and to determine what factors influence student learning outcomes. The method used in this study is descriptive qualitative with purposive sampling. The data validity test in this study uses source triangulation. The results of this study are that the use of gadgets by students is a phenomenon of the presence of digital technology advances in the world of education that has a dual impact on student development. In addition, the existence of digital technology such as gadgets can make a positive contribution to the enrichment of knowledge if used wisely. However, excessive use without supervision can actually reduce concentration, reduce the quality of social interactions, and weaken student engagement in the learning process.

**Keywords:** Analysis Of Gadget; Learning Outcomes; SDN 008 Samarinda Ulu; Grade IV Students;

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iError! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN.....Error! Bookmark not defined.	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Fokus dan Rumusan Masalah .....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Kegunaan Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Tinjauan Teori .....	6
1. Gadget.....	6
a. Pengertian Gadget .....	6
b. Fungsi Gadget.....	8
c. Dampak Negatif Penggunaan Gadget .....	9
d. Dampak Positif Penggunaan Gadget.....	11
2. Hasil Belajar .....	12
a. Pengertian Hasil Belajar .....	12
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
c. Penilaian Hasil Belajar .....	15

B.	Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	16
C.	Alur Pikir .....	18
D.	Pertanyaan Penelitian .....	20
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A.	Jenis Penelitian .....	21
B.	Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
C.	Sumber Data .....	21
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	23
E.	Instrument Penelitian.....	27
F.	Keabsahan Data .....	27
G.	Analisis Data .....	28
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
A.	Deskripsi Tempat Penelitian.....	30
B.	Hasil Penelitian.....	31
C.	Pembahasan .....	52
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
A.	Kesimpulan.....	58
B.	Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama-nama Informan .....	22
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Observasi .....	23
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Wawancara.....	24
Tabel 3. 4 Pedoman Dokumentasi.....	26

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan alur pikir.....	19
Gambar 3. 1 Triangulasi.....	27
Gambar 3. 2 Analisis Data Model Interaktif.....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara .....	63
Lampiran 2. Lembar Wawancara Wali Kelas IV A .....	65
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Wali Kelas IV A .....	67
Lampiran 4. Lembar Pedoman Wawancara Orang Tua Siswa Kelas IV A.....	75
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A.....	77
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A.....	82
Lampiran 7. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A.....	87
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A.....	92
Lampiran 9. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A.....	97
Lampiran 10. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Siswa Kelas IV A .....	102
Lampiran 11. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A .....	104
Lampiran 12. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A .....	108
Lampiran 13. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A .....	112
Lampiran 14. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A .....	116
Lampiran 15. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A .....	120
Lampiran 16. Hasil Observasi Siswa IV-A.....	124
Lampiran 17. Pedoman Dokumentasi.....	126
Lampiran 18. Absensi Siswa .....	127
Lampiran 19. Nilai Siswa .....	128
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	129
Lampiran 21. Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Tini Orang Tua Siswa .....	130
Lampiran 22. Dokumentasi Wawancara dengan Siswa FAD.....	133
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian .....	136
Lampiran 24. Surat Balasan Permohonan Penelitian.....	137
Lampiran 25. Surat Keterangan selesai Penelitian.....	138

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak biasanya mendapatkan *gadget* dari kedua orang tuanya untuk sebagai hiburan. Pada penggunaan pertama hanya diisi dengan fitur audio contohnya seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-anaknya. Akan tetapi lama kelamaan anak-anak biasanya bosan dengan konten atau fitur yang ada. Sehingga anak-anak luput dari pengawasan orang tua. Dan anak-anak akan memanfaatkan *gadget* untuk kepentingan bermain *game* yang menyenangkan dari pada komunikasi. Sehingga anak-anak sekarang ini menjadi terlena dengan *game* dan tidak peduli lagi dengan lingkungan dan belajarnya.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sering menjadi penghalang tumbuh dan berkembangnya minat belajar anak. Media digital dan elektronik telah berhasil menarik perhatian anak generasi Indonesia yang secara langsung dan tidak langsung memicu aktivitas keseharian mereka lebih terkonsentrasi pada pemanfaatan media sosial tersebut. Bahkan media telah mengambil alih peran orang tua dalam mengembangkan kepribadian anak, Hal ini sejalan dengan pandangan Yaumi, yang mengatakan bahwa anak yang hidup di perkotaan dan pedesaan memiliki kebiasaan menonton televisi dan bermain *rizken game, playstation, game gadget* dan internet yang rasionya 19 kali berbanding, satu kali berbicara dengan orang tua (Fitriani, 2023).

Penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya *gadget* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan *audio visual*, dan *game*. Kini *gadget* bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa

macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Nikmawati et al., 2021).

Banyak sebuah permainan yang telah dipublikasikan ke masyarakat luas, beberapa permainan mempunyai dampak positif bagi yang memainkannya. Namun bukan berarti juga *game* atau permainan itu tidak memiliki dampak negatifnya. Kesenangan dan kenyamanan yang diperoleh dari sebuah *game* atau permainan menyebabkannya diciptakannya media edukasi berbentuk *game* demi membagikan pendidikan yang signifikan agar orang-orang bisa lebih tertarik untuk memahaminya. Adapun hal itu dapat dijadikan bukti bahwasanya permainan itu bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan bisa bernilai edukasi yang bermanfaat bagi penggunaannya (Purwantoro & Nafsah, 2023).

Berdasarkan temuan hasil observasi di kelas IV A SDN 008 Samarinda Ulu terdapat beberapa siswa di sekolah mengalami perubahan sikap minat belajarnya menurun, ingin cepat pulang, tidak fokus ketika proses belajar mengajar. Hal ini tampak ketika proses belajar beberapa siswa dalam proses pembelajarannya sibuk sendiri, bercerita dengan temannya, tidak semangat belajar, melamun, ingin cepat keluar kelas sebelum jam istirahat, dan ingin cepat pulang. Ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game gadget* yang mereka mainkan, sehingga pada saat belajar di sekolah anak terbayang-bayang dengan permainan *game gadget* yang mereka miliki. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 008 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025".

## **B. Identifikasi Masalah**

### **1. Keterbatasan Penggunaan *Gadget* yang Tepat**

Banyak siswa yang menggunakan *gadget* tidak hanya untuk tujuan belajar, tetapi juga untuk bermain *game* atau media sosial, yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari pembelajaran.

## **2. Kesehatan Fisik dan Mental**

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan, seperti gangguan penglihatan, gangguan tidur, dan kecemasan atau stres, yang berdampak pada konsentrasi dan performa belajar siswa.

## **3. Kurangnya Pengawasan**

Tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua atau guru, siswa bisa terpapar konten yang tidak relevan atau tidak sesuai dengan usia mereka, yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan akademis mereka.

## **4. Pengaruh terhadap Interaksi Sosial**

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial siswa dengan teman-temannya, yang sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional, serta untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam belajar.

## **5. Ketergantungan pada Teknologi**

Penggunaan *gadget* yang terlalu sering bisa membuat siswa merasa tergantung pada teknologi untuk belajar, padahal proses belajar yang optimal juga melibatkan metode lain seperti interaksi langsung, kegiatan fisik, dan eksplorasi mandiri.

## **6. Kesenjangan Akses Teknologi**

Tidak semua siswa memiliki akses yang setara terhadap *gadget* atau internet, yang bisa menciptakan ketimpangan dalam peluang belajar antara siswa yang memiliki akses penuh dan yang terbatas.

## **7. Gangguan dalam Fokus Belajar**

*Gadget* yang sering digunakan untuk tujuan hiburan bisa mengganggu konsentrasi belajar siswa, menyebabkan kesulitan dalam mempertahankan perhatian pada materi pelajaran.

### **C. Fokus dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti fokus pada analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD

Negeri 008 samarinda ulu .Adapun Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Samarinda Ulu Tahun pembelajaran 2024/2025? Dan apa saja faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV 008 Samarinda Ulu Tahun pembelajaran 2024/2025?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Samarinda Ulu?
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Samarinda Ulu?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis dan memberi informasi kepada para pembaca tentang pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar siswa .

##### **2. Manfaat praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat menimbulkan pengaruh positif terhadap siswa dalam penggunaan *gadget*.

###### **b. Bagi Guru**

Sebagai referensi mengenai pengaruh penggunaan *gadget*

###### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* pada siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan mengenai adakah pengaruh penggunaan *gadget* Terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD
- 2) Menambah pengetahuan mengenai adakah hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Memberikan pengalaman nyata dalam melaksanakan penelitian dalam rangka menambah wawasan mengenai dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget*, serta sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan tema dampak penggunaan *gadget* pada siswa.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Teori

#### 1. *Gadget*

##### a. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: Acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: *komputer, handphone, game* dan lainnya (Purwantoro & Nafsah, 2023).

*Gadget* menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya *gadget*. Contoh *gadget* misalnya *Handphone*. Klemens menyebutkan bahwa *Handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat.

*Gadget* dapat digunakan sebagai sarana untuk dapat menambah segala pengetahuan bagi siswa terlebih dengan kemajuan teknologi saat ini, siswa bisa dikatakan tidak menutup diri mengenai

bentuk kemajuan di era globalisasi (Jalilah, 2021)., menurut Widiawati dan Sugiman, *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Sementara itu, menurut Hudaya, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Dengan demikian *gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah (Purwantoro & Nafsah, 2023).

Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Siregar & Wiza, 2021).

Namun, di sisi lain, *gadget* dapat menjadi sumber gangguan yang menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan kurang peka dan peduli terhadap orang di sekelilingnya. Untuk mengatasi dampak negatif tersebut dapat dilakukan dengan cara mengurangi frekuensi penggunaan *gadget* dan mengalihkan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat seperti berolahraga atau membaca buku (Rini et al., 2021). Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam konteks ini, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* agar tetap memberikan dampak positif (wati & Cahyani, 2024).

Dari beberapa definisi *gadget* di atas dapat disimpulkan yaitu *gadget* adalah suatu benda yang saat ini lagi trend dan diminati dari segala kalangan mulai dari orang dewasa sampai anak-anak dengan tujuan untuk membantu sesuatu menjadi mudah dan praktis. Beberapa

contoh dari *gadget* yaitu *laptop*, *smartphone* ataupun *tablet* yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

**b. Fungsi *Gadget***

Fungsi utama dari kehadiran *gadget* adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita. Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan pemanfaatan yang benar suatu *gadget* juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan anda. Sudah tidak terhitung banyaknya bidang pekerjaan yang langsung maupun tidak langsung melibatkan penggunaan *gadget*. Adapun beberapa fungsi *gadget* adalah sebagai berikut:

1) Media Komunikasi

Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, *laptop*, *smart watch*, dan lainnya.

2) Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

3) Media Hiburan

Beberapa jenis *gadget* dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *ipod* untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.

4) Gaya Hidup

*Gadget* sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

## 5) Media Hiburan

Manfaat *gadget* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalah gunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Orang tua mengatakan bahwa pemberian media tersebut kepada anaknya bertujuan agar anak dapat diam dan tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan orang tuanya ataupun orang dewasa yang di sekitarnya.

### c. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Bermain dengan teman sebaya atau berkumpul dengan teman dan berinteraksi dengan keluarga remaja menjadi akrab dengan *gadget*. Namun seiring berjalannya waktu kehadiran *gadget* mengubah kebiasaan remaja dan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dan menyendiri mengakses *gadget* untuk mencari keseruan melalui beberapa aplikasi pintar yang ada seperti game dan juga media sosial seperti *Facebook, Instagram, Whatsapp, YouTube, Tik-tok* (Sari et al., 2020). Mardiaty (2020), mengatakan bahwa terdapat empat dampak negatif penggunaan *gadget* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengganggu perkembangan anak. Dengan adanya fitur-fitur hebat yang ada di *gadget* seperti, kamera, permainan (*games*), media sosial yang berbagai macam (*facebook, instagram, tiktok, twitter, whatsapp*, dan lain-lain) akan menghambat peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah. Mereka disibukan dengan update status ketika jam pelajaran di sekolah secara sembunyi-sembunyi. Bahkan ada juga peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk menyontek ketika ulangan. Bermain *game* pada waktu pendidik menjelaskan pelajaran. Jika hal tersebut

diabaikan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

- 2) Efek radiasi. Penggunaan *gadget* juga berakibat buruk bagi kesehatan, sebaiknya peserta didik lebih hati-hati dan bijaksana dalam menggunakannya, khususnya bagi pelajar sekolah dasar jika memang tidak terlalu dibutuhkan, alangkah baiknya jangan diberi kesempatan untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus.
- 3) Rawan terhadap tindak kejahatan. Harus selalu waspada bahwa pelajar merupakan salah satu target utama dari penjahat.
- 4) Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik, jika tidak ada pengawasan dari pendidik dan orang tua, *gadget* bisa digunakan untuk menonton bahkan menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur *pornografi* dan sebagainya yang sama sekali tidak layak dilihat oleh seorang pelajar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik akan menimbulkan pengaruh negatif bagi penggunaannya, seperti dapat menyebabkan kecanduan, menjadi suka menyendiri yang dimana hal ini akan mengganggu terhadap perkembangan peserta didik itu sendiri, kemudian dapat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik di sekolah baik itu hubungan sosial dengan orang lain maupun pada saat kegiatan belajar mengajar, serta dapat berpengaruh pada kondisi penglihatan peserta didik karena apabila terlalu lama dalam menatap layar *gadget* maka peserta didik akan mengalami kerusakan pada mata. Akan tetapi apabila penggunaan *gadget* dilakukan secara bijak dan tepat maka dapat memberi dampak yang positif.

#### d. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Perkembangan zaman bersifat dinamis dan terus mengalami kemajuan pesat di segala bidang kehidupan. Pada zaman modern yang disebut era modern atau modern ini banyak menimbulkan perubahan sosial dalam masyarakat. Dampak teknologi membuat masyarakat begitu tergantung dengan keberadaannya, apalagi setelah munculnya internet dimana masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi. Informasi dapat diakses melalui *gadget* elektronik seperti telepon pintar, komputer, laptop, tablet dengan kemampuan internet (Yuhandra et al., 2021).

Menurut Pardede dan Watini (2021), dampak positifnya mendorong perkembangan daya adaptasi anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan pertemanan, memperlancar komunikasi dan mengembangkan kreativitas anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antaranya meliputi:

- 1) Dampak positif
- 2) Memudahkan untuk terhubung dengan orang melalui media sosial.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- 4) Siswa dapat mengakses informasi tentang berbagai kelas melalui internet di perangkat mereka sendiri.
- 5) Meningkatkan pengetahuan anak tentang perkembangan teknologi.

Dampak positif penggunaan *gadget* menurut Kurniawati (2020), yaitu “*gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika peserta didik dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, peserta didik akan sering menggunakan internet dan peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang dicapai”. Sedangkan Handrianto dalam Kurniawati (2020), juga mengatakan dampak penggunaan *gadget* yaitu “menggunakan *gadget* dapat mengembangkan imajinasi

dan melatih kecerdasan peserta didik, melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreativitas, mengembangkan kemampuan membaca, menghitung, serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas mengenai dampak positif dari penggunaan *gadget*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik tidak hanya membawa dampak negatif saja, akan tetapi memberikan dampak yang positif, seperti menambah wawasan pengetahuan, memudahkan komunikasi dengan teman mengenai pembelajaran dan peserta didik juga dapat termotivasi karena adanya aplikasi yang canggih didalam *gadget* sehingga membuat mereka tidak bosan dalam belajar.

Namun jika penggunaan *gadget* oleh peserta didik tanpa diawasi oleh pendidik dan orangtua, akan bisa berdampak negatif baik secara fisik maupun mental. Maka dari itu pendidik dan orangtua harus mengawasi penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran pada peserta didik.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, tetapi setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan pendidikan (Shelemo, 2023).

Hasil belajar pada ranah kognitif yaitu pengetahuan yang menjadi tolak ukur sejauh dan sedalam apa siswa dalam memahami

materi pelajaran yang sudah diberikan. Hasil belajar pada ranah kognitif ini memiliki Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menjadi tolak ukur atau kestandaran nilai siswa. Apabila hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) maka perlu ditingkatkan lagi. Siswa yang belum mencapai KKTP biasanya disebabkan oleh beberapa faktor seperti guru yang kurang kreatif dalam membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga siswa ada yang jenuh, bosan dan beralih untuk bermain dari pada belajar (Afdal et al., 2024).

Sebagai seorang pendidik, guru seharusnya dapat memberikan dan membuat proses pembelajaran lebih kreatif, inovatif, menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Tidak hanya terletak pada kesalahan guru, siswa juga menjadi salah satu faktor tidak suksesnya suatu proses pembelajaran di karenakan siswa yang kurang belajar, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, lebih banyak bermain saat proses pembelajaran. Hal ini menjadi suatu tantangan yang tidak mudah bagi guru karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbedabeda sehingga guru perlu mengenal karakteristik siswa satu-satu dan menguasai kelas sepenuhnya (Afdal et al., 2024).

Seorang guru harus memahami bagaimana tingkah laku siswa karena tingkah laku siswa setelah selesai proses pembelajaran adalah cerminan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah suatu komponen dalam proses pembelajaran yang berada di fase akhir. Hasil belajar juga sebagai bahan evaluasi guru dalam mengajar. Mengetahui kemampuan siswa juga diperoleh dari hasil belajar dan sebagai tolak ukur guru (Afdal et al., 2020).

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha et al., 2020). Hasil belajar adalah

kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari et al., 2021). Pendapat dari Mustakim (2020), hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seorang pembelajar dari proses belajar yang ditempuh di suatu sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh melalui evaluasi belajar. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan (Nirmala et al., 2024).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor dengan perincian sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- 2) Ranah afektif mengacu pada sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena hasil belajar kognitif lebih menonjol untuk dapat dilihat secara langsung hasil yang diperoleh.

**b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi dua, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor dari dalam diri siswa sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran. Faktor dari dalam siswa terbagi menjadi tiga faktor, yaitu (1) faktor jasmani yang memiliki peran mempengaruhi hasil belajar, yaitu pancaindra, (2) faktor kejiwaan yang memengaruhi proses pembelajaran siswa, (3) faktor kelelahan dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor jasmani maupun rohani (Afdal et al., 2020).

Faktor-faktor dari luar diri siswa juga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa (Parwati et al., 2018). Faktor dari luar dibagi menjadi tiga faktor, yaitu (1) faktor keluarga sebagaimana orang tua mendidik anak, kondisi rumah, kondisi ekonomi keluarga, perhatian orang tua, latar belakang keluarga, dan kebudayaan yang ada dalam keluarga, (2) faktor sekolah sebagaimana cara guru mengajar, metode yang digunakan, kurikulum yang berlaku, komunikasi guru dengan siswa, kedisiplinan, media pembelajaran, waktu, standar pelajaran, kondisi fisik sekolah, dan tugas yang diberikan guru (3) faktor masyarakat merupakan kegiatan siswa di tengah-tengah masyarakat dan lingkungan (Afdal et al., 2020).

**c. Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Supratiningsih dan Suharja mengungkapkan bahwa penilaian ialah kegiatan untuk membuat keputusan tentang hasil pembelajaran dari tiap-tiap siswa, serta keberhasilan siswa dalam kelas secara keseluruhan. Dengan penilaian seorang guru dapat mengukur ketuntasan hasil belajar peserta didik. Menurut Sudjana dalam bukunya Rusdiana tujuan dari penilaian hasil belajar ialah:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai mata pelajaran yang ditempuhnya.

- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa efektifnya mampu mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta pelaksanaan system.
- 4) Memberi pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak- pihak yang berkepentingan (Shelemo, 2023).

## B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan, antara lain sebagai berikut: Kajian teori yang relevan yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurhabibah et al. (2020), dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget*, aplikasi atau fitur apa yang digunakan, intensitas penggunaan *gadget*, pemakaian *gadget* durasi berapa lama, serta mengkaji sejauh mana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*, baik dampak positif maupun dampak negatif. Peneliti ingin mengetahui kelayakan penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar kelas V di Desa Kondang Jaya RT 54/RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket yang ditujukan kepada 10 siswa kelas V sebagai responden. Untuk perhitungan angket, peneliti menggunakan skala Guttman. Adapun hasil penelitian menunjukkan 66,5% penggunaan *gadget* mendekati berdampak terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V sekolah dasar dengan menyatakan dengan rata-rata jawaban pernyataan Ya (✓) “saya malas bermain dengan teman ketika sudah menggunakan *gadget*” itu artinya peran teman sedikit demi sedikit sudah tergantikan dengan yang namanya *gadget* dan rasa ketertarikan bermain secara langsung dengan teman sedikit demi sedikit

sudah mulai hilang. Penelitian yang dilakukan Nur, dkk., memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengkaji penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar. Adapun yang membedakannya adalah pada penelitian yang akan dilakukan terfokus pada dampak yang ditimbulkan *gadget* pada siswa kelas IV pada saat pembelajaran IPS berlangsung di kelas.

Kajian teori yang relevan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Domitila et al. (2021), dengan judul “Analisis Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang” yang terdapat pada jurnal Ilmiah Potensia. Penelitian ini dilakukan atas dasar terdapat lebih banyak siswa yang menggunakan gawai (*gadget*) dibandingkan siswa yang tidak menggunakan *gadget* sehingga menjadikan siswa menjadi malas belajar, malas bergerak, pendiam, suka menyendiri, bahkan mengabaikan lingkungan sekitar dan jarang bergaul dengan teman sebayanya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, untuk pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan hasil penelitian menyatakan penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang berpengaruh terhadap interaksi sosial diantaranya siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, siswa kurang berinteraksi dengan temannya, siswa lebih banyak main game daripada belajar, dan siswa menjadi pemalu. Persamaan penelitian yang dilakukan Domitilia, dkk., dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa. Kemudian untuk perbedaannya adalah penelitian ini lebih terfokus pada interaksi sosial yang nampak pada saat pembelajaran IPS pada siswa yang menggunakan gadget.

Kajian teori yang relevan yang ketiga terdapat dalam Jurnal Kewarganegaraan, penelitian yang dilakukan oleh Sianturi (2021), dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Siswa Sekolah Dasar”. Isu yang melatar belakangi penelitian ini adalah pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terhadap kemampuan siswa

sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dan kajian literatur yang sesuai dengan apa yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia SD sangat mempengaruhi perkembangan siswa terutama dalam interaksi sosial. Penggunaan *gadget* jangka yang panjang dan setiap hari bisa membuat siswa berkembang kearah pribadi yang antisosial. Persamaan penelitian yang dilakukan Sianturi dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengkaji sejauh mana teknologi khususnya *gadget* berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah pada penelitian ini membatasi interaksi sosial siswa kelas IV yang nampak pada saat pembelajaran IPS.

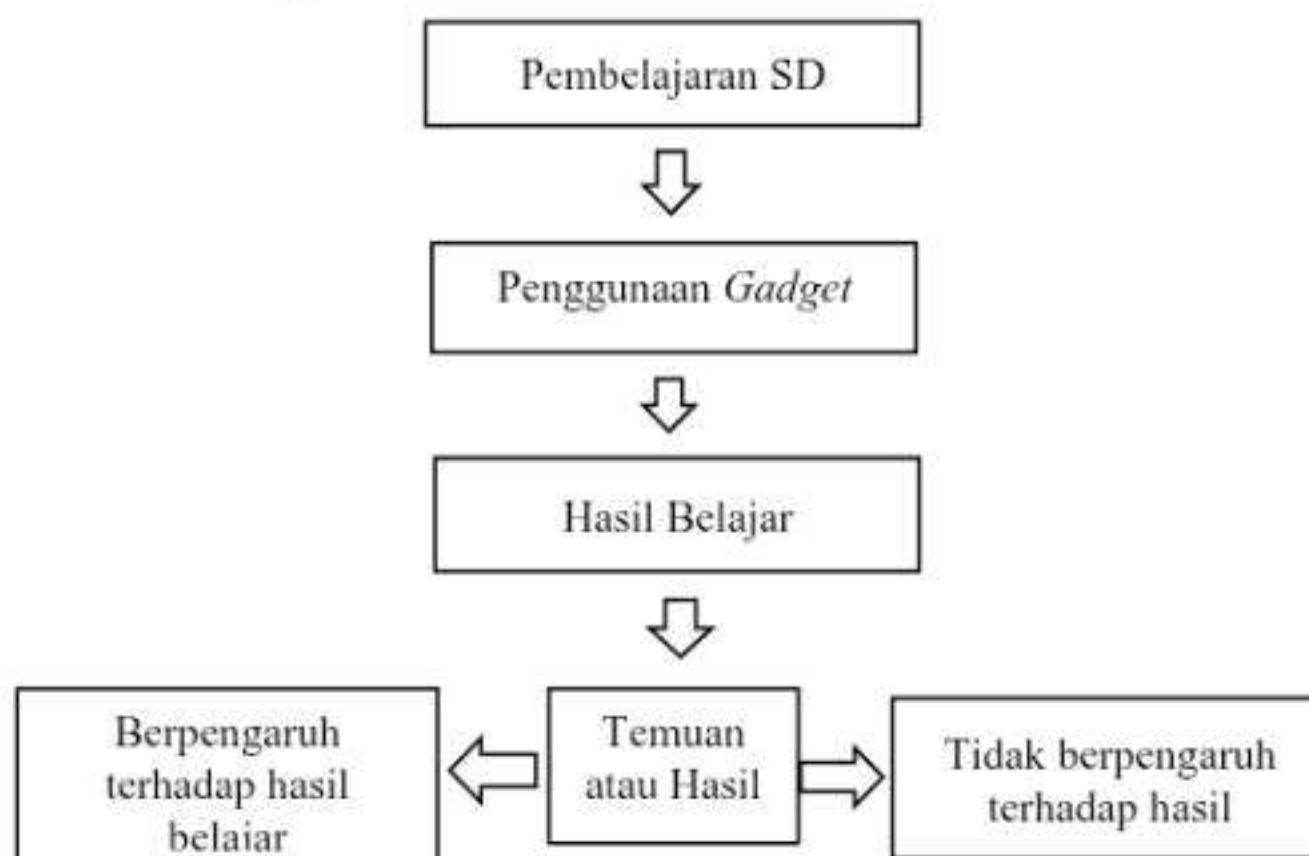
Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Meskipun terdapat kesamaan yaitu meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap anak usia SD, namun informan, lokasi, dan materi yang digunakan berbeda. Peneliti pada penelitian ini lebih menekankan pada dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Samarinda Ulu.

### C. Alur Pikir

Peran teknologi sebagai alat yang dapat memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dengan adanya *gadget*. Macam-macam *Gadget* diantaranya *laptop*, *iPad*, *tablet*, dan *smartphone*. Fitur canggih yang ditawarkan dalam *gedget* mampu memanjakan setiap penggunanya dan mudah untuk dibawa kemana saja salah satunya adalah *smartphone*. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. *Gadget* dapat mengakibatkan ketergantungan, pemborosan hingga memicu tindakan kriminal, namun dengan adanya *gadget* ini mampu menambah pengetahuan, menambah wawasan, mempermudah komunikasi, serta dapat dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

*Gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama anak usia sekolah dasar. Anak yang bermain *gadget* akan membentuk sikap antisosial sehingga interaksi dengan teman sejawat atau orang lain kurang aktif. Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu lainnya dalam lingkungan sosial. Interaksi sosial juga terjadi pada proses kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Penggunaan *gadget* pada siswa dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku baik perkataan maupun perbuatan pada saat pembelajaran. Adanya pengaruh inilah peneliti terdorong untuk mengkaji sejauh mana penggunaan *gadget* berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir yang selanjutnya mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi guna memecahkan masalah yang telah dikemukakan. Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan alur pikir

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

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan, berikut pernyataan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang akan dilakukan.

1. Bagaimana penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu?
2. Bagaimana kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Samarinda Ulu?
3. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2020: 9-10), menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* atau *enterpretif*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang hasilnya tidak dapat diperoleh atas dasar statistic atau bentuk perhitungan lainnya (Jailani & Saksitha, 2024). Penelitian ini dilakukan menggunakan data pada keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara berkerja sistematis, terarah sehingga dapat dipertanggung jawabkan, dan tidak merubah sifat ilmiahnya atau serangkaian aktivitas pada proses menyaring data/keterangan yang didapatkan bersifat sewajarnya.

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

Adapun lokasi dan waktu penelitian dalam penelitian ini adalah berada di SD Negeri 008 Samarinda Ulu, sedangkan untuk waktu penelitian ini dilakukan pada April 2025.

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

Setiap penelitian tentu memerlukan data karena data merupakan sumber informasi yang memberikan gambaran peneliti tentang masalah yang akan

diteliti. Ada dua jenis sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil secara langsung, diamati lalu dicatat langsung seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan pihak yang terkait atau informan yang mengetahui secara jelas dan rinci permasalahan yang sedang diteliti. Data primer dalam penelitian ini diambil peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gadget* dan orang tua untuk memperoleh data mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Jumlah informan dalam penelitian ini adalah sebanyak 11 orang. Diantaranya 5 orang anak-anak yang akan diwawancarai, 5 orang tua yang akan di wawancarai dan 1 wali kelas IV A. Informan nanti akan dipilih secara *purposive sampling* dengan kriteria anak-anak yang memiliki *gadget* pribadi.

Tabel 3. 1 Nama-nama Informan

No	Nama siswa	Orang tua siswa
1	FAD	T
2	L	T
3	AAP	S
4	AKA	B
5	MR	AN

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diambil dari buku-buku, jurnal, dan data-data dari internet atau website yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Data sekunder dalam penelitian ini diambil peneliti dari buku-buku yang memuat informasi lokasi penelitian, jurnal dan data-data dari internet atau website mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar anak usia sekolah dasar.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan dua cara yaitu observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian.

##### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah salah satu pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian. Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini merupakan observasi partisipatif yaitu peneliti ikut berpartisipasi mengamati secara langsung kehidupan sehari-hari subjek penelitian. Peneliti melakukan observasi pada anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gadget*.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Observasi

No	Variabel	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Penggunaan <i>gadget</i>	<b>Dampak positif</b>				
		1. Memudahkan untuk berhubungan dengan orang lain				
		2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan				
		3. Meningkatkan pengetahuan anak tentang perkembangan teknologi				
		<b>Dampak negatif</b>				
		1. Media sosial membuat seseorang mementingkan diri sendiri.				
		2. <i>Gadget</i> menjadikan orang ketergantungan terhadap game online				

		3. Penggunaan berlebihan membuat seseorang anak malas untuk mengerjakan tugas				
2	Hasil Belajar	1. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu				
		2. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas				
		3. Nilai PTS 1 dan nilai PTS 2				
		4. Sikap siswa saat mengikuti proses belajar mengajar				
		5. Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru.				
		6. Kemampuan siswa dalam menggambar dan mewarnai				

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Pewawancara memberi kebebasan *interview* untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh *interviewer*. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari anak dan orang tua yang berada di sekitar tempat penelitian mengenai permasalahan yang diteliti.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Wawancara

	Indikator	Butir Pertanyaan Siswa	Butir Pertanyaan Orangtua	Butir Pertanyaan Wali Kelas
Penggunaan <i>Gadget</i>	<b>Dampak Positif</b> 1. Memudahkan untuk berhubungan dengan orang	1,2,3	1,2,3	1,2,3

	melalui media sosial			
	2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	4,5,6	4,5,6	4,5
	3. Meningkatkan pengetahuan anak tentang perkembangan teknologi,	7,8	7,8	6,7
	<b>Dampak Negatif</b> 1. Akibat media sosial membuat seseorang mementingkan diri sendiri mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan mereka	9,10	9,10	8,9
	2. <i>Gadget</i> menjadikan orang ketergantungan	11,12	11,12	10,11

	terhadap game dan game online			
	3. Penggunaan <i>gadget</i> berlebihan membuat seseorang anak malas untuk mengerjakan tugas.	13,14	13,14	12,13,14
Hasil Belajar Siswa	1. Kognitif	15,16	15,16	15,16,19
	2. Afektif	17,18	17,18	17,18
	3. Psikomotorik	19,20	19,20	20,21,22

### 3. Dokumentasi

Metode ini merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya metode ini adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Data-data yang dikumpulkan adalah data hasil *kuisisioner* pada penelitian, hasil wawancara dan gambar-gambar.

Tabel 3. 4 Pedoman Dokumentasi

No	Dokumentasi	Keterangan
1	Absen Siswa	
2	Nilai siswa	
3	Foto Wawancara Guru	
4	Foto Wawancara Orang Tua Siswa	
5	Foto Wawancara Siswa	
10	Surat Penelitian	
11	Surat Penerimaan Penelitian	
12	Surat Selesai Penelitian	

### E. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat atau instrumen untuk mengumpulkan data, tanpa adanya instrumen tidak akan dapat tercapai tujuan yang diinginkan. Instrumen yang digunakan peneliti yaitu :

#### 1. Lembar Observasi

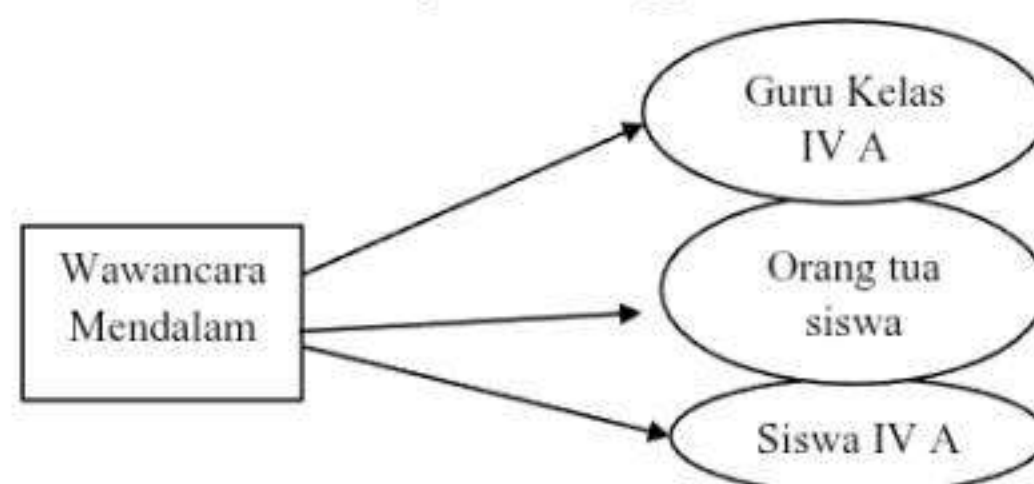
Lembar observasi merupakan lembar berisi aspek-aspek yang diamati dalam pelaksanaan mengobservasi anak sekolah dasar selama bermain *gadget* dan belajar di rumah. Peneliti dalam penelitian ini akan mengobservasi mengenai dampak yang diberikan *gadget* terhadap hasil belajar empat anak usia sekolah dasar di Samarinda ulu.

#### 2. Lembar Wawancara

Pedoman wawancara merupakan lembar yang berisi daftar pertanyaan yang akan diajukan pada subjek penelitian yaitu lima anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gadget* dan orang tua siswa. Lembar wawancara ini digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data penelitian secara lebih dalam.

### F. Keabsahan Data

Penelitian kualitatif menggunakan uji keabsahan data untuk mendapatkan data yang valid. Menurut Sugiyono (2020), teknik keabsahan data merupakan salah satu cara serta kekuatan peneliti dalam menguji kebenaran data yang telah diperoleh saat melakukan penelitian kualitatif. Dalam teknik keabsahan data, peneliti menggunakan teknik Triangulas sumber



Gambar 3. 1 Triangulasi

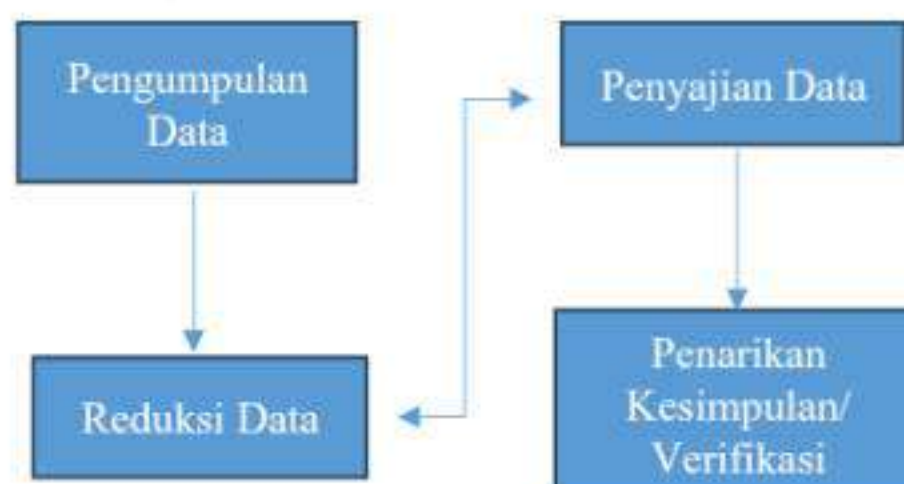
Sumber: Sugiyono (2020)

Untuk membandingkan informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Wawancara dilakukan dengan guru kelas, orang tua siswa, dan peserta didik di SDN 008 Samarinda Ulu untuk memverifikasi data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Tujuan dari proses ini untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan dari wawancara dengan wali kelas IV A, orang tua siswa, dan peserta didik dapat diandalkan.

### G. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2020: 131).

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2020), analisis data peneliiian kualitatif dilakukan ketika pengumpulan data berlangsung dan setelah melakukan pengumpulan data dalam periode tertentu. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu model Miles & Huberman dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Agama et al., 2022).



Gambar 3. 2 Analisis Data Model Interaktif

1. *Data Collection* (Mengumpulkan Data)

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara yang mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi).

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan ke hal yang penting. Reduksi data bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya.

4. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih kurang jelas sehingga setelah di teliti menjadi jelas.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 008 Samarinda Ulu, yang beralamat di jalan kedondong Kelurahan gunung kelua Kecamatan Samarinda Ulu. Sekolah dibangun pada tahun 1984 dengan keputusan Kepala Dinas Daerah kota Samarinda SDN 008 Samarinda Ulu mempunyai visi mewujudkan peserta didik yang beriman, berprestasi, berjiwa Pancasila, hidup sehat, cinta lingkungan dan berwawasan kependudukan. Serta memiliki misi Mewujudkan peserta didik yang beriman yaitu menyakini rukun iman, mengamalkan rukun islam, sopan dalam bertutur kata, bersikap dan bertindak terhadap semua orang baik di sekolah, keluarga, masyarakat.

Mewujudkan peserta didik yang berprestasi dalam bidang akademik, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, olahraga, dan bidang keilmuan lainnya sesuai dengan minat, bakat, dan potensi siswa melalui optimalisasi proses belajar mengajar dan bimbingan. Mewujudkan peserta didik yang berjiwa pancasila yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, mandiri, bernalar kritis, berkebhinekaan global, gotong royong dan kreatif. Mewujudkan peserta didik yang memiliki kebiasaan hidup sehat, bersih, dan tangguh terhadap berbagai penyakit. Mewujudkan peserta didik yang cinta lingkungan dengan pembiasaan gerakan peduli dan berbudaya lingkungan hidup sekolah. Mewujudkan peserta didik yang berwawasan kependudukan dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah kependudukan.

SDN 008 Samarinda Ulu Terakreditasi sekolah A (baik) sistem pembelajaran menggunakan *doubel shif/6h* pada pembelajaran di kelas. Kurikulum yang digunakan yakni kurikulum K13 dan Merdeka. Adapun pelaksanaan kurikulum di sesuaikan dengan bahan, materi, metode pembelajaran yang di ajarkan di sekolah. Guru di SDN 008 Samarinda Ulu berjumlah 38 guru. Dan siswa berjumlah 701 siswa. Sarana dan prasarana

terdapat 12 ruangan belajar, 1 ruangan kepala sekolah, 1 ruang guru(kantor), 1 ruangan TU, 1 ruangan perpustakaan, 1 ruangan UKS, 1 ruangan musalla, 14 Toilet siswa.

## B. Hasil Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SDN 008 Samarinda Ulu dengan jumlah 23 siswa dan mengambil subjek ditentukan menggunakan Teknik purposive sampling. Dari awal peneliti menetapkan subjek 5 orang siswa dan 5 orang tua siswa/wali untuk menggali informasi, memperoleh data. Hasil penelitian yang ditetapkan dengan wawancara dan dokumentasi pada saat berlangsungnya penelitian. Penelitian dilakukan di satu tempat yaitu di SDN 008 Samarinda Ulu.

### 1. Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang terdiri dari FAD, L, AAP, AKA, dan MR, diperoleh temuan bahwa mayoritas siswa telah memiliki perangkat digital pribadi berupa *smartphone*, sementara hanya satu siswa yang masih harus berbagi gadget dengan saudaranya. Pemanfaatan perangkat tersebut oleh siswa mencakup beragam fungsi, antara lain sebagai sarana komunikasi dengan orang tua, media pencarian informasi untuk menyelesaikan tugas melalui Google, serta wahana hiburan melalui aplikasi populer seperti YouTube, TikTok, Roblox dan *Free Fire*. Fakta tersebut menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai instrumen pendukung kegiatan pembelajaran, melainkan juga sebagai media rekreasi yang memberikan hiburan bagi siswa.

Keterangan yang diperoleh dari orang tua siswa semakin memperkuat hasil temuan tersebut. Sebagai Ibu T menyampaikan bahwa ia telah memberikan gadget kepada anaknya sejak duduk di bangku kelas 1 SD dengan pertimbangan untuk mempermudah komunikasi serta menunjang kegiatan belajar. Meskipun demikian, ia mengakui bahwa tidak ada aturan baku terkait pembatasan waktu penggunaan, melainkan

kontrol diberikan secara situasional, yaitu hanya ketika anak diminta untuk berhenti. Selain itu, Ibu T menuturkan bahwa meskipun anaknya lebih banyak memanfaatkan gadget sebagai sarana hiburan dibandingkan untuk keperluan akademik, capaian belajar yang diperoleh tetap berada pada tingkat yang stabil.

Hasil wawancara dengan Ibu S mengungkapkan bahwa keberadaan gadget memiliki peran dalam mendukung anaknya menyelesaikan tugas sekolah, khususnya ketika menghadapi kesulitan dalam proses belajar. Namun demikian, ia juga menekankan bahwa frekuensi penggunaan gadget lebih banyak diarahkan pada aplikasi hiburan seperti TikTok, YouTube dan CapCut dibandingkan pada aktivitas akademik. Pandangan serupa juga disampaikan oleh Ibu AN yang menuturkan bahwa anaknya lebih sering memanfaatkan gadget untuk bermain *game online* serta mengakses media sosial, sedangkan penggunaannya sebagai sarana pembelajaran masih relatif terbatas.

Berbeda dengan sebagian orang tua lainnya, terdapat pula yang menerapkan pembatasan dalam penggunaan gadget. Ibu B, misalnya, mengungkapkan bahwa anaknya tidak memiliki perangkat pribadi, melainkan harus berbagi dengan saudara kandungnya. Ia secara tegas membatasi penggunaan gadget hanya pada akhir pekan dengan tujuan agar anak tetap terfokus pada kegiatan akademik dan tidak terdistraksi oleh aktivitas non-pembelajaran. Meskipun demikian, Ibu B juga menyadari bahwa keberadaan gadget tetap memberikan manfaat positif, khususnya dalam menyediakan akses cepat terhadap informasi serta sarana hiburan yang dapat mendukung kebutuhan perkembangan anak.

Dari sudut pandang pendidik, Ibu N selaku wali kelas menekankan bahwa secara regulasi sekolah pada dasarnya melarang siswa membawa gadget ke lingkungan belajar, kecuali apabila terdapat kebutuhan khusus yang berkaitan langsung dengan kegiatan pembelajaran. Ia menjelaskan bahwa dalam praktiknya, perangkat tersebut kerap dimanfaatkan siswa untuk berkomunikasi dengan guru maupun orang tua, terutama dalam hal

penyampaian dan penyelesaian tugas sekolah. Namun demikian, Ibu N juga memberikan catatan bahwa kecenderungan penggunaan gadget oleh siswa justru lebih dominan mengarah pada aktivitas hiburan dibandingkan pemanfaatannya untuk kepentingan akademik.

Walaupun penggunaan gadget memberikan sejumlah manfaat, hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan adanya dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Beberapa siswa mengungkapkan kecenderungan lebih menyukai aktivitas bermain *game* dibandingkan menyelesaikan tugas sekolah, sehingga prioritas akademik sering terabaikan. Di sisi lain, sebagian menilai bahwa lingkungan sekitar terasa kurang menarik dibandingkan interaksi yang ditawarkan melalui perangkat digital, sehingga ketertarikan terhadap dunia nyata menjadi berkurang. Bahkan, sejumlah siswa mengaku lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar gadget daripada melakukan kegiatan sosial atau bermain bersama teman sebaya di luar rumah.

Selain siswa, para orang tua juga mengungkapkan kekhawatiran terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget. Ibu T, misalnya, menuturkan bahwa anaknya kerap mengalami kelelahan mata serta gangguan tidur akibat terlalu lama bermain *game*. Sementara itu, Ibu S menyampaikan bahwa anaknya terkadang meniru perilaku yang kurang sopan setelah mengakses konten di TikTok, sedangkan Ibu AN mengungkapkan bahwa anaknya sering mengucapkan kata-kata kasar ketika bermain *game* online bersama teman-temannya. Berbagai pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya memengaruhi kesehatan fisik, seperti kelelahan mata dan pola tidur, tetapi juga berdampak pada pembentukan perilaku dan interaksi sosial anak.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa mayoritas siswa, yaitu empat dari lima orang, cenderung lebih sering menggunakan gadget sebagai sarana hiburan dibandingkan untuk menunjang kegiatan belajar. Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat pula

dampak positif yang muncul, seperti meningkatnya kreativitas ketika siswa terdorong untuk mencoba membuat sesuatu setelah menyaksikan tutorial di YouTube. Namun, temuan yang lebih kuat justru mengarah pada dampak negatif, antara lain menurunnya rasa tanggung jawab siswa terhadap penyelesaian tugas sekolah, munculnya kecenderungan perilaku individualis, serta berkurangnya kualitas interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

## 2. Kemampuan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Samarinda Ulu

### a. Kognitif

#### 1) Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu N selaku wali kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa memahami materi Pelajaran yang disampaikan oleh ibu L pada saat belajar mengajar di dalam kelas dilihat dari hasil belajar yang diperoleh dan ibu L bertanya kepada semua siswa setelah ibu L menjelaskan. Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa setiap minggunya mengalami peningkatan. Teknik yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa yaitu melalui tanya jawab, tugas harian, ulangan Tengah semester, dan ulangan semester.

#### 2) Wawancara Orang Tua Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa anak ibu T memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas hal ini dilihat dari nilai yang diperoleh dibuku tugas anak ibu T. Hasil belajar kognitif yang diperoleh anak ibu T cukup baik atau stabil karena nilainya tidak naik tidak turun juga. Untuk teknik penilaian terhadap hasil belajar kognitif ibu T tidak mengetahuinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa menurut ibu T anak ibu T memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas karena anak ibu T sering menceritakan apa yang dipelajari di kelas dan ibu T selalu bertanya kepada anaknya bagaimana pelajarannya hari ini atau bertanya mengenai pekerjaan rumah (PR). Hasil belajar kognitif yang diperoleh anak ibu T baik karena nilainya bagus-bagus hal ini dilihat dari buku yang dimiliki oleh anak ibu T. Untuk teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif ibu T tidak mengetahuinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S selaku orang tua siswa yang bernama Annisa. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa anak ibu S memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas di sekolah, namun anak ibu S kadang-kadang bertanya kepada ibu S selaku orang tuanya tentang tugas atau pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru nya di sekolah. Hasil belajar kognitif yang diperoleh anak ibu S baik karena nilainya bagus-bagus saja. Hal ini dilihat dari buku tugas yang dimiliki oleh anak ibu S. Untuk Teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif ibu S tidak mengetahuinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu B selaku orang tua siswa. Dari hasil wawancara yang didapatkan informasi bahwa anak ibu B memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas hal ini dilihat dari nilai yang diperoleh di buku tugas anak ibu B. Hasil belajar kognitif yang diperoleh anak ibu B sangat memuaskan karena selalu menjadi juara di dalam kelas. Untuk Teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penelitian terhadap hasil belajar kognitif ibu B tidak mengetahui hal itu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu AN selaku orang tua siswa. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa menurut ibu AN anak ibu AN kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas karena kadang-kadang anak-anak kurang fokus. Ketika belajar jadi sebagai orang tua harus lebih menertibkan disiplin belajar anak. Hasil belajar kognitif yang diperoleh anak ibu AN kurang baik atau di katakan menurun. Untuk Teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif ibu AN tidak mengetahuinya.

### 3) Wawancara Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa FAD selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa FAD memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas. Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa FAD baik karena nilainya bagus-bagus. Untuk teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa FAD tidak mengetahuinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa L selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa L memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas. Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa L baik karena nilainya bagus-bagus. Untuk teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa L tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa AAP selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa AAP terkadang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas

namun terkadang juga tidak memahaminya. Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa AAP baik karena nilainya tinggi walaupun terkadang ada nilai yang kurang. Untuk teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa AAP tidak mengetahuinya

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa AKA selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa AKA memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa AKA baik karena nilainya tinggi dan juara kelas. Untuk teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa AKA tidak mengetahuinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MR selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa MR kadang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas namun juga terkadang tidak memahaminya. Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa MR terkadang mendapatkan nilai bagus namun terkadang nilainya menurun. Untuk teknik penilaian yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa MR tidak mengetahuinya.

Berdasarkan hasil wawancara guru, orang tua siswa dan siswa menunjukkan bahwa siswa memahami setiap materi Pelajaran yang disampaikan oleh wali kelas walaupun ada beberapa Pelajaran yang belum dimengerti. Hasil belajar yang diperoleh siswa dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sudah cukup memuaskan walaupun ada beberapa siswa yang nilainya masing dibawah KKM.

b. Afektif

1) Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu L selaku wali kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa Teknik yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa di dalam kelas yaitu menggunakan Teknik observasi yang dilakukan dengan mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas. Apabila sedang belajar ada anak-anak yang ribut maka wali kelas memberitahu mereka untuk diam dan duduk di tempat masing-masing.

2) Wawancara Orang Tua Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa kelas IV A SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu T tidak mengetahui Teknik yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu T tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu S tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu B selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara yang didapatkan informasi bahwa ibu B tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas untuk

melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu AN selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu AN tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas.

### 3) Wawancara Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa FAD selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa FAD tidak mengetahui Teknik yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas namun pada saat belajar di kelas jika ada teman-teman yang rebut atau jalan-jalan maka wali kelas akan memberitahu mereka untuk diam dan Kembali ke tempat duduk masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa L selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa L tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas namun pada saat belajar di kelas jika ada teman-teman yang rebut dan mengganggu teman yang lain belajar maka wali kelas memberitahu mereka untuk diam dan duduk di tempat masing-masing supaya tidak mengganggu yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa AAP selaku siswa kelas IV A. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa AAP tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas namun jika ada teman-teman sebangku yang

saling ribut dengan teman sebangkunya maka wali kelas akan memindahkan salah satu dari mereka ke meja yang lain dan memberitahu mereka untuk diam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa AKA selaku siswa kelas IV A. Hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa AKA tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas dalam melakukan penilaian terhadap sikap siswa, namun pada saat belajar di kelas jika ada teman-teman yang rebut dan suka jalan-jalan maka wali kelas memberitahu mereka untuk diam dan duduk di tempat masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MR selaku siswa kelas IV A. Hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa MR tidak mengetahui Teknik apa yang digunakan wali kelas untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa pada saat belajar di kelas namun pada saat belajar di kelas jika ada teman-teman yang ribut atau jalan-jalan maka wali kelas memberitahu mereka untuk diam dan duduk di tempat masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, orang tua siswa dan siswa dapat disimpulkan bahwa untuk penilaian sikap sudah cukup baik dan sangat menuruti apa yang disampaikan wali kelas. Mereka mempunyai semangat tinggi dalam mengerjakan tugas dan sangat bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. Apabila ada siswa yang ribut dan suka jalan-jalan atau mengganggu teman yang lain maka wali kelas memberitahukan kepada mereka agar mereka Kembali duduk di tempat duduk masing-masing.

c. Psikomotorik

1) Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu N selaku wali kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa, teknik yang digunakan wali kelas

untuk melakukan penilaian terhadap psikomotorik siswa yaitu dengan memberikan tugas menggambar dan yang dinilai yaitu kerapihan gambar, keindahan gambar, dan kebersihan gambar. Wali kelas juga pernah memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan praktik di depan kelas. Wali kelas tidak mengetahui siapa yang mengerjakan tugas menggambar siswa ketika di rumah tapi orang tua diharapkan aktif terlibat dalam proses belajar siswa di rumah.

## 2) Wawancara Orang Tua Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu T tidak mengetahui apakah siswa pernah di suruh untuk melakukan praktek di depan kelas namun hanya diberikan tugas menggambar di rumah. Ketika ada tugas menggambar maka anak ibu T yang menggambar dan mewarnainya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu T tidak mengetahui apakah siswa-siswi pernah di suruh untuk melakukan praktik di depan kelas namun hanya diberikan tugas menggambar maka anak ibu T yang menggambar dan mewarnainya sendiri. Ibu T hanya mengawasi saja ketika anak ibu T perlu bantuan maka ibu T membantu tapi lebih sering dia kerjakan sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu S selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu S tidak mengetahui apakah siswa pernah di suruh untuk melakukan praktik di depan kelas namun hanya diberikan tugas menggambar di rumah. Ketika ada tugas menggambar maka ibu S yang membantu

menggambar dan mewarnai anaknya sendiri jika jika kurang rapi maka ibu S yang membantu merapkannya Kembali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu B selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu B pernah mendengar anaknya melakukan praktik menari dan bernyanyi di depan kelas. dan ada juga tugas menggambar di rumah. Ketika ada tugas menggambar maka anak ibu B yang menggambar sendiri namun kalau untuk mewarnai ibu B kadang membantu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu AN selaku orang tua siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu AN tidak mengetahui apakah pernah di suruh melakukan praktik di depan kelas namun hanya diberikan tugas menggambar di rumah. Ketika ada tugas menggambar maka anak ibu AN yang menggambar dan juga mewarnainya sendiri didampingi oleh ibu AN.

### 3) Wawancara Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa FAD selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa FAD pernah melakukan praktik di depan kelas dan diberikan tugas menggambar di rumah. Siswa FAD sering dibantu menggambar namun untuk mewarnai siswa FAD melakukannya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa L selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa L pernah melakukan praktik di depan kelas dan juga diberikan tugas menggambar di rumah dan untuk tugas menggambar Siswa L dibantu oleh ibunya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa AAP selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil

wawancara didapatkan informasi bahwa siswa AAP pernah melakukan praktik di depan kelas dan juga diberikan tugas menggambar di rumah. Siswa AAP menggambar sendiri tapi kadang dibantu orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa AKA selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa AKA pernah melakukan praktik di depan kelas dan juga diberikan tugas menggambar di rumah dan untuk tugas menggambar Siswa AKA dibantu oleh ibunya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MR selaku siswa kelas IV A di SDN 008 Samarinda Ulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa MR pernah melakukan praktik di depan kelas dan juga diberikan tugas menggambar di rumah dan untuk tugas menggambar Siswa MR kadang-kadang di bantu oleh orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara guru, orang tua siswa dan siswa dapat disimpulkan bahwa penilaian tanggung jawab terhadap tugas sudah cukup memuaskan dan kreativitas dalam mengerjakan tugas keterampilan sudah cukup bagus meskipun ada yang kurang rapi, kurang bersih dan lain sebagainya dan masih membutuhkan bantuan dari orang tua.

### 3. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu

Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur terhadap 5 narasumber kunci dengan rincian 5 orang tua siswa/wali murid dan 1 wali kelas IV A. Narasumber yang berhasil diwawancarai dengan inisial FAD,L,AAP,AKA,MR (siswa kelas IV) inisial T,T,S,B,AN (orang tua/wali siswa) inisial N (wali kelas).

Adapun hasil wawancara dengan narasumber yaitu sebagai berikut:

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Bersumber pada hasil wawancara bersama FAD, L, AAP, AKA, MR, selaku siswa kelas IV A. Mengatakan 4 diantara siswa memang memiliki, kepemilikan atas *gadgetnya* sendiri namun satu diantaranya tidak memiliki karena bergabung bersama adik nya. Dampak positif yang terjadi kepada anak mereka memanfaatkan *gadget* sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang tua, teman, maupun untuk kerabat jauh selain itu penggunaan *gadget* ini dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, seperti mencari jawaban pada internet maupun *google*. Selain itu penggunaan aplikasi yang ada pada *gadget* mereka seperti youtube, tiktok, *game online free fire*, dan *game roblox* yang dijadikan siswa Sebagian besar siswa gunakan untuk mencari inspirasi melalui youtube ataupun aplikasi lain selebihnya untuk dijadikan hiburan Ketika berada dirumah saja.

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa kelima siswa masing-masing memiliki *gadget* pribadi sejenis *smartphone* dan merupakan kepemilikan siswa atas *gadgetnya* sendiri namun Sebagian dari siswa memang tidak memiliki *gadget* pribadi karena bergabung bersama adik nya dan meminjam milik orang tuanya Ketika sedang tidak digunakan. *Gadget* ini digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang tua, kemudian bermanfaat bagi siswa untuk mempermudah dalam belajar dan mencari jawaban melalui internet seperti *google*.

Hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa mengatakan anaknya memiliki *gadget* pribadi, pemberian *gadget* kepada anaknya karena memiliki grup kelas untuk bertanya tentang tugas atau yang lainnya, dan juga untuk mengisi waktu luang. Pemberian *gadget* yang saya berikan kepada anak saya sejak sebelum TK. Untuk Batasan dalam penggunaan *gadget*, tidak ada Batasan untuk beberapa jam nya tidak ada, saya membebaskan hanya saja

Ketika saya suruh berhenti dia langsung menuruti. Saya juga sering memeriksa *gadgetnya* hampir setiap hari. Pengaruh penggunaan *gadget* kalau untuk hasil belajarnya sama saja tidak menurun dan tidak meningkat juga atau dikatakan stabil saja, selain itu anak saya memanfaatkan *gadget* untuk acuan dalam belajarnya karena apa yang belum di dapat disekolah anak saya bisa dapat melalui *gadget* selain itu anak saya juga pengetahuannya bertambah, wawasannya bertambah karena apa yang dia lihat di youtube itu kadang suka bereksporasi sendiri, suka bikin sesuatu setelah dia melihat caranya di youtube.

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu T selaku orang tua siswa. Beliau mengatakan bahwa anaknya memiliki *gadget* pribadi serta mengizinkan anak saya memiliki *gadget*. Pemberian *gadget* yang saya berikan kepada anak saya sejak kelas 1 SD. Alasannya untuk membantu dia dalam belajar dan memudahkan anak berkomunikasi. Untuk batasan penggunaan *gadget* anak saya paling habis isya baru menggunakan *gadget* atau setelah selesai belajar. Adanya *gadget* ini terkadang digunakan untuk belajar memiliki manfaat apa yang belum mereka dapatkan di sekolah mereka bisa mencari di internet, seperti pada pembelajaran matematika kadang dia tidak mengerti di sekolah setelah di rumah dia mencari di internet lagi. Penggunaan aplikasi pada *gadget* tiktok dan game dua itu yang sering saya dapatkan pada *gadgetnya*.

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu S selaku orang tua siswa. Mengatakan pemberian *gadget* yang diberikan untuk anak dikarenakan sekarang banyak tugas-tugas jadi bisa mencari jawaban atau cara mengerjakannya di google Ketika anaknya kurang paham. Kalau Batasan dulu saya berikan Batasan cuman kalau untuk sekarang tidak karena saya tidak selalu ada di rumah, sedangkan untuk hasil belajarnya itu stabil saja, manfaat *gadget* ini terhadap anak saya paling membantu dia mengerjakan tugasnya, ataupun kesulitan dalam

belajar bisa mencari melalui internet. Terkadang aplikasi yang lain sering digunakan seperti youtube, tiktok, game dan aplikasi capcut.

Kemudian sumber lain hasil wawancara dengan ibu B selaku orang tua mengatakan anak saya tidak memiliki *gadget* pribadi beliau mengatakan anaknya bergabung atau bergantian dengan adiknya. Alasan pemberian *gadget* kepada anak saya sebenarnya itu tidak memberikan, karena itu hadiah waktu membeli televisi jadi saya berikan untuk anak saya dan dia bergabung bersama adiknya agar memudahkan dia belajar juga jadi tidak pinjam *handphone* orang tua lagi. Kalau untuk bermain *gadget* itu sudah dari TK pinjam milik orang tua, itulah sebabnya saya hanya memberikan di hari sabtu dan minggu, kalau untuk sekarang tidak saya batasi karena dia bergantian sama adiknya, selain itu manfaat *gadget* ini membuat anak memiliki pengalaman yang tidak dia dapat diluar sana tapi banyak hal yang dia dapatkan pada *gadgetnya*. Aplikasi yang tersedia pada *gadget* hanya google, whatsapp, tiktok dan youtube, dan yang sering digunakan pada *gadgetnya* itu tiktok.

Hasil wawancara ibu AN selaku orang tua mengatakan anak saya memang memiliki *gadget* pribadi dari ia kelas 3 SD, agar anak saya mudah berkomunikasi dengan teman-temannya juga dengan saya, alasan saya memberikan dan mengizinkan anak saya memiliki *gadget* karena suka berebut sama kakaknya. kalau batasan nya tidak ada cuman kalau waktunya sholat saya suruh sholat dulu, kalau waktunya belajar, belajar dahulu, selain itu anaknya lebih sering menggunakan *gadget* bermain game jarang sekali dipakai untuk belajar. Penggunaan *gadget* yang sering anak saya mainkan itu game online dan tiktok.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dampak positif dari pemberian *gadget* kepada siswa yang di harapkan bisa bermanfaat dalam membantu siswa untuk menyelesaikan tugas serta penggunaan

aplikasi yang tersedia pada *gadget* yang dapat membantu dalam menambahkan kreativitas anak dalam mengembangkan bakat mereka.

Wawancara dengan ibu N selaku wali kelas IVA. Mengatakan Memang beberapa siswa memiliki *gadget* namun sebenarnya pihak sekolah tidak memperbolehkan siswa untuk membawa *gadget*. Tetapi jika pembelajaran bersangkutan atau harus menggunakan *gadget*, saya memperbolehkan mereka membawa *gadget* ke sekolah. Disisi lain siswa menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan saya untuk menanyakan tugas namun selebihnya keorang tua nya. Selain itu penggunaan *gadget* ini tidak untuk menyelesaikan tugas kebanyakan siswa bukan untuk menyelesaikan tugas lebih ke untuk bermain walaupun tidak semua siswa menggunakan *gadget* untuk bermain ada sebagian siswa menggunakan untuk menyelesaikan tugas. Kemajuan teknologi membuat siswa semakin mengerti menggunakan aplikasi-aplikasi yang memanfaatkan *gadget* ini yang baik untuk menambah wawasan anak tentang apa yang belum mereka dapat disekolah mereka bisa mencari melalui media sosial maupun internet.

Dari hasil wawancara diatas bahwa dampak positif terhadap anak dari penggunaan *gadget* sebenarnya *gadget* dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas serta perkembangan teknologi dapat menambah wawasan anak akan perkembangan diluaran sana yang bisa sangat dengan mudah di akses melalui internet yang ada pada *gadget* mereka.

Berdasarkan obervasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan di dapati bahwa 4 dari 5 siswa memiliki, kepemilikan atas *gadget* namun 1 diantara 5 siswa tidak memiliki kepemilikan atas *gadet* namun masih bergabung dengan adiknya. Siswa memanfaatkan pemberian *gadget* untuk mencari jawaban dan menyelesaikan tugas sekolah melalui aplikasi yang tersedia seperti *google* maupun internet. Penggunaan aplikasi pun digunakan siswa untuk mencari inspirasi melalui youtube untuk mengembangkan kreativitas siswa.

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Hasil wawancara bersama FAD,L,AAP,AKA,MR selaku siswa kelas IV A. Perubahan sikap siswa menjadi mementingkan diri sendiri di bandingkan lingkungan karena menganggap lingkungan sekitar tidak asik di bandingkan bermain *gadget*, kurangnya batasan penggunaan *gadget* terhadap siswa menjadikan alasan siswa semakin tidak mau keluar dari penggunaan *gadget*. Selain itu Ketergantungan siswa terhadap aplikasi seperti game online semakin menjadikan siswa malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan lebih memilih untuk bermain game.

Menurut hasil wawancara bahwa dampak negatif yang terjadi kepada siswa dapat mempengaruhi sikap siswa dan gangguan kesehatan mata dan tidur dimana kurangnya batasan dari orang tua dalam bermain *gadget*, menganggap lingkungan sekitar tidak mengasikkan dan memilih untuk bermain game pada *gadget* akibat terlalu berlebihan menggunakan *gadget* menyebabkan perubahan sikap siswa dan perubahan fisik siswa terutama pada mata siswa yang membengkak akibat terlalu lama bermain *gadget*, dan menjadi pemalasan dalam mengerjakan tugas sehingga lalai akan tanggung jawab sebagai siswa.

Hasil wawancara bersama ibu T selaku orang tua siswa. Mengatakan penggunaan aplikasi youtube, game yang menyebabkan siswa menjadi seseorang yang mementingkan diri sendiri karena terlalu asik bermain *gadget*. Perubahan sikap pada anak terjadi akibat seringnya bermain game ketika pulang sekolah menyebabkan ketergantungan dalam bermain *gadget* dan terlalu sering anak bermain *gadget* menyebabkan kurang bertanggung jawab kepada tugas dan malas mengerjakan, dan terdapat juga perubahan pada fisik seperti mata siswa karena terlalu lama dan terlalu sering menggunakan *gadget* mata siswa menjadi menghitam bahkan membengkak sakit akibat terlalu lama berada di depan layar *gadget* (hp).

Sedangkan menurut T selaku orang tua siswa Mengatakan perubahan sikap siswa ketika disuruh agak lambat karena terlalu sibuk bermain *gadget* sehingga jika disuruh harus berulang-ulang kali ketika sudah asik bermain *gadget* juga disebabkan memiliki game online dan tidak ada batasan penggunaan *gadget* dari saya yang kadang menyebabkan anak malas untuk mengerjakan tugas namun di lain sisi saya sering mengingatkan untuk mengerjakan tugas dan terdapat juga dampak negatif lain seperti kesehatan mental yaitu anak suka bergadang tidurnya tidak teratur akibat terlalu asik bermain game dan kadang suka mengeluh sakit kepala akibat kurang tidur.

Menurut hasil wawancara bersama ibu S selaku orang tua siswa. Mengatakan adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan selain mementingkan diri sendiri ada hal yang lain yang mempengaruhi perilaku anak seperti berkata kasar atau berkata tidak sopan karena terpengaruh dengan apa yang mereka lihat pada layar *gadget* mereka dan tingkah laku mereka mengikuti apa yang mereka lihat pada *gadget* mereka. Selain itu saya orang tua juga tidak membatasi anak dalam menggunakan aplikasi seperti game,youtube dan tiktok kurang pengawasan membuat anak malas mengerjakan tugas,dan selalu melawan orang tua.

Hasil wawancara ibu B selaku orang tua siswa. Mengatakan adanya perubahan perilaku terhadap anak mementingkan diri sendiri kalo di panggil tidak mendengar karena asik bermain *gadget*,dan ketika disuruh membantu orang tuanya selalu jawabannya nanti-nanti atau bahkan tidak ada jawabannya kalau dipanggil karena terlalu asik dengan *gadget* nya . Batasan penggunaan aplikasi seperti *game free fare, mobile legends* saya tidak memperbolehkan anak bermain game seperti itu, saya hanya memperbolehkan anak bermain game yang biasa dan menonton saja.perubahan perilaku juga di sebabkan seringnya bermain *gadget* menjadikan anak lupa segalanya termasuk lupa mengerjakan tugas.

Hasil wawancara bersama AN selaku orang tua siswa. Mengatakan perubahan perilaku yang sering muncul kepada siswa ketika asik bermain *gadget* suka tidak dengar jika disuruh apa-apa selalu jawabannya nanti dan karena saya tidak membatasi anak dalam bermain *gadget* terdapat juga perubahan pada fisik karena kelamaan bermain game jadi daerah matanya itu menghitam akibat terlalu lama bermain game, anak juga sering mengeluarkan kata-kata tidak pantas Ketika lagi bermain game bersama teman nya, terkadang terlalu membebaskan anak juga terdapat perubahan sikap anak semakin terlihat menjadi pemalas tidak mau mengerjakan tugas dan terkadang menyepelkan hal yang penting untuk dia.

Selanjutnya wawancara bersama ibu N selaku wali kelas IV A. Mengatakan menurutnya ketika berada dilingkungan sekolah siswa tidak pernah mementingkan diri sendiri atau pun menyendiri ketika berada di sekolah anak bermain seperti biasanya mungkin karena sekolah tidak memperbolehkan anak membawa *gadget* kesekolah agar tidak bosan siswa bermain dengan teman-teman, namun perubahan akibat teknologi ini membuat perilaku siswa sangat berpengaruh akibat seringnya siswa sekarang ini menonton konten pada tiktok kemudian mereka sering mengikuti tingkah laku ataupun perkataan yang kurang sopan. Selain itu ketergantungan siswa terhadap *gadget* di zaman sekarang sungguh tidak mungkin jika siswa tidak memegang *gadget* lalu tidak bermain game pastinya.

Penggunaan aplikasi ini sangat mempengaruhi siswa dimana terkadang ketika berada di dalam kelas pun mereka sering membicarakan tentang game yang sering dimainkan ini yang mengakibatkan kurang fokusnya siswa dalam belajar. Kemudian kurang bertanggung jawab atas tugas semenjak covid 19 membuat siswa sekarang ini malas mengerjakan tugas kemudian orang tua yang mengerjakan sekarang sudah offline anak terkadang lupa mengerjakan tugas karena itu mereka menggunakan *gadget* untuk bermain saja

sementara tugas orang tua yang mengerjakan. Alasan siswa jika ditanya selalu menjawab karena lupa sikap kurang bertanggung jawab atas tugas membuat saya membiasakan siswa untuk mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa yang terjadi dari penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif yaitu penggunaan *gadget* ini sangat mempengaruhi perilaku anak yang dimana seringnya anak menonton konten-konten pada aplikasi tiktok yang membuat sikap siswa yang menirukan tingkah laku atau perkataan kasar dan tidak pantas yang mereka lihat lalu terbawa sampai kesekolah ini yang sangat mempengaruhi kurangnya sikap sopan santun anak ketika berada di lingkungan sekolah. dan terdapat juga dampak negatif pada fisik seperti mata minus dan menghitam. Selain itu kurang bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru terhadap siswa yang lebih memilih bermain *gadget* di bandingkan mengerjakan tugas yang ada merupakan dampak negatif yang terjadi akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa dampak negatif yang di timbulkan penggunaan *gadget* terhadap siswa ini dapat merubah perilaku siswa terhadap lingkungan maupun orang tua dimana anak menjadi pemalas dalam mengerjakan tugas, suka berkata kasar, menjadi pembangkang kepada orang tua serta, dan menjadikan anak ketergantungan terhadap game maupun aplikasi lainnya. Yang mengakibatkan siswa menjadi pribadi yang tertutup terhadap sekitar dan menjadikan siswa kurang peka ketika berada dirumah. Dilingkungan sekolah siswa menjadi kurang sopan ketika berteman dengan teman-teman sebayanya sering kali terdengar lontaran kata-kata kurang sopan yang seharusnya siswa tidak lontarkan ketika berada dilingkungan sekolah ataupun di rumah. Dampak negatif selanjutnya yaitu pada Kesehatan anak terutama pada mata anak menjadi bengkak dan menghitam akibat terlalu lama bermain *gadget* dan bergadang.

### C. Pembahasan

Pada bagian pembahasan, penelitian menguraikan temuan yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi terkait penggunaan *gadget* oleh siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu yang dikaitkan dengan teori serta penelitian terdahulu, yaitu:

#### 1. Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu

Penggunaan *gadget* oleh siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu merupakan konsekuensi yang tidak terhindarkan dari pesatnya perkembangan teknologi digital dalam kehidupan modern. Sebagai perangkat elektronik multifungsi, *gadget* telah bertransformasi menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Keberadaan *gadget* saat ini mempermudah proses komunikasi, memperluas akses terhadap informasi, serta menyediakan sarana hiburan yang mudah dijangkau, sehingga wajar apabila siswa menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari. Namun demikian, intensitas penggunaan yang berlebihan tanpa adanya pendampingan dan kontrol justru dapat menimbulkan dampak yang bersifat kontradiktif, di mana manfaat positif dalam mendukung pembelajaran dan interaksi sosial dapat disertai dengan risiko negatif yang berpengaruh terhadap perilaku, kesehatan, maupun kualitas hubungan sosial anak.

Dalam ranah pendidikan, *gadget* hadir sebagai media pembelajaran sekaligus sarana hiburan bagi siswa. Jalilah (2021), mengemukakan bahwa keberadaan *gadget* dapat dimanfaatkan untuk memperluas pengetahuan serta membuka wawasan siswa terhadap dinamika perkembangan global. Senada dengan itu, Kurniawati (2020), menegaskan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi mendorong siswa lebih sering memanfaatkan internet sebagai sumber belajar yang kaya informasi. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa apabila penggunaannya diarahkan secara bijak, *gadget* memiliki potensi besar untuk mendukung pencapaian hasil belajar serta meningkatkan kualitas pengalaman pendidikan siswa.

Di balik manfaat yang ditawarkan, penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar juga menyimpan potensi dampak negatif yang perlu mendapat perhatian serius. Kebiasaan bermain *gadget* secara berlebihan mendorong siswa lebih senang menyendiri, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan bahkan menimbulkan kecenderungan perilaku antisosial. Senada dengan itu, Mardiaty (2020), menegaskan bahwa kecanduan terhadap *gadget* dapat menghambat proses belajar, karena siswa lebih terfokus pada media sosial maupun permainan digital daripada memperhatikan penjelasan guru di kelas. Kondisi tersebut sejalan dengan fenomena yang terjadi pada sebagian siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu, di mana terlihat adanya penurunan konsentrasi dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukan strategi pengawasan dan pengendalian penggunaan *gadget* dengan lebih efektif.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Nurhabibah (2020), memperkuat fenomena penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar. Dalam hasil penelitian tersebut menegaskan, bahwa sebanyak 66,5% siswa kelas V SD di Karawang lebih memilih menggunakan *gadget* dibandingkan bermain bersama teman, sehingga berdampak pada menurunnya intensitas interaksi sosial. Kondisi tersebut memiliki relevansi dengan situasi di Samarinda Ulu, di mana kecenderungan penggunaan *gadget* juga terlihat mengurangi motivasi siswa untuk melakukan sosialisasi langsung dengan teman sebaya. Fakta tersebut menunjukkan bahwa *gadget* secara perlahan mulai menggantikan peran interaksi tatap muka, padahal interaksi sosial langsung merupakan aspek dalam menunjang perkembangan sosial dan emosional anak.

Dengan demikian, penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu memiliki dua dimensi yang saling bertolak belakang. Pada satu sisi, *gadget* memberikan nilai positif berupa kemudahan dalam mengakses pengetahuan, dukungan sebagai sarana pembelajaran, serta dorongan motivasi melalui berbagai aplikasi edukatif yang tersedia. Namun, pada sisi lain, penggunaan *gadget* juga berpotensi

menimbulkan konsekuensi negatif, seperti menurunnya tingkat konsentrasi siswa, berkurangnya intensitas interaksi sosial dengan teman sebaya, serta munculnya perubahan perilaku belajar yang kurang produktif. Oleh karena itu, keterlibatan guru dan orang tua menjadi penting dalam memberikan arahan, melakukan pengawasan, serta mengatur durasi pemakaian *gadget*, sehingga manfaat yang diperoleh dapat lebih optimal sekaligus meminimalisasi risiko dampak yang merugikan.

## 2. Kemampuan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Samarinda Ulu

Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Samarinda Ulu dapat dianalisis dengan menggunakan kerangka teori Taksonomi Bloom yang menekankan tiga ranah, yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa, meliputi aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan konsep. Sementara itu, ranah afektif menitikberatkan pada sikap, nilai, serta respon emosional yang tercermin dalam perilaku sehari-hari siswa. Adapun ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan fisik, koordinasi dan kemampuan motorik yang tampak dalam kegiatan belajar maupun praktik. Sejalan dengan itu, Shelemo (2023), menegaskan bahwa hasil belajar merupakan seperangkat keterampilan atau kemampuan yang diperoleh siswa melalui keterlibatan dalam proses pembelajaran, sehingga menghasilkan perubahan perilaku baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dalam implementasinya, pencapaian hasil belajar siswa kelas IV tidak semata-mata bergantung pada penguasaan materi, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal seperti metode pengajaran guru, kondisi keluarga, serta lingkungan sekolah. Afdal et al. (2024), menegaskan bahwa ketidakmampuan siswa dalam mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kerap disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran, sehingga siswa mudah merasa jenuh dan cenderung mengalihkan perhatian pada aktivitas lain yang tidak mendukung proses belajar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan hasil

belajar menuntut adanya sinergi antara penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, keterlibatan aktif siswa, serta dukungan lingkungan yang kondusif untuk mendorong tercapainya tujuan pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sianturi (2021), memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dalam yang keseringan dapat membentuk kecenderungan perilaku antisosial dan menurunkan kualitas interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi demikian tentu berimplikasi langsung terhadap hasil belajar, sebab siswa yang kurang mampu beradaptasi dengan dinamika kelas cenderung mengalami hambatan dalam pencapaian ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Samarinda Ulu dapat dicapai apabila guru dapat merancang proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif dengan tetap berlandaskan pada kerangka teori Taksonomi Bloom. Di sisi lain, peran orang tua bersama pihak sekolah juga sangat penting dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan teknologi, agar keberadaannya tidak justru mengurangi kualitas interaksi sosial anak. Berdasarkan teori dan penelitian yang telah dipaparkan, dipahami bahwa hasil belajar bukanlah sekadar produk dari aktivitas kognitif semata, melainkan merupakan *output* dari proses pembelajaran yang mencakup penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, pengembangan keterampilan, serta kemampuan berinteraksi sosial dalam lingkungan sekolah.

### 3. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu, merupakan fenomena yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi modern saat ini. Berdasarkan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Shelemo (2023), capaian belajar siswa mencakup perubahan perilaku pada tiga ranah, yaitu kognitif yang

berkaitan dengan kemampuan intelektual, afektif yang berhubungan dengan sikap dan nilai, serta psikomotor yang mencakup keterampilan fisik dan koordinasi. Ketiga ranah tersebut menjadi indikator dalam menilai keberhasilan siswa dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran.

Dari sisi positif, pemanfaatan *gadget* memiliki potensi besar dalam membantu siswa memperluas wawasan sekaligus mempermudah akses terhadap informasi. Kurniawati (2020), menegaskan bahwa *gadget* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat menstimulasi imajinasi, meningkatkan kecerdasan, serta memfasilitasi siswa dalam memperoleh beragam sumber pengetahuan. Hal demikian sejalan dengan kondisi siswa kelas IV yang kerap menggunakan *gadget* untuk mencari informasi tambahan guna mendukung pemahaman terhadap materi pelajaran.

Namun, sisi negatif dari penggunaan *gadget* juga perlu mendapatkan perhatian serius. Mardiaty (2020), menekankan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi mengganggu konsentrasi belajar, mendorong siswa untuk bermain game pada saat proses pembelajaran berlangsung, bahkan menumbuhkan kebiasaan menyontek. Fenomena tersebut terlihat jelas pada siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu, di mana sebagian di antara mereka lebih asyik dengan permainan daring daripada fokus mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya, pencapaian hasil belajar mengalami penurunan karena proses internalisasi pengetahuan tidak berjalan secara maksimal, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan menjadi sulit tercapai.

Dengan demikian, penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu memiliki implikasi ganda terhadap hasil belajar mereka. Di satu sisi, *gadget* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif sejalan dengan teori hasil belajar yang menekankan pentingnya pencapaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol justru dapat menurunkan konsentrasi,

melemahkan kualitas interaksi sosial, serta mengurangi motivasi belajar siswa, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Domitila et al. (2021). Oleh sebab itu, peran aktif guru dan orang tua sangat diperlukan dalam memberikan bimbingan, pengawasan, serta pengarahan penggunaan *gadget*, sehingga manfaat positif yang ditawarkan dapat lebih dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalisasi.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Menurut dari hasil menganalisis dan juga pengolahan data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak positif dan negatif terhadap siswa kelas IV A, yaitu:

1. Penggunaan *gadget* oleh siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu merupakan fenomena hadirnya kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan yang membawa pengaruh ganda terhadap perkembangan peserta didik. Di satu sisi, *gadget* berfungsi sebagai sarana yang memudahkan akses informasi, mendukung proses pembelajaran, serta memberikan motivasi melalui berbagai aplikasi edukatif yang tersedia. Akan tetapi, di sisi lain, intensitas penggunaan yang tidak terkendali dapat memunculkan dampak negatif berupa menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya, serta perubahan perilaku yang cenderung individualis.
2. Kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Samarinda Ulu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, di mana ketiganya saling berhubungan dalam membentuk kompetensi siswa secara utuh. Pencapaian hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi semata, melainkan juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, dukungan lingkungan keluarga, serta kondisi sekolah. Selain itu, keberadaan teknologi digital seperti *gadget* dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengayaan pengetahuan apabila digunakan dengan bijak, tetapi juga berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial dan konsentrasi belajar apabila pemakaiannya tidak terkontrol.
3. Penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu memberikan dampak yang bersifat ambivalen terhadap hasil belajar. *Gadget* memperluas akses pengetahuan, menumbuhkan motivasi, serta

memfasilitasi siswa dalam memperoleh informasi yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga mendukung tercapainya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara lebih optimal. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan justru dapat mengurangi konsentrasi, menurunkan kualitas interaksi sosial, serta melemahkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## B. Saran

Berdasarkan beberapa 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* terhadap hasil belajar siswa di SDN 008 Samarinda Ulu.

### 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* terhadap siswa sebagai jembatan belajar bagi siswa untuk mencari tugas melalui aplikasi Microsoft Math solver ataupun situs lain agar siswa bisa memnfaatkan *gadget* mereka secara positif.

### 3. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan orang tua harus lebih dalam mendampingi, memperhatikan, dan mengatur jadwal anak dalam penggunaan *gadget*. Juga menjelaskan kepada anak penggunaan terlalu berlebihan terhadap *gadget* dapat berdampak positif dan negatif yang terjadi jika terlalu berlebihan dalam penggunaan *gadget*

### 4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan kepada penelitian selanjutnya untuk observasi langsung ke anak dan orang agar bisa lebih banyak mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355>
- Afdal, Subakti, H., & Sigalingging, F. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(3), 253–262. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i3.71>
- Agama, P., Di, I., & Medan, M. A. N. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147–153. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141.
- Fitriani, F. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 5(2), 125–129. <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- 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>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.
- Mardiati, I. (2020). Antisipasi Dampak negatif Penggunaan Smartphone Bagi Siswa kelas XI SMA Negeri 8 Batang Hari Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 29–40.
- Mustakim, U. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit: Effectiveness of Discrete Mathematics Learning in New Normal Era on Student's Learning Achievement. *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 1(1), 41–45.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>

- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Nurhabibah, S. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Buana Ilmu*, 5(1), 92–105.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735.
- Parwati, I. A. K. C., Japa, I. G. N., & Mahadewi, L. P. P. (2018). Pengaruh model pembelajaran vak (visual, auditorial, kinestetik) bermediakan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar ipa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(3), 145–153.
- Purwanto, F., & Nafsah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.58>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284.
- Siregar, N. H., & Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha*, 1(2), 101–107.
- Sugiyono. (2020). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- wati, D. R., & Cahyani, B. H. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *09(01)*, 75–86.
- Wulandari, W., Azmi, S., Kurniati, N., & Hikmah, N. (2021). Pengaruh motivasi berprestasi dan persepsi siswa tentang cara guru mengajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 455–466.

Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021).  
Penyuluhan Hukum Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget  
Dan Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04, 78–84.

## LAMPIRAN

## Lampiran 1. Pedoman Wawancara

## Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

	Indikator	Butir pertanyaan siswa	Butir pertanyaan orang tua	Butir pertanyaan wali kelas
Penggunaan <i>Gadget</i>	Dampak positif	1,2,3	1,2,3	1,2,3
	1. Memudahkan untuk berhubungan dengan orang melalui media sosial			
	2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	4,5,6	4,5,6	4,5
	3. Meningkatkan pengetahuan anak tentang perkembangan teknologi,	7,8	7,8	6,7
	Dampak negatif	9,10	9,10	8,9

	1. Akibat media sosial membuat seseorang mementingkan diri sendiri mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan mereka			
	2. <i>Gadget</i> menjadikan orang ketergantungan terhadap game dan game online	11,12	11,12	10,11
	3. Penggunaan <i>gadget</i> berlebihan membuat seseorang anak malas untuk mengerjakan tugas.	13,14	13,14	12,13,14
Hasil Belajar siswa	1. Kognitif	15,16	15,16	15,16,19
	2. Afektif	17,18	17,18	17,18
	3. Psikomotorik	19,20	19,20	20,21,22

## Lampiran 2. Lembar Wawancara Wali Kelas IV A

**Lembar Pedoman Wawancara wali kelas IV A**

Nama :

Jabatan :

Hari/Tanggal :

1. Setau ibu ada berapa siswa yang memiliki *gadget* pribadi?
2. Apakah sekolah memperbolehkan siswa membawa *gadget* kesekolah?
3. Bagaiman pendapat ibu mengenai siswa yang menggunakan *gadget* apakah siswa menggunakannya untuk menghubungi ibu menanyakan tentang tugas atau tidak?
4. Bagaimana pendapat ibu apakah penggunaan *gadget* dikalangan siswa ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak?
5. Menurut ibu, yang ibu ketahui tentang siswa ini apakah mereka menggunakan *gadget* ini untuk menyelesaikan tugasnya yang diberikan ibu atau tidak?
6. Bagaimana pendapat ibu mengenai anak yang memiliki *gadget* yang pastinya perkembangan teknologi yang siswa ketahui pastinya sangat banyak, menurut ibu apakah pengaruh perkembangan teknologi ini bagi siswa?
7. Apakah ibu mengetahui aplikasi apa yang sering digunakan oleh siswa?
8. Jadi apa menurut pendapat ibu bagi siswa yang bnyak menggunakan aplikasi tersebut apa dampaknya bagi siswa?
9. Menurut pendapat ibu apakah pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap siswa?
10. Apakah di sekolah siswa memiliki sifat yang tidak memperdulikan temannya yang di sekitarnya dan mementingkan diriya sendiri?
11. Menurut bapak apakah penggunaan *gadget* ini dapat mempengaruhi ketergantungan siswa terhadap *gadgetnya*?
12. Apa yang ibu ketahui tentang siswa ibu dalam penggunaan *gadgetnya* apakah mereka menggunakan untuk bermain game online atau tidak?
13. Bagaiamana pendapat ibu apakah *gadget* ini memang membuat siswa malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan atau tidak?

14. Alasan apa yang sering siswa gunakan jika ditanya kenapa tidak mengerjakan tugas?
15. Apakah siswa memahami setiap materi pelajaran yang ibu berikan?
16. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran?
17. Bagaimana penilaian ibu terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?
18. Teknik apa yang ibu gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa?
19. Teknik apa yang ibu gunakan untuk melakukan penilaian pengetahuan siswa?
20. Teknik apa yang ibu gunakan untuk melakukan penilaian psikomotorik siswa?
21. Apakah ibu pernah menyuruh anak-anak melakukan praktik di depan kelas?
22. Apakah ibu mengetahui siapa yang mengerjakan tugas siswa di rumah?

## Lampiran 3. Transkrip Wawancara Wali Kelas IV A

**Transkrip Wawancara Wali kelas IV A**

Nama : Nurlaily S.Pd

Jabatan : Guru kelas IV A

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Setau ibu ada berapa siswa yang memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
N	Hampir semua siswa di kelas IV A memiliki <i>gadget</i> pribadi	N/Gr/26/15:10	Kepemilikan <i>Gadget</i>
P	Apakah sekolah memperbolehkan siswa membawa <i>gadget</i> kesekolah?		
N	Tergantung dari tingkatan, kadang kalau ada tugas yang harus menggunakan hp saya akan menyuruh mereka membawa hp	N/Gr/26/15:12	Memperbolehkan
P	Bagaiman pendapat ibu mengenai siswa yang menggunakan <i>gadget</i> apakah siswa menggunakannya untuk menghubungi ibu menanyakan tentang tugas atau tidak?		
N	Iya. Ada beberapa siswa yang menggunakan <i>gadget</i> atau hp untuk menanyakan seputaran tugas mereka yang kadang mereka belum mengerti atau memahami	N/Gr/26/15:14	Penggunaan <i>gadget</i>

	tentang tugas yang saya berikan kepada mereka.		
P	Bagaimana pendapat ibu apakah penggunaan <i>gadget</i> dikalangan siswa ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak?		
N	Penggunaan <i>gadget</i> di kalangan siswa dapat meningkatkan hasil belajar ada juga siswa yang nilainya menurun	N/Gr/26/15:16	Penggunaan <i>gadget</i>
P	Menurut ibu, yang ibu ketahui tentang siswa ini apakah mereka menggunakan <i>gadget</i> ini untuk menyelesaikan tugasnya yang diberikan ibu atau tidak?		
N	Iya, kalau disekolah mereka menggunakan <i>gadget</i> untuk menyelesaikan tugas yang saya berikan ke mereka jika tugas itu berkaitan dengan hp maka mereka harus membawa hp ke sekolah. tapi jika tugas tidak ada kaitan dengan hp mereka biasanya menyelesaikan tugas dengan mencari di buku Pelajaran.	N/Gr/26/15:18	Penggunaan <i>gadget</i>
P	Bagaimana pendapat ibu mengenai anak yang memiliki <i>gadget</i> yang pastinya perkembangan teknologi yang siswa ketahui pastinya sangat		

	banyak, menurut ibu apakah pengaruh perkembangan teknologi ini bagi siswa?		
N	Perkembangan teknologi ini memiliki pengaruh yang kompleks bagi siswa. Di satu sisi, teknologi menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan memperluas akses bagi semua siswa. Di sisi lain, penggunaan teknologi yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif pada hasil belajar siswa.	N/Gr/26/15:20	Perkembangan teknologi
P	Apakah ibu mengetahui aplikasi apa yang sering digunakan oleh siswa?		
N	Saya tidak tahu pasti, tapi yang saya lihat mereka rata-rata memiliki aplikasi WhatsApp, Tiktok, Instagram dan game	N/Gr/26/15:22	Aplikasi yang dimiliki
P	Jadi apa menurut pendapat ibu bagi siswa yang banyak menggunakan aplikasi tersebut apa dampaknya bagi siswa?		
	Iya, tentunya memiliki dampak positif dan negatif ya, dampak positifnya seperti memudahkan akses informasi dan komunikasi yang mudah, dan juga berdampak	N/Gr/26/15:24	Aplikasi yang digunakan

	negatif, seperti gangguan konsentrasi.		
P	Menurut pendapat ibu apakah pengaruh media sosial ini berdampak terhadap sikap siswa ?		
N	Iya, Media sosial ini memiliki potensi untuk memengaruhi sikap siswa secara positif dan negatif. Penting bagi siswa untuk menggunakan media sosial dengan bijak, bertanggung jawab, dan seimbang. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan media sosial tanpa terjebak dalam dampak negatifnya.	N/Gr/26/15:26	Media sosial
P	Apakah di sekolah siswa memiliki sifat yang tidak memperdulikan temannya yang di sekitarnya dan mementingkan diri sendiri?		
N	Sejauh ini saya memperhatikan siswa kelas 4 ini terutama kelas 4 A, ada yang memiliki sifat yang peduli namun ada juga siswa yang tidak peduli dengan teman sekitarnya hanya terdiam sendiri gitu.	N/Gr/26/15:28	Saling memperdulikan
P	Menurut ibu apakah penggunaan <i>gadget</i> ini dapat mempengaruhi ketergantungan siswa terhadap <i>gadgetnya</i> ?		

N	Ya, ketergantungan siswa pada <i>gadget</i> terjadi ketika penggunaan <i>gadget</i> menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan dan mengganggu aktivitas sehari-hari mereka.	N/Gr/26/15:30	Penggunaan <i>gadget</i>
P	Apa yang ibu ketahui tentang siswa ibu dalam penggunaan <i>gadgetnya</i> apakah mereka menggunakan untuk bermain game online atau tidak?		
N	Ya, sebagian dari mereka itu menggunakan <i>gadget</i> mereka untuk bermain game.	N/Gr/26/15:33	Penggunaan <i>gadget</i>
P	Bagaimana pendapat ibu apakah <i>gadget</i> ini memang membuat siswa malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan atau tidak?		
N	Tidak ya karena rata-rata tugas yang saya berikan kepada mereka itu mereka menyelesaikannya. karena pada saat belajar siswa dilarang bermain <i>gadget</i> kecuali saya menyuruh mereka menggunakan hp untuk mengerjakan tugas barulah saya mempersilakan mereka membuka hp.	N/Gr/26/15:35	Mengerjakan tugas

P	Alasan apa yang sering siswa gunakan jika ditanya kenapa tidak mengerjakan tugas?		
N	Yang sering saya dengar itu karena Lupa mengerjakan bahkan ada juga yang ketinggalan.	N/Gr/26/15:38	Mengerjakan tugas
P	Apakah siswa memahami setiap materi pelajaran yang ibu berikan?		
N	Ya, Sebagian besar siswa saya, mengerti setiap materi yang saya berikan karena saya selalu bertanya apakah sudah paham atau belum, jika ada yang belum paham maka saya akan menjelaskan kembali kepada mereka.	N/Gr/26/15:40	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran?		
N	Bagi saya hasil belajar mereka itu cukup memuaskan namun kadang ada juga siswa yang hasil belajarnya malah menurun.	N/Gr/26/15:41	Hasil belajar
P	Bagaimana penilaian ibu terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?		
N	Penilaian terhadap sikap siswa saya biasanya melakukan beberapa metode antara lain observasi, penilaian diri dan penilaian teman sejawat.	N/Gr/26/15:43	Penilaian sikap

P	Teknik apa yang ibu gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa ?		
N	Biasanya saya menggunakan Teknik observasi yang dilakukan dengan mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran.	N/Gr/26/15:46	Teknik penilaian sikap
P	Teknik apa yang ibu gunakan untuk melakukan penilaian pengetahuan siswa?		
N	Teknik yang saya gunakan itu ya tes tertulis, tes lisan dan penugasan tergantung pada karakteristik materi yang saya ajarkan.	N/Gr/26/15:49	Teknik penilaian pengetahuan
P	Teknik apa yang ibu gunakan untuk melakukan penilaian psikomotorik siswa?		
N	Teknik yang saya gunakan untuk menilai psikomotorik siswa itu Biasanya saya menyuruh mereka mempraktikkan tarian, bernyanyi dan menggambar .	N/Gr/26/15:51	Teknik penilaian psikomotorik
P	Apakah ibu pernah menyuruh anak-anak melakukan praktik di depan kelas?		

N	Tentu nya pernah ya , karena itu salah satu penilaian psikomotorik saya terhadap siswa	N/Gr/26/15:53	Penilaian psikomotorik
P	Apakah ibu mengetahui siapa yang mengerjakan tugas siswa di rumah?		
N	Saya tidak tahu pasti siapa yang mengerjakan tugas siswa di rumah tapi orang tua diharapkan aktif terlibat dalam proses belajar siswa di rumah, termasuk membantu mereka mengerjakan tugas	N/Gr/26/15:57	Mengerjakan tugas

## Lampiran 4. Lembar Pedoman Wawancara Orang Tua Siswa Kelas IV A

**Lembar Pedoman Wawancara Orang Tua Siswa IV A**

Nama :

Hari/Tanggal :

Umur :

1. Apakah anak bapak/ibu memang memiliki *gadget* pribadi?
2. Adakah alasan bapak/ibu mengizinkan anak memiliki *gadget* pribadi?
3. Mulai kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain *gadget* ?
4. Adakah bapak/ibu memberikan batasan kepada anak dalam bermain *gadget*, jika memang ada kira-kira berapa lama waktunya dalam memberi batasan?
5. Setelah anak bapak/ibu memiliki *gadget* ini adakah dampak yang di alami anak apakah menurun atau meningkatnya hasil belajar anak?
6. Menurut bapak/ibu anak memiliki *gadget* ini sebagai acuan untuk mereka belajar ?
7. Jadi menurut bapak/ibu apa yang anak dapatkan ketika anak sudah banyak menggunakan berbagai aplikasi yang ada pada *gadget* mereka?
8. Apakah bapak/ibu sering memeriksa *gadget* anak, diwaktu kapan?
9. Apakah yang bapak/ibu ketahui di dalam *gadget* anaknya memiliki aplikasi/situs apa saja yang sering dibuka ?
10. Bagaimana menurut bapak/ibu adakah perilaku anak Ketika sudah mengenal *gadget* sekarang ini?
11. Ketika anak bapak ibu memiliki game online pada *gadget* mereka apakah bapak/ibu memperbolehkan bermain?
12. Sesering apakah anak bapak/ibu bermain game apakah bapak/ibu memberikan batasan dalam anaknya bermain game ini?
13. Apakah dari akibat anak memiliki *gadget* dan bermainnya sehingga anak sering tidak mengerjakan tugas sekolahnya?
14. Solusi apakah yang bapak/ibu berikan ketika anak sibuk bermain *gadget* sehingga tidak mau mengerjakan tugas atau sesuatu kegiatan?

15. Apakah bapak/ibu mengetahui bahwa siswa memahami setiap materi Pelajaran yang wali kelasnya berikan?
16. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran?
17. Apakah bapak/ibu mengetahui penilaian wali kelas terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?
18. Apakah bapak/ibu mengetahui teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa?
19. Apakah wali kelas pernah menyuruh anak-anak melakukan praktek di depan kelas?
20. Siapa yang mengerjakan tugas menggambar siswa di rumah?

## Lampiran 5. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A

**Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A**

Nama : Tini

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV A

Hari / Tanggal : Sabtu, 26 April 2025

No	Pertanyaan	Coding	Tema
P	Apakah anak bapak/ibu memang memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
T	Iya, dia memiliki <i>gadget</i> pribadi di rumah.	T/OT/26/11:00	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Adakah alasan bapak/ibu mengizinkan anak memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
T	Alasannya ,karena dia punya grub sekolah untuk bertanya tugas atau yang lainnya dan juga untuk mengisi waktu luang.	T/OT/26/11:02	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Mulai kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?		
T	Sebelum TK dia sudah memiliki hp	T/OT/26/11:05	Memiliki <i>gadget</i>
P	Adakah bapak/ibu memberikan batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> , jika memang ada kira-kira berapa lama waktunya dalam memberi batasan?		
T	Saya tidak membatasi, karena Ketika dia main hp saya suruh berhenti untuk main hp dia akan menuruti kata saya.	T/OT/26/11:07	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Setelah anak bapak/ibu memiliki <i>gadget</i> ini adakah dampak yang di alami anak		

	apakah menurun atau meningkatnya hasil belajar anak?		
T	Kalau dampaknya untuk hasil belajar sama saja tidak turun tidak naik juga istilahnya standar lah.	T/OT/26/11:09	Dampak <i>gadget</i>
P	Menurut bapak/ibu anak memiliki <i>gadget</i> ini sebagai acuan untuk mereka belajar ?		
T	Boleh juga karena dia belajar kadang buka google atau youtube tambahan belajar juga.	T/OT/26/11:11	<i>Gadget</i> sebagai acuan
P	Jadi menurut bapak/ibu apa yang anak dapatkan ketika anak sudah banyak menggunakan berbagai aplikasi yang ada pada <i>gadget</i> mereka?		
T	Pengetahuannya bertambah dan wawasannya sih, kayak dia lebih tahu tempat-tempat yang bagus atau suka bereksplorasi suka bikin sesuatu dari dia melihat contohnya dari youtube itu.	T/OT/26/11:13	Pengetahuan Bertambah
P	Apakah bapak/ibu sering memeriksa <i>gadget</i> anak, diwaktu kapan?		
T	Saya sering memeriksa gadget anak hampir setiap hari.	T/OT/26/11:15	Memeriksa <i>gadget</i>
P	Apakah yang bapak/ibu ketahui di dalam <i>gadget</i> anaknya memiliki aplikasi/situs apa saja yang sering dibuka		
T	dia sering nonton youtube, game online dan aplikasi yang sering dia buka youtube	T/OT/26/11:17	Aplikasi yang digunakan

P	Bagaimana menurut bapak/ibu adakah perilaku anak Ketika sudah mengenal <i>gadget</i> sekarang ini?		
T	Kalau perilaku nya tidak ada yang berubah hanya saya dia sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas.	T/OT/26/11:19	Perilaku siswa
P	Ketika anak bapak ibu memiliki game online pada <i>gadget</i> mereka apakah bapak/ibu memperbolehkan bermain?		
T	Saya memperbolehkan asal dia tahu Batasan sendiri dia tahu kapan waktunya belajar dan makan.	T/OT/26/11:21	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Sesering apakah anak bapak/ibu bermain game apakah bapak/ibu memberikan batasan dalam anaknya bermain game ini?		
T	Setiap hari main game,dan saya tidak membatasi	T/OT/26/11:23	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Apakah dari akibat anak memiliki <i>gadget</i> dan bermainnya sehingga anak sering tidak mengerjakan tugas sekolahnya?		
T	Kalau pengaruh dampak ke situ gak ada. Karena setiap saya suruh untuk belajar atau kerjakan tugas dia selalu menuruti karena kalau tidak hp nya pasti saya ambil.	T/OT/26/11:25	Dampak <i>gadget</i>

P	Solusi apakah yang bapak/ibu berikan ketika anak sibuk bermain <i>gadget</i> sehingga tidak mau mengerjakan tugas atau sesuatu kegiatan?		
T	Biasanya cenderung nurut karena dia tahu batasannya, saya memperbolehkan main hp tapi dia harus tahu Batasan dirinya sendiri supaya dia tidak kena marah .	T/OT/26/11:27	Menuruti
P	Apakah bapak/ibu mengetahui bahwa siswa memahami setiap materi Pelajaran yang wali kelasnya berikan?		
T	Memahami, kadang kalau dia tidak paham pasti di rumah bertanya sama saya atau kadang buka google.	T/OT/26/11:29	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran?		
T	Saya rasa lebih bagus ya, nilai nya baik.	T/OT/26/11:31	Hasil belajar
P	Apakah bapak/ibu mengetahui penilaian wali kelas terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?		
T	saya tidak tahu	T/OT/26/11:33	Penilaian sikap
P	Apakah bapak/ibu mengetahui teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa?		

T	saya tidak tahu	T/OT/26/11:35	Teknik penilaian sikap
P	Apakah wali kelas pernah menyuruh anak-anak melakukan praktek di depan kelas?		
T	Saya tidak pernah dengar kalau dia ada praktek di kelas	T/OT/26/11:37	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambar siswa di rumah?		
T	Dia sendiri karena dia suka menggambar.	T/OT/26/11:39	Menggambar

## Lampiran 6. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A

**Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A**

Nama : Tanti  
 Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV A  
 Hari/Tanggal : Sabtu, 26 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah anak bapak/ibu memang memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
T	Iya dia memiliki <i>gadget</i> pribadi	T/OT/26/11:41	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Adakah alasan bapak/ibu mengizinkan anak memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
T	Alasannya supaya bisa menunjang untuk dia belajar, membantu dia dalam belajar.	T/OT/26/11:43	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Mulai kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?		
T	Bermainnya itu dari sejak sebelum masuk SD cuman kalau untuk memiliki sendiri itu sudah SD kelas berapa gitu saya lupa.	T/OT/26/11:43	Memiliki <i>gadget</i>
P	Adakah bapak/ibu memberikan batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> , jika memang ada kira-kira berapa lama		

	waktunya dalam memberi batasan?		
T	Iya kalau sudah terlalu lama pasti saya ambil hpnya.	T/OT/26/11:45	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Setelah anak bapak/ibu memiliki <i>gadget</i> ini adakah dampak yang di alami anak apakah menurun atau meningkatnya hasil belajar anak?		
T	Hasil belajarnya stabil saja,mulai dari kelas 1 SD	T/OT/26/11:48	Dampak <i>gadget</i>
P	Menurut bapak/ibu anak memiliki <i>gadget</i> ini sebagai acuan untuk mereka belajar ?		
T	Kalau untuk Tingkat SD ini tidak seberapa penting sebenarnya karena masih bisa pakai punya orang tua.	T/OT/26/11:50	<i>Gadget</i> sebagai acuan
P	Jadi menurut bapak/ibu apa yang anak dapatkan ketika anak sudah banyak menggunakan berbagai aplikasi yang ada pada <i>gadget</i> mereka?		
T	Metode Pelajaran, kadangkannya di pelajaran matematika anak bisa melihat caranya di google mungkin cara di sekolah kurang paham bisa mencari cara di google	T/OT/26/11:52	Pengetahuan bertambah

P	Apakah bapak/ibu sering memeriksa <i>gadget</i> anak, diwaktu kapan?		
T	Kalau dia berangkat sekolah di situ saya memeriksa hp nya	T/OT/26/11:54	Memeriksa <i>gadget</i>
P	Apakah yang bapak/ibu ketahui di dalam <i>gadget</i> anaknya memiliki aplikasi/situs apa saja yang sering dibuka		
T	Dia lebih sering buka tiktok	T/OT/26/11:56	Aplikasi yang digunakan
P	Bagaimana menurut bapak/ibu adakah perilaku anak Ketika sudah mengenal <i>gadget</i> sekarang ini?		
T	Perilakunya baik-baik saja	T/OT/26/11:58	Perilaku siswa
P	Ketika anak bapak ibu memiliki game online pada <i>gadget</i> mereka apakah bapak/ibu memperbolehkan bermain?		
T	Boleh bermain asalkan dengan temannya yang dia kenal	T/OT/26/12:00	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Sesering apakah anak bapak/ibu bermain game apakah bapak/ibu memberikan batasan dalam anaknya bermain game ini?		
T	Habis issa biasanya atau setelah dia selesai mengerjakan tugas	T/OT/26/12:02	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Apakah dari akibat anak memiliki <i>gadget</i> dan		

	bermainnya sehingga anak sering tidak mengerjakan tugas sekolahnya?		
T	Pasti dia kerjakan	T/OT/26/12:02	Akibat memiliki <i>gadget</i>
P	Solusi apakah yang bapak/ibu berikan ketika anak sibuk bermain <i>gadget</i> sehingga tidak mau mengerjakan tugas atau sesuatu kegiatan?		
T	Sejauh ini tidak pernah dia lupa mengerjakan tugas pasti dia kerjakan	T/OT/26/12:04	Menuruti
P	Apakah bapak/ibu mengetahui bahwa siswa memahami setiap materi Pelajaran yang wali kelasnya berikan?		
T	Sejauh ini dia mengerti saja	T/OT/26/12:06	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran?		
T	Bagus saja dan tidak menurun	T/OT/26/12:08	Hasil belajar
P	Apakah bapak/ibu mengetahui penilaian wali kelas terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?		
T	Saya tidak tahu	T/OT/26/12:11	Penilaian sikap

P	Apakah bapak/ibu mengetahui teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa?		
T	Saya tidak tahu	T/OT/26/12:13	Teknik penilaian sikap
P	Apakah wali kelas pernah menyuruh anak-anak melakukan praktek di depan kelas?		
T	Setahu saya tidak pernah karena anak saya tidak pernah cerita	T/OT/26/12:15	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambar siswa di rumah?		
T	Dia kerjakan sendiri	T/OT/26/12:17	Menggambar

## Lampiran 7. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A

**Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A**

Nama : Siska

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah anak bapak/ibu memang memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
S	Iya dia punya <i>gadget</i> pribadi	S/OT/26/12:20	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Adakah alasan bapak/ibu mengizinkan anak memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
S	Karena sekarang banyak tugas-tugas jadi bisa cari jawaban atau caranya di google dan untuk berkomunikasi dengan orang tua juga.	S/OT/26/12:22	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Mulai kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?		
S	Kelas 2 SD	S/OT/26/12:25	Memiliki <i>gadget</i>
P	Adakah bapak/ibu memberikan batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> , jika memang ada kira-kira berapa lama waktunya dalam memberi batasan?		

S	Kalau dibatasin dibatasin, cuman kalau sekarang tidak ,awal-awal saja dibatasin.	S/OT/26/12:27	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Setelah anak bapak/ibu memiliki <i>gadget</i> ini adakah dampak yang dialami anak apakah menurun atau meningkatnya hasil belajar anak?		
S	Kalau untuk meningkatkan hasil belajar tidak ya paling membantu mengerjakan tugas saja.	S/OT/26/12:29	Dampak <i>gadget</i>
P	Menurut bapak/ibu anak memiliki <i>gadget</i> ini sebagai acuan untuk mereka belajar ?		
S	Kalau menurut saya gadget ini memang perlu apa lagi sekarang banyak tugastugas yang harus cari sendirikan kayak tugas IPA itukan mereka cari sendiri di google kayak gitu tapi memang perlu sih apalagi untuk anak kelas atas atau kelas 4	S/OT/26/12:31	<i>Gadget</i> sebagai acuan
P	Jadi menurut bapak/ibu apa yang anak dapatkan ketika anak sudah banyak menggunakan berbagai aplikasi yang ada pada <i>gadget</i> mereka?		
S	Dia semakin kreatif, jadi dia bisa kadang-kadang tanpa perlu bertanya	S/OT/26/12:33	Pengetahuan bertambah

	pada orang tua dia sudah bisa mengerjakan sendiri dari aplikasi itu.		
P	Apakah bapak/ibu sering memeriksa <i>gadget</i> anak, diwaktu kapan?		
S	Wajib setiap hari saya priksa	S/OT/26/12:36	Memeriksa <i>gadget</i>
P	Apakah yang bapak/ibu ketahui di dalam <i>gadget</i> anaknya memiliki aplikasi/situs apa saja yang sering dibuka		
S	Dia lebih sering buka youtube	S/OT/26/12:38	Aplikasi yang digunakan
P	Bagaimana menurut bapak/ibu adakah perilaku anak Ketika sudah mengenal <i>gadget</i> sekarang ini?		
S	Perilakunya masih sama nurut walaupun lagi asik bermain <i>gadgetnya</i> .	S/OT/26/12:40	Perilaku siswa
P	Ketika anak bapak ibu memiliki game online pada <i>gadget</i> mereka apakah bapak/ibu memperbolehkan bermain?		
S	Boleh	S/OT/26/12:42	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Sesering apakah anak bapak/ibu bermain game apakah bapak/ibu memberikan batasan dalam anaknya bermain game ini?		

S	Setiap hari dia main game cuman kalau waktunya belajar dia belajar	S/OT/26/12:45	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Apakah dari akibat anak memiliki <i>gadget</i> dan bermainnya sehingga anak sering tidak mengerjakan tugas sekolahnya?		
S	Tidak dia selalu kerjakan	S/OT/26/12:47	Akibat memiliki <i>gadget</i>
P	Solusi apakah yang bapak/ibu berikan ketika anak sibuk bermain <i>gadget</i> sehingga tidak mau mengerjakan tugas atau sesuatu kegiatan?		
S	Biasanya kami quality time bersama keluarga jadi kita kalau di rumah lepas hp	S/OT/26/12:48	Menuruti
P	Apakah bapak/ibu mengetahui bahwa siswa memahami setiap materi Pelajaran yang wali kelasnya berikan?		
S	Dia kadang tidak mengerti tapi dia selalu tanya teman-temannya	S/OT/26/12:50	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran		
S	Sedang-sedang saja	S/OT/26/12:52	Hasil belajar

P	Apakah bapak/ibu mengetahui penilaian wali kelas terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?		
S	Saya tidak tahu	S/OT/26/12:54	Penilaian sikap
P	Apakah bapak/ibu mengetahui teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa?		
S	Saya tidak tahu	S/OT/26/12:56	Teknik penilaian sikap
P	Apakah wali kelas pernah menyuruh anak-anak melakukan praktek di depan kelas?		
S	Kerja kelompok itu sering kayak praktek prakarya gitu	S/OT/26/12:58	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambar siswa di rumah?		
S	Ayahnya yang selalu membantu buat sketsa gambarnya.	S/OT/26/13:00	Menggambar

## Lampiran 8. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A

**Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A**

Nama : Bianisrina

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah anak bapak/ibu memang memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
B	Ada tapi pakai berdua sama adiknya	B/OT/26/13:05	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Adakah alasan bapak/ibu mengizinkan anak memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
B	Sebenarnya itu tidak membelikan karena itu hadiah waktu membeli televisi dapat hp yang lain sudah punya jadi kasih ke anak saya.	B/OT/26/13:07	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Mulai kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?		
B	Dari TK sudah main <i>gadget</i> cuman yang sering Ketika sudah SD ini	B/OT/26/13:09	Memiliki <i>gadget</i>
P	Adakah bapak/ibu memberikan batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> , jika memang ada kira-kira berapa lama waktunya dalam memberi batasan?		

B	Dulunya ada, saya ambil hp nya senin-jumat kalau sabtu dan minggu baru saya kasih untuk mereka main, kalau untuk sekarang Ketika saya lihat dia sudah terlalu lama main hp saya ambil hp nya	B/OT/26/13:11	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Setelah anak bapak/ibu memiliki <i>gadget</i> ini adakah dampak yang dialami anak apakah menurun atau meningkatnya hasil belajar anak?		
B	Tidak ada sih, stabil saja nilainya bagus-bagus saja	B/OT/26/13:12	Dampak <i>gadget</i>
P	Menurut bapak/ibu anak memiliki <i>gadget</i> ini sebagai acuan untuk mereka belajar ?		
B	Iya bisa dibilang seperti itu karena kalau misalnya ada tugas gitu awalnya bingung ada hp jadi dia langsung kerjakan buka sendiri di google gitu	B/OT/26/13:14	<i>Gadget</i> sebagai acuan
P	Jadi menurut bapak/ibu apa yang anak dapatkan ketika anak sudah banyak menggunakan berbagai aplikasi yang ada pada <i>gadget</i> mereka?		
B	Iya bisa lebih memahami manfaat apa-apa yang ada di gadget itu aplikasinya dia bisa gunakan sendiri kadang lebih pandai dia dari pada saya	B/OT/26/13:16	Pengetahuan bertambah

P	Apakah bapak/ibu sering memeriksa <i>gadget</i> anak, diwaktu kapan?		
B	Tidak sering ,hanya sesekali saja	B/OT/26/13:18	Memeriksa <i>gadget</i>
P	Apakah yang bapak/ibu ketahui di dalam <i>gadget</i> anaknya memiliki aplikasi/situs apa saja yang sering dibuka		
B	Yang sering dia gunakan itu tiktok	B/OT/26/13:20	Aplikasi yang digunakan
P	Bagaimana menurut bapak/ibu adakah perilaku anak Ketika sudah mengenal <i>gadget</i> sekarang ini?		
B	Perilakunya itu tidak mau mendengar, dan keseringan nonton jadi ketika disuruh selalu bilang nanti.	B/OT/26/13:22	Perilaku siswa
P	Ketika anak bapak ibu memiliki game online pada <i>gadget</i> mereka apakah bapak/ibu memperbolehkan bermain?		
B	Kebetulan saya hampir tidak pernah lihat dia main game	B/OT/26/13:24	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Sesering apakah anak bapak/ibu bermain game apakah bapak/ibu memberikan batasan dalam anaknya bermain game ini?		
B	Tidak ada Batasan cuman dia bergantian dengan adiknya	B/OT/26/13:26	Batasan bermain <i>gadget</i>

P	Apakah dari akibat anak memiliki <i>gadget</i> dan bermainnya sehingga anak sering tidak mengerjakan tugas sekolahnya?		
B	Dia selalu kerjakan	B/OT/26/13:28	Akibat memiliki <i>gadget</i>
P	Solusi apakah yang bapak/ibu berikan ketika anak sibuk bermain <i>gadget</i> sehingga tidak mau mengerjakan tugas atau sesuatu kegiatan?		
B	Saya selalu tanyakan sih apakah sudah kerjakan tugas karena kadang dia lupa kerjakan karena asik main hp	B/OT/26/13:30	Menuruti
P	Apakah bapak/ibu mengetahui bahwa siswa memahami setiap materi Pelajaran yang wali kelasnya berikan?		
B	Dia selalu paham ,kalau ada yang dia tidak paham cara kerjakan dia buka internet	B/OT/26/13:32	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran		
B	Sangat bagus menurut saya karena dia selalu dapat juara di kelas	B/OT/26/13:34	Hasil belajar
P	Apakah bapak/ibu mengetahui penilaian wali kelas terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?		
B	Saya tidak tahu	B/OT/26/13:36	Penilaian sikap

P	Apakah bapak/ibu mengetahui teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa?		
B	Saya tidak tahu	B/OT/26/13:38	Teknik penilaian sikap
P	Apakah wali kelas pernah menyuruh anak-anak melakukan praktek di depan kelas?		
B	Pernah dia pernah cerita kalau dia ada praktik menari dan bernyanyi	B/OT/26/13:40	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambar siswa di rumah?		
B	Kalau menggambar dia menggambar sendiri cuman kalau mewarnai saya bantu	B/OT/26/13:42	Menggambar

## Lampiran 9. Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A

**Transkrip Wawancara Orang Tua Siswa IV A**

Nama : Anis Nurlaily

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah anak bapak/ibu memang memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
AN	Ada	AN/OT/26/13:50	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Adakah alasan bapak/ibu mengizinkan anak memiliki <i>gadget</i> pribadi?		
AN	Alasannya karena suka berebut sama kakaknya	AN/OT/26/13:52	Kepemilikan <i>gadget</i>
P	Mulai kapan bapak/ibu memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?		
AN	Mulai dari TK cuman belum milik pribadi, memiliki hp pribadi mulai dari SD kelas 3	AN/OT/26/13:54	Memiliki <i>gadget</i>
P	Adakah bapak/ibu memberikan batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> , jika memang ada kira-kira berapa lama waktunya dalam memberi batasan?		
AN	Batasannya kalau waktunya sholat dia sholat, waktunya belajar dia belajar	AN/OT/26/13:56	Batasan bermain <i>gadget</i>

P	Setelah anak bapak/ibu memiliki <i>gadget</i> ini adakah dampak yang dialami anak apakah menurun atau meningkatnya hasil belajar anak?		
AN	Menurun	AN/OT/26/13:58	Dampak <i>gadget</i>
P	Menurut bapak/ibu anak memiliki <i>gadget</i> ini sebagai acuan untuk mereka belajar ?		
AN	Lebih banyak untuk bermain jarang sekali dipakai untuk belajar	AN/OT/26/14:00	<i>Gadget</i> sebagai acuan
P	Jadi menurut bapak/ibu apa yang anak dapatkan ketika anak sudah banyak menggunakan berbagai aplikasi yang ada pada <i>gadget</i> mereka?		
AN	Saya kurang tahu karena dia main game terus	AN/OT/26/14:02	Pengetahuan bertambah
P	Apakah bapak/ibu sering memeriksa <i>gadget</i> anak, diwaktu kapan?		
AN	Sering pas dia berangkat sekolah	AN/OT/26/14:04	Memeriksa <i>gadget</i>
P	Apakah yang bapak/ibu ketahui di dalam <i>gadget</i> anaknya memiliki aplikasi/situs apa saja yang sering dibuka		
AN	Dia sering buka aplikasi game dan tiktok	AN/OT/26/14:06	Aplikasi yang digunakan

P	Bagaimana menurut bapak/ibu adakah perilaku anak Ketika sudah mengenal <i>gadget</i> sekarang ini?		
AN	Dia jadi malas belajar karena terlalu asik bermain <i>gadget</i>	AN/OT/26/14:08	Perilaku siswa
P	Ketika anak bapak ibu memiliki game online pada <i>gadget</i> mereka apakah bapak/ibu memperbolehkan bermain?		
AN	Ya kalau sudah asik bermain game sudah tidak bisa dilarang lagi dan kalau disuruh tidak mendengar karena terlalu asik dengan <i>gadgetnya</i> .	AN/OT/26/14:11	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Sesering apakah anak bapak/ibu bermain game apakah bapak/ibu memberikan batasan dalam anaknya bermain game ini?		
AN	Ya kalau seringnya mungkin pas kesepian pagi menjelang siang sebelum berangkat sekolah itu aja. Kalau malam sudah ada temannya ajak bermain	AN/OT/26/14:13	Batasan bermain <i>gadget</i>
P	Apakah dari akibat anak memiliki <i>gadget</i> dan bermainnya sehingga anak sering tidak mengerjakan tugas sekolahnya?		
AN	Masih sering mengerjakan tugas karena temannya selalu mengingatkan	AN/OT/26/14:15	Akibat memiliki <i>gadget</i>
P	Solusi apakah yang bapak/ibu berikan ketika anak sibuk bermain <i>gadget</i>		

	sehingga tidak mau mengerjakan tugas atau sesuatu kegiatan?		
AN	Dikasih peringatan seperti diancam kalau tidak mengerjakan tugas ya disita gitu	AN/OT/26/14:16	Menuruti
P	Apakah bapak/ibu mengetahui bahwa siswa memahami setiap materi Pelajaran yang wali kelasnya berikan?		
AN	Selama ini dia tidak pernah cerita dan bertanya sama saya	AN/OT/26/14:18	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses Pembelajaran		
AN	Kalau saya lihat kadang menurun kadang meningkat juga cuman saya selalu ikutkan untuk les di sekolah	AN/OT/26/14:20	Hasil belajar
P	Apakah bapak/ibu mengetahui penilaian wali kelas terhadap sikap siswa dalam proses pembelajaran?		
AN	Saya tidak tahu	AN/OT/26/14:23	Penilaian sikap
P	Apakah bapak/ibu mengetahui teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap siswa?		
AN	Saya tidak tahu	AN/OT/26/14:26	Teknik penilaian sikap

P	Apakah wali kelas pernah menyuruh anak-anak melakukan praktek di depan kelas?		
AN	Kalau itu kurang tahu karena anaknya tidak pernah cerita	AN/OT/26/14:28	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambar siswa di rumah?		
AN	Dia sendiri cuman tetap saya pantau jadi kalau kurang rapih saya suruh perbaiki gitu.	AN/OT/26/14:30	Menggambar

## Lampiran 10. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Siswa Kelas IV A

**Lembar Pedoman Wawancara Untuk Siswa Kelas IV A**

Nama :

Hari / tanggal :

Umur :

1. Apakah adik memiliki *gadget* pribadi, kalau memang ada *gadget* apa yang adek gunakan?
2. Adakah alasan adik menggunakan *gadget* ?
3. Bagaimana pendapatmu setelah memiliki *gadget* pribadi, apakah mempermudah kamu dalam mengerjakan sesuatu ?
4. Apakah adik memiliki batasan waktu dalam bermain/menggunakan *gadget* ?
5. Menurut adik setelah adanya *gadget* ini adek menggunakan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada adik?
6. Menurut adik adakah manfaat *gadget* terhadap proses pembelajarannya?
7. Saat adik menggunakan *gadget* aplikasi apa yang sering adik buka?
8. Kenapa kamu sering menggunakan aplikasi tersebut ?
9. Jadi apakah orang tua adik memperbolehkan kamu?
10. Apakah ketika orang tua adik melarang bermain *gadget* adik menuruti atau tetap bermain *gadget* ?
11. Ketika adik di perintahkan oleh orang tua adik untuk melakukan sesuatu atau melakukan kegiatan apakah adik pernah tidak menuruti perintahnya?
12. Apakah ketika adik menggunakan *gadget* adik sering menggunakannya untuk bermain?
13. Orang tua adik mengetahui kalau adik memiliki dan bermain game?
14. Selain game aplikasi apa saja yang sering adik gunakan?
15. Apakah kamu memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan wali kelas?
16. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh adik setelah mengikuti proses pembelajaran?
17. Apakah wali kelas melakukan penilaian terhadap sikap adik dalam proses pembelajaran?

18. Apa Teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap adik?
19. Apakah adik pernah melakukan praktik di depan kelas?
20. Siapa yang mengerjakan tugas menggambarmu di rumah?

## Lampiran 11. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A

**Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A**

Nama : Faradita Agustin Damayanti

Jabatan : Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Selasa, 17 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah adik memiliki <i>gadget</i> pribadi, kalau memang ada <i>gadget</i> apa yang adek gunakan?		
FAD	Iya ada handphone	FAD/PD/17/13:25	Kepemilikan gadget
P	Adakah alasan adik menggunakan <i>gadget</i> ?		
FAD	Untuk nonton ,berkomunikasi dengan orang tua kalau jauh	FAD/PD/17/13:27	Mempermudah komunikasi
P	Bagaimana pendapatmu setelah memiliki <i>gadget</i> pribadi, apakah mempermudah kamu dalam mengerjakan sesuatu ?		
FAD	Cukup mempermudah	FAD/PD/17/13:29	Mempermudah komunikasi
P	Apakah adik memiliki batasan waktu dalam bermain/menggunakan <i>gadget</i> ?		
FAD	Iya, di waktu malam hari	FAD/PD/17/13:31	Batasan waktu penggunaan gadget
P	Menurut adik setelah adanya <i>gadget</i> ini adek menggunakan		

	untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada adik?		
FAD	Iya saya kadang menyelesaikan tugas menggunakan hp	FAD/PD/17/13:33	Manfaat gadget
P	Menurut adik adakah manfaat <i>gadget</i> terhadap proses pembelajarannya?		
FAD	Ada untuk membantu saya mengerjakan tugas jika saya tidak tahu jawabannya	FAD/PD/17/13:35	Manfaat gadget
P	Saat adik menggunakan <i>gadget</i> aplikasi apa yang sering adik buka?		
FAD	Tiktok ,whatsapp,instagram	FAD/PD/17/13:37	Aplikasi yang dimiliki
P	Kenapa kamu sering menggunakan aplikasi tersebut ?		
FAD	Untuk menonton dan berkomunikasi	FAD/PD/17/13:39	Aplikasi yang dimiliki
P	Jadi apakah orang tua adik memperbolehkan kamu?		
FAD	boleh	FAD/PD/17/13:41	Aplikasi yang dimiliki
P	Apakah ketika orang tua adik melarang bermain <i>gadget</i> adik menuruti atau tetap bermain <i>gadget</i> ?		
FAD	Saya menuruti	FAD/PD/17/13:42	Perubahan sikap pada anak

P	Ketika adik di perintahkan oleh orang tua adik untuk melakukan sesuatu atau melakukan kegiatan apakah adik pernah tidak menuruti perintahnya?		
FAD	Tidak, saya selalu menuruti	FAD/PD/17/13:45	Perubahan sikap pada anak
P	Apakah ketika adik menggunakan <i>gadget</i> adik sering menggunakannya untuk bermain?		
FAD	Iyaa kak	FAD/PD/17/13:46	Penggunaan aplikasi
P	Orang tua adik mengetahui kalau adik memiliki dan bermain game?		
FAD	Iya mereka mengetahui saya bermain game	FAD/PD/17/13:37	Penggunaan aplikasi
P	Selain game aplikasi apa saja yang sering adik gunakan?		
FAD	tiktok	FAD/PD/17/13:48	Penggunaan aplikasi
P	Apakah kamu memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan wali kelas?		
FAD	Saya memahami kadang juga tidak	FAD/PD/17/13:49	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh adik setelah mengikuti proses pembelajaran?		
FAD	Menurut saya bagus saja	FAD/PD/17/13:50	Memahami materi

P	Apakah wali kelas melakukan penilaian terhadap sikap adik dalam proses pembelajaran?		
FAD	Iyaaa kak	FAD/PD/17/13:52	Penilaian sikap
P	Apa Teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap adik?		
FAD	Saya tidak tahu kak	FAD/PD/17/13:53	Penilaian sikap
P	Apakah adik pernah melakukan praktik di depan kelas?		
FAD	Pernah menari dan bernyanyi dan tugas menggambar juga	FAD/PD/17/13:54	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambarmu di rumah?		
FAD	Saya dan kakak	FAD/PD/17/13:55	Menggambar

## Lampiran 12. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A

**Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A**

Nama : Levin

Jabatan : Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Selasa, 17 April 2025

Pelaku	Pertanyaan	Coding	Tema
P	Apakah adik memiliki <i>gadget</i> pribadi, kalau memang ada <i>gadget</i> apa yang adek gunakan?		
L	Ada , handphone	L/PD/17/14:00	Kepemilikan gadget
P	Adakah alasan adik menggunakan <i>gadget</i> ?		
L	Buat belajar dan menonton	L/PD/17/14:01	Mempermudah komunikasi
P	Bagaimana pendapatmu setelah memiliki <i>gadget</i> pribadi, apakah mempermudah kamu dalam mengerjakan sesuatu ?		
L	Iya karena bisa mencari jawaban di internet	L/PD/17/14:02	Mempermudah komunikasi
P	Apakah adik memiliki batasan waktu dalam bermain/menggunakan <i>gadget</i> ?		
L	Tidak ada kak	L/PD/17/14:04	Batasan waktu penggunaan gadget
P	Menurut adik setelah adanya <i>gadget</i> ini adek menggunakan untuk		

	menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada adik?		
L	Iyaa kak	L/PD/17/14:05	Manfaat gadget
P	Menurut adik adakah manfaat <i>gadget</i> terhadap proses pembelajarannya?		
L	Ada,membantu dalam belajar	L/PD/17/14:06	Manfaat gadget
P	Saat adik menggunakan <i>gadget</i> aplikasi apa yang sering adik buka?		
L	Tiktok, whatsapp, game	L/PD/17/14:07	Aplikasi yang dimiliki
P	Kenapa kamu sering menggunakan aplikasi tersebut ?		
L	Sebagai hiburan dan mencari jawaban lewat whatsapp	L/PD/17/14:08	Aplikasi yang dimiliki
P	Jadi apakah orang tua adik memperbolehkan kamu?		
L	Boleh kak	L/PD/17/14:09	Aplikasi yang dimiliki
P	Apakah ketika orang tua adik melarang bermain <i>gadget</i> adik menuruti atau tetap bermain <i>gadget</i> ?		
L	Menuruti	L/PD/17/14:10	Perubahan sikap pada anak
P	Ketika adik di perintahkan oleh orang tua adik untuk melakukan sesuatu atau melakukan kegiatan apakah adik pernah tidak menuruti perintahnya?		

L	Pernah kak	L/PD/17/14:11	Perubahan sikap pada anak
P	Apakah ketika adik menggunakan <i>gadget</i> adik sering menggunakannya untuk bermain?		
L	Iyaa kak	L/PD/17/14:12	Penggunaan aplikasi
P	Orang tua adik mengetahui kalau adik memiliki dan bermain game?		
L	iyaa mereka tahu	L/PD/17/14:13	Penggunaan aplikasi
P	Selain game aplikasi apa saja yang sering adik gunakan?		
L	Tiktok, whatsapp	L/PD/17/14:14	Penggunaan aplikasi
P	Apakah kamu memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan wali kelas?		
L	Sedikit paham sedikit tidak paham	L/PD/17/14:15	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh adik setelah mengikuti proses pembelajaran?		
L	Cukup memuaskan kak	L/PD/17/14:16	Memahami materi
P	Apakah wali kelas melakukan penilaian terhadap sikap adik dalam proses pembelajaran?		
L	Tidak tahu, tapi kalau ribut selalu disuruh diam	L/PD/17/14:17	Penilaian sikap

P	Apa Teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap adik?		
L	Saya tidak tahu kak	L/PD/17/14:18	Penilaian sikap
P	Apakah adik pernah melakukan praktik di depan kelas?		
L	Pernah kak	L/PD/17/14:19	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambarmu di rumah?		
L	Saya dan dibantu mama	L/PD/17/14:20	Menggambar

## Lampiran 13. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A

**Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A**

Nama : Annisa Awiska Putri

Jabatan : Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Selasa, 17 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah adik memiliki <i>gadget</i> pribadi, kalau memang ada <i>gadget</i> apa yang adek gunakan?		
AAP	Ada handphone	AAP/PD/17/14:23	Kepemilikan gadget
P	Adakah alasan adik menggunakan <i>gadget</i> ?		
AAP	Ada biar bisa berkomunikasi dengan orang tua	AAP/PD/17/14:24	Mempermudah komunikasi
P	Bagaimana pendapatmu setelah memiliki <i>gadget</i> pribadi, apakah mempermudah kamu dalam mengerjakan sesuatu ?		
AAP	Iyaa bisa mencari jawaban di internet	AAP/PD/17/14:25	Mempermudah komunikasi
P	Apakah adik memiliki batasan waktu dalam bermain/menggunakan <i>gadget</i> ?		
AAP	Tidak ada kak	AAP/PD/17/14:26	Batasan waktu penggunaan gadget
P	Menurut adik setelah adanya <i>gadget</i> ini adek menggunakan		

	untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada adik?		
AAP	Iyaa saya kadang buka hp kalau tugasnya susah	AAP/PD/17/14:26	Manfaat gadget
P	Menurut adik adakah manfaat <i>gadget</i> terhadap proses pembelajarannya?		
AAP	Ada,sangat membantu kalau belajar	AAP/PD/17/14:27	Manfaat gadget
P	Saat adik menggunakan <i>gadget</i> aplikasi apa yang sering adik buka?		
AAP	Youtube dan tiktok	AAP/PD/17/14:28	Aplikasi yang dimiliki
P	Kenapa kamu sering menggunakan aplikasi tersebut ?		
AAP	Sebagai hiburan kalau di rumah	AAP/PD/17/14:29	Aplikasi yang dimiliki
P	Jadi apakah orang tua adik memperbolehkan kamu?		
AAP	Boleh, tapi saat mau ujian sekolah diberi waktu untuk bermain hp	AAP/PD/17/14:30	Aplikasi yang dimiliki
P	Apakah ketika orang tua adik melarang bermain <i>gadget</i> adik menuruti atau tetap bermain <i>gadget</i> ?		
AAP	Saya menuruti kak	AAP/PD/17/14:31	Perubahan sikap pada anak

P	Ketika adik di perintahkan oleh orang tua adik untuk melakukan sesuatu atau melakukan kegiatan apakah adik pernah tidak menuruti perintahnya?		
AAP	kadang-kadang	AAP/PD/17/14:32	Perubahan sikap pada anak
P	Apakah ketika adik menggunakan <i>gadget</i> adik sering menggunakannya untuk bermain?		
AAP	Iyaa kak	AAP/PD/17/14:33	Penggunaan aplikasi
P	Orang tua adik mengetahui kalau adik memiliki dan bermain game?		
AAP	Iyaa mereka mengetahui saya main game	AAP/PD/17/14:34	Penggunaan aplikasi
P	Selain game aplikasi apa saja yang sering adik gunakan?		
AAP	Whatsapp,youtube	AAP/PD/17/14:35	Penggunaan aplikasi
P	Apakah kamu memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan wali kelas?		
AAP	Setengah paham setengah tidak paham	AAP/PD/17/14:36	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh adik setelah mengikuti proses pembelajaran?		
AAP	Lumayan bagus	AAP/PD/17/14:37	Memahami materi

P	Apakah wali kelas melakukan penilaian terhadap sikap adik dalam proses pembelajaran?		
AAP	saya tidak tahu,tapi kalau ribut disuruh diam kalau tidak diam kata ibunya nilai kurang.	AAP/PD/17/14:38	Penilaian sikap
P	Apa Teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap adik?		
AAP	saya tidak tahu kak	AAP/PD/17/14:39	Penilaian sikap
P	Apakah adik pernah melakukan praktik di depan kelas?		
AAP	Pernah kak	AAP/PD/17/14:40	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambarmu di rumah?		
AAP	Kadang-kadang dibantu orang tua	AAP/PD/17/14:41	Menggambar

## Lampiran 14. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A

**Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A**

Nama : Amira Kasyha Ariani

Jabatan : Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Selasa, 17 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah adik memiliki <i>gadget</i> pribadi, kalau memang ada <i>gadget</i> apa yang adek gunakan?		
AKA	Ada, handphone tapi gantian sama adik saya	AKA/PD/17/14:45	Kepemilikan gadget
P	Adakah alasan adik menggunakan <i>gadget</i> ?		
AKA	Buat komunikasi dengan orang tua ,teman	AKA/PD/17/14:46	Mempermudah komunikasi
P	Bagaimana pendapatmu setelah memiliki <i>gadget</i> pribadi, apakah mempermudah kamu dalam mengerjakan sesuatu ?		
AKA	Tidak kak, saya jarang mengerjakan tugas menggunakan gadget	AKA/PD/17/14:47	Mempermudah komunikasi
P	Apakah adik memiliki batasan waktu dalam bermain/menggunakan <i>gadget</i> ?		
AKA	Ada, tidak menentu	AKA/PD/17/14:48	Batasan waktu penggunaan gadget
P	Menurut adik setelah adanya <i>gadget</i> ini adek menggunakan		

	untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada adik?		
AKA	Kadang-kadang kak	AKA/PD/17/14:49	Manfaat gadget
P	Menurut adik adakah manfaat <i>gadget</i> terhadap proses pembelajarannya?		
AKA	Ada, alasannya dapat mengetahui lebih dalam	AKA/PD/17/14:50	Manfaat gadget
P	Saat adik menggunakan <i>gadget</i> aplikasi apa yang sering adik buka?		
AKA	Tiktok	AKA/PD/17/14:51	Aplikasi yang dimiliki
P	Kenapa kamu sering menggunakan aplikasi tersebut ?		
AKA	Sebagai hiburan di rumah	AKA/PD/17/14:52	Aplikasi yang dimiliki
P	Jadi apakah orang tua adik memperbolehkan kamu?		
AKA	Iyaa ,Boleh kak	AKA/PD/17/14:53	Aplikasi yang dimiliki
P	Apakah ketika orang tua adik melarang bermain <i>gadget</i> adik menuruti atau tetap bermain <i>gadget</i> ?		
AKA	Menuruti kak	AKA/PD/17/14:54	Perubahan sikap pada anak
P	Ketika adik di perintahkan oleh orang tua adik untuk melakukan sesuatu atau melakukan kegiatan		

	apakah adik pernah tidak menuruti perintahnya?		
AKA	Saya selalu menuruti	AKA/PD/17/14:55	Perubahan sikap pada anak
P	Apakah ketika adik menggunakan <i>gadget</i> adik sering menggunakannya untuk bermain?		
AKA	tidak terlalu sering	AKA/PD/17/14:56	Penggunaan aplikasi
P	Orang tua adik mengetahui kalau adik memiliki dan bermain game?		
AKA	Iyaa tahu kak	AKA/PD/17/14:57	Penggunaan aplikasi
P	Selain game aplikasi apa saja yang sering adik gunakan?		
AKA	Tiktok dan youtube	AKA/PD/17/14:58	Penggunaan aplikasi
P	Apakah kamu memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan wali kelas?		
AKA	Iyaa saya paham kadang juga tidak	AKA/PD/17/14:59	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh adik setelah mengikuti proses pembelajaran?		
AKA	Sangat memuaskan	AKA/PD/17/15:00	Memahami materi
P	Apakah wali kelas melakukan penilaian terhadap sikap adik dalam proses pembelajaran?		

AKA	Iyaa ada	AKA/PD/17/15:01	Penilaian sikap
P	Apa Teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap adik?		
AKA	Saya tidak tahu teknik apa yang digunakan ibu guru	AKA/PD/17/15:02	Penilaian sikap
P	Apakah adik pernah melakukan praktik di depan kelas?		
AKA	Pernah kak seperti menari dan bernyanyi	AKA/PD/17/15:03	Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambarmu di rumah?		
AKA	Saya dan dibantu mama saya	AKA/PD/17/15:04	Menggambar

## Lampiran 15. Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A

**Transkrip Wawancara Siswa Kelas IV A**

Nama : Muhammad Rifqi

Jabatan : Siswa Kelas IV A

Hari/Tanggal : Selasa, 17 April 2025

Pelaku	Hasil Wawancara	Coding	Tema
P	Apakah adik memiliki <i>gadget</i> pribadi, kalau memang ada <i>gadget</i> apa yang adek gunakan?		
MR	Ada handphone	MR/PD/17/15:10	Kepemilikan gadget
P	Adakah alasan adik menggunakan <i>gadget</i> ?		
MR	Biar bisa komunikasi dengan orang tua	MR/PD/17/15:11	Mempermudah komunikasi
P	Bagaimana pendapatmu setelah memiliki <i>gadget</i> pribadi, apakah mempermudah kamu dalam mengerjakan sesuatu ?		
MR	Iyaa sangat membantu kak	MR/PD/17/15:12	Mempermudah komunikasi
P	Apakah adik memiliki batasan waktu dalam bermain/menggunakan <i>gadget</i> ?		
MR	Tidak ada kak	MR/PD/17/15:13	Batasan waktu penggunaan gadget
P	Menurut adik setelah adanya <i>gadget</i> ini adek menggunakan untuk		

	menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepada adik?		
MR	Iyaaa pernah karena saya tidak paham jadi saya mencari jawaban di internet	MR/PD/17/15:14	Manfaat gadget
P	Menurut adik adakah manfaat <i>gadget</i> terhadap proses pembelajarannya?		
MR	Ada buat belajar	MR/PD/17/15:15	Manfaat gadget
P	Saat adik menggunakan <i>gadget</i> aplikasi apa yang sering adik buka?		
MR	Game free fire dan tiktok	MR/PD/17/15:16	Aplikasi yang dimiliki
P	Kenapa kamu sering menggunakan aplikasi tersebut ?		
MR	Sebagai hiburan di rumah	MR/PD/17/15:17	Aplikasi yang dimiliki
P	Jadi apakah orang tua adik memperbolehkan kamu?		
MR	Boleh	MR/PD/17/15:18	Aplikasi yang dimiliki
P	Apakah ketika orang tua adik melarang bermain <i>gadget</i> adik menuruti atau tetap bermain <i>gadget</i> ?		
MR	Menuruti kak	MR/PD/17/15:19	Perubahan sikap pada anak
P	Ketika adik di perintahkan oleh orang tua adik untuk melakukan sesuatu atau melakukan kegiatan apakah adik pernah tidak menuruti perintahnya?		
MR	Iya saya Pernah tidak menuruti	MR/PD/17/15:20	Perubahan sikap pada anak

P	Apakah ketika adik menggunakan <i>gadget</i> adik sering menggunakannya untuk bermain?		
MR	Iyaa sering	MR/PD/17/15:21	Penggunaan aplikasi
P	Orang tua adik mengetahui kalau adik memiliki dan bermain game?		
MR	Iyaa mereka tahu kak	MR/PD/17/15:22	Penggunaan aplikasi
P	Selain game aplikasi apa saja yang sering adik gunakan?		
MR	Tiktok kak	MR/PD/17/15:23	Penggunaan aplikasi
P	Apakah kamu memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan wali kelas?		
MR	Kadang paham kadang tidak	MR/PD/17/15:24	Memahami materi
P	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh adik setelah mengikuti proses pembelajaran?		
MR	Lumayan bagus	MR/PD/17/15:25	Memahami materi
P	Apakah wali kelas melakukan penilaian terhadap sikap adik dalam proses pembelajaran?		
MR	Iyaaa kak	MR/PD/17/15:26	Penilaian sikap
P	Apa Teknik yang wali kelas gunakan untuk melakukan penilaian terhadap sikap adik?		
MR	Saya tidak tahu kak		Penilaian sikap

P	Apakah adik pernah melakukan praktik di depan kelas?		
MR	Iya Pernah kak		Melakukan praktik
P	Siapa yang mengerjakan tugas menggambarmu di rumah?		
MR	Saya dan kadang dibantu orang tua saya		Menggambar

Lampiran 16. Hasil Observasi Siswa IV-A

No	Variabel	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Penggunaan gadget	Dampak positif				✓
		2) Memudahkan untuk berhubungan dengan orang lain				
		3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan			✓	
		4) Meningkatkan pengetahuan anak tentang perkembangan teknologi			✓	
		Dampak negatif		✓		
		1. Media sosial membuat seseorang mementingkan diri sendiri.				
		2. <i>Gadget</i> menjadikan orang ketergantungan terhadap game online			✓	
3. Penggunaan berlebihan membuat seseorang anak malas untuk mengerjakan tugas			✓			
2	Hasil Belajar	1. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu				✓

		2. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas			✓	
		3. Nilai PTS 1 dan nilai PTS 2			✓	
		4. Sikap siswa saat mengikuti proses belajar mengajar		✓		
		5. Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru.		✓		
		6. Kemampuan siswa dalam menggambar dan mewarnai			✓	

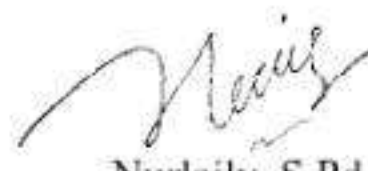
Mengetahui

Penulis


Kristina

NPM 2186206029

Wali kelas 4 A


Nurlaily, S.Pd

NUPTK. 546378669230232

## Lampiran 17. Pedoman Dokumentasi

No	Dokumentasi	Keterangan
1	Absen Siswa	✓
2	Nilai siswa	✓
3	Foto Wawancara Guru	✓
4	Foto Wawancara Orang Tua Siswa	✓
5	Foto Wawancara Siswa	✓
10	Surat Penelitian	✓
11	Surat Penerimaan Penelitian	✓
12	Surat Selesai Penelitian	✓

## Lampiran 18. Absensi Siswa

The image shows two pages of a student attendance book. The pages are titled "ABSENSI HARIAN MERDEKA" and "ABSENSI HARIAN MERDEKA". Each page contains a grid for recording absences. The grid has columns for the days of the week (Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, Sabtu, Minggu) and rows for individual students. The left page has a list of student names in the first column, and the right page has a similar list. The grid cells are mostly empty, indicating that the attendance has not yet been recorded for these days.

## Lampiran 19. Nilai Siswa

## Nilai Siswa

## NILAI ENDING DI RAPOT

NO	Nama	Pancasila		B.Indonesia		Matematika		Seni Budaya		rata"
		1	2	1	2	1	2	1	2	
1	Abraham Junianto saputra	79	79	80	80	79	79	80	82	80
2	Achmad Raditya Pratama	79	79	80	80	79	79	80	82	79
3	Ahmad Raffi Ronaldo	80	80	80	80	79	79	80	82	80
4	Amira Kaysha Ariani	93	95	87	87	94	94	95	96	92
5	Annisa Awiska Putri	83	85	80	80	79	79	80	85	81
6	Faradita Agustin Damayanti	88	88	85	85	85	85	88	90	86
7	Galang Dwi Arsan	79	79	80	80	79	79	80	85	79
8	Hanun Fath	79	79	80	80	79	79	80	82	79
9	Julia Devi Ramadhani	80	80	80	80	79	79	80	82	80
10	Khoirul Azzam	86	86	80	80	79	79	80	82	81
11	Levinsu Zidna Faqih	81	82	82	82	79	79	80	82	81
12	M.Danish Ahzadinata	79	79	80	80	79	79	80	85	80
13	M.Hasyim Ahza Alfarizi	95	95	85	85	92	92	91	95	91
14	M.Langit Rajat Tristan Syah	79	79	80	80	79	79	80	85	79
15	M.Rafa	93	95	87	87	89	79	84	85	88
16	M. Rifqi Raziq Nasrullah	79	79	80	80	79	79	80	85	79
17	M. Yusuf	79	79	80	80	77	79	80	85	79
18	M.Zaki Alyafiq	84	85	89	89	90	92	88	90	88
19	Nasya Fathina Micky	95	95	88	88	90	92	88	90	90
20	Pevita Khanza Ghinaya	89	89	82	82	80	80	89	90	84
21	Rangga Maulana	84	85	80	80	79	79	82	85	81
22	Rizqia Humaira Fazira	79	79	80	80	79	79	80	82	79
23	Talita Lathifah Arief	84	85	80	80	79	79	80	82	81

Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi dengan wali kelas IV A ibu Nurlaily S.Pd



Lampiran 21. Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Tini Orang Tua Siswa



**Dokumentasi Wawancara dengan ibu Tanti orang tua siswa**



**Dokumentasi Wawancara dengan ibu Siska orang tua siswa**



**Dokumentasi wawancara dengan ibu Bianisarina orang tua siswa**



**Dokumentasi wawancara dengan ibu Anis Nurlaily orang tua siswa**



Lampiran 22. Dokumentasi Wawancara dengan Siswa FAD



Dokumentasi wawancara dengan siswa L



**Dokumentasi wawancara dengan siswa AWK**



**Dokumentasi wawancara dengan siswa AKA**



**Dokumentasi wawancara dengan siswa MR**

## Lampiran 23. Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS  
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BAKOR  
+ SPP/ALUM  
+ BUKU/OTAK  
+ BUKU/ALAT  
+ BUKU/OTAK

---

Nomor : 294/UWGM/FKIP-PGSD/IV/2025 Samarinda, 10 April 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
 Kepala SDN 008 Samarinda Ulu  
 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 : Kristina  
 NPM : 2186206029  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu 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  
 Kepala Program Studi PGSD,  
  
**R. K. H. Wahid Hasyim, S.Pd., M.Pd**  
 NIDN-2016.089.215



---

Telp : (0541) 4121117  
 Fax : (0541) 738572  
 Email : uwgama@uwgm.ac.id  
 Website : uwgm.ac.id

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang dan mulia

Kampus Biru UWGM  
 Rektorat - Gedung 8  
 J. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08  
 Samarinda 75119

## Lampiran 24. Surat Balasan Permohonan Penelitian


**PEMERINTAH KOTA SAMARINDA**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD NEGERI 008 SAMARINDA ULU**  
 Jl. Kelondong Voorfo, Gunung Kelua, Samarinda Ulu  
 Telpom (0541) 4122556 / 17800027  
 Pse-el Email: [sdn008@kotasamarinda.go.id](mailto:sdn008@kotasamarinda.go.id)


NSS : 101186001008      NPSN : 30401354      NIS : 100080

Nomor : B41.X/1419/100.01/18.0708  
 Lampiran : -  
 Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian

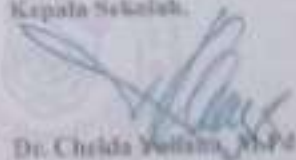
Kepada Yth.  
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Widyagama Mahakam Samarinda  
 Di -  
 Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan surat dengan nomor 276/UWGM/FKIP-PGSD-XII/2025 pada tanggal 10 April tentang permohonan izin penelitian di SD Negeri 008 Samarinda Ulu dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa, nama :

Nama : KRISTINA  
 NPM : 2186206029  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025"

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas telah kami terima untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 008 Samarinda Ulu. Atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Samarinda, 10 April 2025  
 Kepala Sekolah,  
  
 Dr. Chelda Yuliana, M.Pd  
 NIP. 197907242009012015

## Lampiran 25. Surat Keterangan selesai Penelitian


**PEMERINTAH KOTA SAMARINDA**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD NEGERI 008 SAMARINDA ULU**  
 Jl. Kedondong Voorfo, Gunung Kelua, Samarinda Ulu  
 Telepon (0541) 4222558 / 17806027  
 Pos-el Email [sdn008@kotasamarinda.com](mailto:sdn008@kotasamarinda.com)  
 NPS : 101186001008      NPSN : 30401364      NIS : 300080

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
 Nomor : 841.8/1439/100.01/18.0708

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Chelda Yuliana, M.Pd  
 NIP : 197907242008012015  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri 008 Samarinda Ulu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Kristina  
 NPM : 2186206029  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri 008 Samarinda Ulu pada bulan April 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dibenarkan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 28 April 2025  
 Kepala Sekolah,  
  
 Dr. Chelda Yuliana, M.Pd  
 NIP. 197907242008012015