

**DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK KELAS VI DI SEKOLAH DASAR
ISLAM SULTAN AGUNG 04**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Orchita Enggarnis S

34301900069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**“DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU
SOSIAL ANAK KELAS VI DI SEKOLAH DASAR ISLAM SULTAN
AGUNG 4”**


Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh


Orchita Enggarnis
34301900069

Menyetujui untuk diajukan pada ujian skripsi penelitian

Pembimbing I


Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.H
NIK 21131015

Pembimbing II


Yulina Ismiyanti, S.Pd. M.Pd
NIK 211314022

Mengetahui

Ketua Program Studi


Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN
DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK KELAS VI DI SEKOLAH
DASAR ISLAM SULTAN AGUNG 04





Disusun dan Dipersiapkan Oleh:

Orchita Enggarnis S

3430190069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 juni 2023
Dan dinyatakan meemenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk
mendapat gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

| | | |
|---------------|--|---|
| Ketua Penguji | : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd NIK. 211315026 |  |
| Penguji 1 | : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd NIK. 211313013 |  |
| Penguji 2 | : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd NIK. 211314022 |  |
| Penguji 3 | : Dr. Muhammad Afandi, M.Pd. M.H NIK. 211313015 |  |

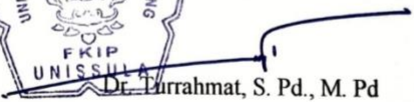
Semarang, 28 juli 2023

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Dr. Durrahmat, S. Pd., M. Pd

NIK. 2113112011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Orchita Enggarnis S

NIM : 34301900069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelas VI di Sekolah Dasar islam Sultan Agung 04

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang sudah saya peroleh

Semarang, 13 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Orchita Enggarnis

34301900069

MOTO

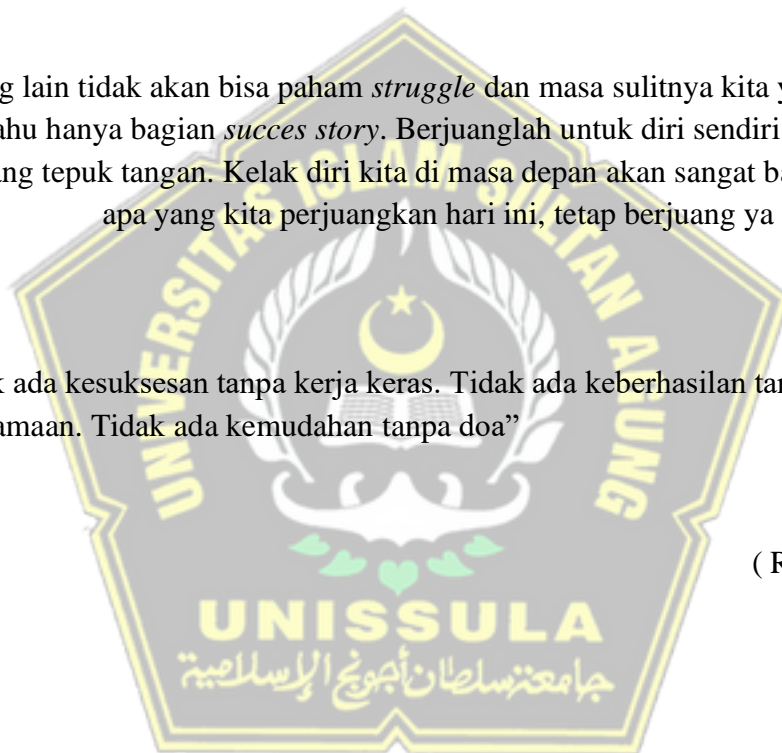
“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *sukses story*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya

“ Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

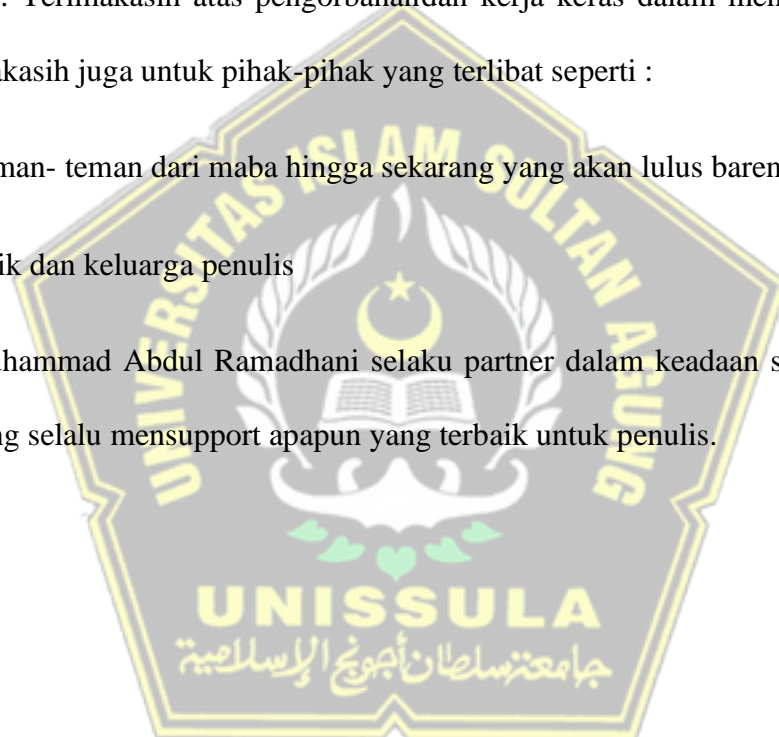


PERSEMBAHAN

Skrisi ini saya persembahkan untuk Bapak Eko dan Ibu sujasmu selaku kedua orang tua penulis yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materil. Terimakasih atas pengorbanandan kerja keras dalam mendidik penulis.

Terimakasih juga untuk pihak-pihak yang terlibat seperti :

1. Teman- teman dari maba hingga sekarang yang akan lulus bareng
2. Adik dan keluarga penulis
3. Muhammad Abdul Ramadhani selaku partner dalam keadaan suka dan duka yang selalu mensupport apapun yang terbaik untuk penulis.



ABSTRAK

Orchita enggarnis, 2023, Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Anak Kelas VI SD I Sultan Agung 04, Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Pembimbing I : Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H., Pembimbing II : Yulina Ismiyanti, S.pd., M.Pd.

Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa. Penggunaan *smartphone* oleh siswa yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif . Penelitian bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif analisis data instrumen. Teknik analisis data mengacu pada model Milles dan Hubberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan kredibilitas teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Instrumen yang dipakai adalah observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan : 1) Penggunaan *smartphone* di SD tergolong sangat besar. Kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain game dan membuka tiktok. 2) Dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku siswa yaitu terdapat dampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya memudahkan siswa dalam berkomunikasi melalui whatsapp, sedangkan dampak negatifnya siswa berperilaku kurang sopan dengan berkata kotor, ketahuan menonton film dewasa.

Kata Kunci : *Smartphone*, perilaku sosial.

ABSTRAC

Orchita enggarnis, 2023, Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Anak Kelas VI SD I Sultan Agung 04, Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Pembimbing I : Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H., Pembimbing II : Yulina Ismiyanti, S.pd., M.Pd.

This study focused on the impact of *smartphone* use on students' social behavior. The use of smartphones by students can have both positive and negative impacts. The study aims to determine the impact of *smartphone* use on students' social behavior. The research design used is a descriptive qualitative method of instrument data analysis. Data analysis techniques refer to the Milles and Hubberman model which consists of data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. Testing the validity of the data is carried out with the credibility of triangulation techniques which include source triangulation, engineering triangulation, and time triangulation. The instruments used are observation, interviews, and questionnaires. Based on the results of the study found: 1) The use of *smartphones* in SD is very large. Most students use *smartphones* to play games and open tiktok. 2) The impact of *smartphone* use on student behavior is that there are positive and negative impacts. The positive impact makes it easier for students to communicate via whatsapp, while the negative impact is that students behave impolitely by saying dirty, caught watching adult films.

Keywords : *Smartphone*, social behavior.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, atas segala rahmat, nikmat dan hidayah-Nya, sehingga dengan kemudahan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Skripsi yang berjudul Pengaruh “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelas VI SD I Sultan Agung 04” ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Selama penyusunan skripsi, penulis menyelesaikan dengan lancar dan baik karena adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum. Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H , selaku Dosen Pembimbing I dan Yulina Ismiyanti, S.Pd.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu, serta arahan dalam penyusunan skripsi ini
5. Bapak/Ibu dosen yang selalu mendoakan akan keberhasilan penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung.

6. Staf administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan layanan yang diperlukan selama perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu tercinta, serta adik tersayang yang senantiasa berdoa dan membantu baik material maupun spiritual pada penulis, yang senantiasa penulis harap ridhonya.
8. Teman-teman Prodi PGSD angkatan 2019 terima kasih atas dukungan dan kebersamaan selama empat tahun di kampus Unissula tercinta.
9. Sahabat-sahabatku atas dukungan dan kebersamaan yang selalu terkenang.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, pendidik, dan peserta didik.

Semarang, 13 Januari 2022

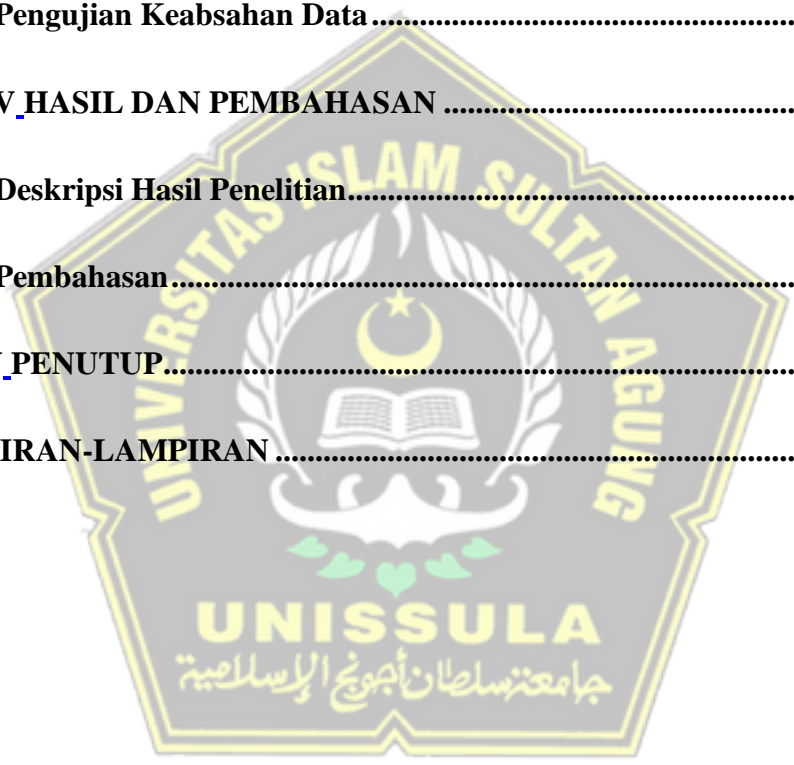


Orchita Enggarnis S

DAFTAR ISI

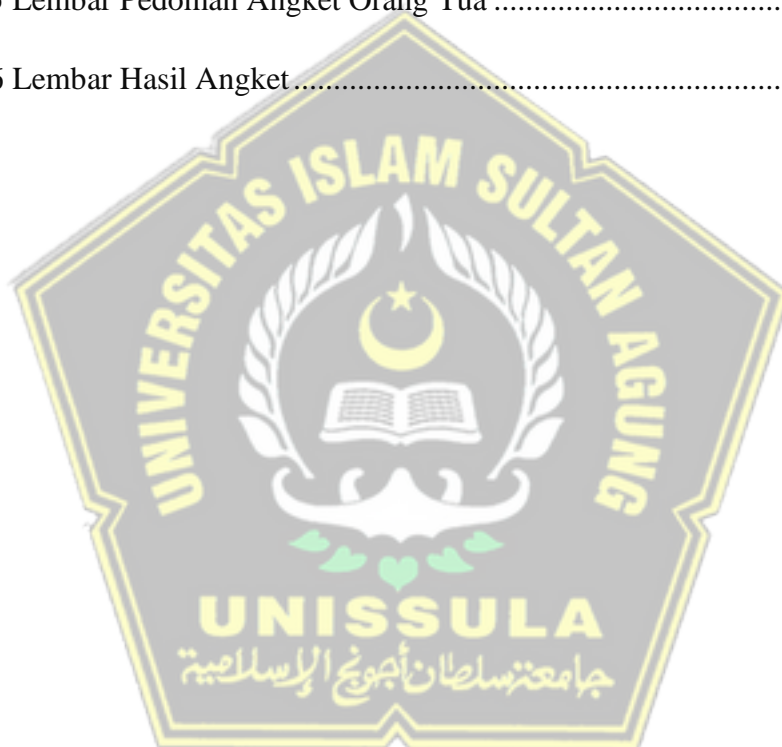
| | |
|-------------------------------------|-----|
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING | i |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 6 |
| B. Latar Belakang Masalah | 6 |
| C. Fokus Penelitian | 10 |
| D. Rumusan Masalah..... | 10 |
| E. Tujuan Penelitian | 10 |
| F. Manfaat Penelitian | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 12 |
| A. Kajian Teori..... | 12 |
| B. Perilaku Sosial..... | 18 |
| C. Penelitian Yang Relevan..... | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 25 |

| | |
|--|-----------|
| A. Desain Penelitian | 25 |
| B. Tempat Penelitian | 26 |
| C. Sumber Data Penelitian | 26 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 27 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 29 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 32 |
| G. Pengujian Keabsahan Data | 34 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 36 |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian..... | 36 |
| B. Pembahasan..... | 76 |
| BAB V PENUTUP..... | 80 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 84 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Terhadap Siswa..... | 29 |
| Table 2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Wawancara Untuk Siswa Kelas VI..... | 30 |
| Table 3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Angket Untuk Orang Tua Siswa..... | 31 |
| Table 4 Lembar Observasi | 84 |
| Table 5 Lembar Pedoman Angket Orang Tua | 87 |
| Table 6 Lembar Hasil Angket..... | 89 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Figure 1. kegiatan wawancara dan pembagian angket..... | 109 |
| Figure 2. gambar wawancara dengan siswa..... | 110 |
| Figure 3. Gambar proses wawancara | 111 |



BAB I

PENDAHULUAN

B. Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini, memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, sehingga banyak tantangan dimasa depan. Tidak hanya terkait masalah kelestarian hidup,tetapi juga terkait dengan etika dan akhlaq. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang sangat cepat, perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari masa kemasa menjadi lebih canggih. Perkembangan ini menjadikan pola hidup manusia berubah secara signifikan dikarena perkembangan tersebut mempengaruhi cara komunikasi manusia pada saat ini.

Salah satu perkembangan teknologi yang berpengaruh dalam kehidupan manusia yaitu dengan adanya alat komunikasi pada masa saat ini yaitu *smartphone*, *smartphone* merupakan media yang digunakan manusia sebagai alat komunikasi pada era modern (Abdurahman et al., 2021).

Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan alat komunikasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi dengan baik. Atas dasar itulah manusia berusaha untuk mencari atau menciptakan sebuah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk jangkauan yang luas. Pada abad 21 alat komunikasi semakin kesini semakin berkembang. Teknologi pada abad 21 yang terlihat sangat menonjol yaitu dengan adanya perkembangan alat komunikasi dari yang awalnya hanya komuter sampai adanya telepon.

Pada saat ini pembaharuan telepon berkembang sangat cepat, dari yang hanya bisa dipakai untuk mengirim pesan, telepon dengan pulsa. Telepon saat ini dikenal dengan nama *smartphone*, yang saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, *smartphone* dapat digunakan untuk menyimpan data, berbisnis, mengakses internet, belajar, menonton video, bahkan dapat juga digunakan untuk bermain game.

Dalam kehidupan saat ini, sudah banyak khalayak yang mengenal bahkan memiliki *smartphone*, mulai dari yang tua bahkan anak-anak sekarang tidak jarang yang dapat menggunakan *smartphone*. Yang mana apabila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *smartphone*, dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak.

Menurut Hardiati perkembangan sosial pada anak usia SD ditandai dengan adanya perluasan dalam hubungan sosialnya, selain berhubungan dengan anggota keluarga, juga dengan teman sebaya. Sehingga hubungan social anak menjadi lebih luas. Interaksi social itu memang dibutuhkan bagi anak karena nantinya anak akan dijamin bagaimana caranya bersosialisasi, selain itu dengan berinteraksi social, anak akan mendapatkan informasi dari sekelilingnya (Hardiati, 2018)

Perkembangan sosial anak tergantung pada diri masing-masing anak, peran orang tua, lingkungan sekitar, lingkungan sekolah, dan teman sebaya. Adapun maksud dari perkembangan social anak adalah anak yang bisa

berinteraksi dengan teman sebaya, orang tua dan masyarakat agar dapat menyesuaikan diri dengan baik (Mayar, 2013).

Namun dengan adanya *smartphone* yang memiliki fitur-fitur yang menarik khususnya game, anak-anak jadi kecanduan untuk memainkan *smartphone* nya. Banyak manfaat yang terdapat pada penggunaan *smartphone*. Namun penggunaan *smartphone* secara terus menerus dapat memengaruhi pola perilaku pada anak dalam kesehariannya. Anak-anak yang menggunakan *smartphone* terus menerus dapat menjadikan ketergantungan dan merasa tidak rela jika sehari saja tanpa bermain game pada *smartphone*. Sehingga lebih memilih untuk bermain game dibandingkan dengan belajar ataupun keluar rumah untuk berinteraksi dengan orang-orang disekitar.

Hal seperti ini sangat mengkhawatirkan, karena pada masa anak-anak mereka masih labil, dan rasa keingintahuannya sangat tinggi yang membuat mereka dengan mudah meniru dan menganut tingkah laku yang mereka lihat dan amati yang bisa mengarah positif dan negative (Rahmalah, 2019).

Masa anak-anak juga sedang dalam proses menuju kedewasaan, pola pikir anak (remaja) yang lebih terbuka menjadikan anak dapat menerima hal-hal baru dengan mudah dibandingkan orang tua. Usia anak-anak menuju remaja ini semestinya menjadi masa yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya secara intens. Anak-anak biasanya cenderung lebih senang bermain dan bercerita dengan temannya secara langsung.

Anak yang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game pada *smartphone* cenderung diam hanya didepat smartphonenya dan memiliki

rasa malas untuk keluar rumah dan tidak memperhatikan lingkungan disekitarnya. Sehingga jika tidak dalam pengawasan orang tua, dapat berpengaruh terhadap pola pikir dan perilaku anak (Rini et al., 2021).

Ada banyak faktor yang dapat menyebabkan anak memiliki kesempatan untuk bermain *smartphone*, diantaranya ada pengaruh tempat tinggal dan keluarga. Atau mungkin karena keluarga yang tidak seimbang, keluarganya broken home atau orang tuanya sibuk kerja, itu juga dapat mengakibatkan anak memiliki kesempatan untuk bermain *smartphone*, karena mereka merasa kurang perhatian dan pengawasan.

Maka orang tua sangat berperan penting dalam pengontrolan *smartphone* anak. Mulai dengan mengajak diskusi dan Tanya jawab mengenai isi dari *smartphone* anak, sesekali meminta *smartphone* anak untuk dicek lebih intens.

Dengan demikian, penulis melakukan pengamatan di SDN Bangetayu Wetan 01 yang kebanyakan siswanya menggunakan *smartphone*. Peneliti mengambil objek kelas atas (6) karena berdasarkan pengamatan pada waktu KKN yang telah dilakukan, siswa disana terpengaruh dengan adanya *smartphone*. Dari dua kelas siswakelas enam, hampir seluruh anak mempunyai *smartphone* sekitar 70 % an anak yang memiliki *smartphone*, 20 % tidak memiliki *smartphone* tetpai pinjam milik orang tuanya, dan 10 % siswa tidak memiliki *smartphone* dan tidak pinjam keorang tuanya. Perilaku sosial siswa menjadi salah satu dampak dari penggunaan *smartphone*. Contohnya anak suka berkata kasar, emosi, egois, kurang aktif dalam waktu kelompokan ,dll.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk mengangkat permasalahan tentang “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelas VI SD I Sultan Agung”

C. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini terarah, maka fokus penelitian ini terfokus pada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku social anak kelas VI di SD I Sultan Agung 04.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* di SD I Sultan Agung 04?
2. Bagaimana dampak *smartphone* terhadap perilaku sosial anak kelas VI SD I Sultan Agung 04?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana penggunaan *smartphone* pada anak SD I Sultan Agung 04.
2. Mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial anak di SD I Sultan Agung 04.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, khususnya pada keluarga. Dan

menambah referensi untuk masyarakat dalam memahami permasalahan terkait anak dan orang tua.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada peneliti yang lainnya untuk melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam, khususnya terkait pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial anak

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

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

b. Bagi Sekolah

Memberikan informasi terkait dampak dari penggunaan *smartphone*, sehingga pihak sekolah nantinya dapat memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada siswa agar siswa dapat mengurangi penggunaan *smartphone*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Smartphone

a. Pengertian Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam yang memiliki sistem jangkauan yang luas bagi masyarakat. Fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja, tetapi pengguna dapat menambahkan aplikasi dengan bebas. Dengan kata lain telepon cerdas merupakan computer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon. (Noor, 2018)

Smartphone merupakan alat komunikasi canggih yang dapat digunakan manusia untuk membuat dan menerima panggilan telepon, melakukan video call, dengan bentuk yang lumayan kecil *smartphone* juga dapat dibawa kemana-mana (Prasetiyo, 2019)

Smartphone merupakan salah satu alat komunikasi yang dipakai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua pada saat ini. Pada awalnya *handphone* hanya bisa digunakan sebagai alat komunikasi saja, Seiring berjalannya waktu *handphone* sekarang dapat digunakan sebagai penyimpanan file, mengirim data, menambah aplikasi-aplikasi kekinian. *Handphone* sekarang disebut dengan *smartphone* atau telepon. *Smartphone* sekarang sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari.

Mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society*, sebagaimana di kutip oleh Werner J. Severin mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* (Siapa yang mengatakan dengan saluran apa kepada siapa dengan efek bagaimana?) (Werner J. Severin, dan James W. Tankard. Jr, Teori Komunikasi (Jakarta: Kencana, 2012), 55)

Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni:

1. Who (komunikator)

Komunikator adalah individu, kelompok, organisasi, ataupun perusahaan yang memiliki informasi dan akan menginformasikan kepada penerima pesan

2. Says What (Pesan)

Pesan atau berita yang harus diinformasikan komunikator oleh komunikannya. Pesan tersebut dapat berupa pesan verbal maupun non verbal yang terdapat unsur-unsur nilai, perasaan, gagasan, atau maksud dari komunikator tersebut. Simbol penting dalam komunikasi adalah kata-kata (bahasa) yang baik dalam ucapan maupun tulisan.

3. In Which Channel

Media yaitu alat komunikator yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Manusia berkomunikasi pada dasarnya menggunakan dua saluran, yaitu suara dan cahaya, meskipun kita dapat menerima informasi menggunakan kelima panca indra

4. To Whom (Komunikan)

Komunikan atau orang yang menerima pesan akan menerima pesan informasi tersebut untuk dijadikan gagasan

5. With What Effect (pengaruh)

Pengaruh terhadap komunikan itu berbeda-beda. Menurut peneliti, proses komunikasi ditentukan oleh unsur-unsur komunikasi. Komunikan juga dapat berpengaruh terhadap informasi yang diterimanya. Jadi berdasarkan paradigma Laswell di atas, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator terhadap komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu (Ii & Teori, 2018). Dari penjelasan di atas, penulis dapat mengambil dua unsur komunikasi menurut Laswell, yakni media dan pengaruh.

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E Smartphone (gadget) adalah telepon yang dapat digunakan di internet dan biasanya menyediakan fungsi personal digital assistant (PDA), seperti fungsi kalkulator, buku agenda, kalender serta buku alamat (Kursiwi, 2016).

b. Macam-macam Aplikasi Media Sosial pada Smartphone

1) Facebook

Facebook merupakan jaringan social dimana penggunaanya dapat menambahkan foto profil, brteman dengan orang diseluruh dunia . Facebook memiliki kelebihan dapat terhubung dengan orang-orang jauh, dapat digunakan untuk mencari kolega, teman-teman, saudara ataupun seseorang yang telah hilang kontak. Facebook juga memiliki banyak fitur diantaranya terdapat foto profil, unggahan foto, mencari temna, massager, bahkan sekarang facebook bisa digunakan untuk live (Hanafi, n.d.).

2) WhatsApp

Hampir semua smartphone didalamnya terdapat aplikasi whatsapp, karena whatsapp sekarang ini menjadi aplikasi wajib yang ada di smartphone yang digunakan untuk chattingan, telepon, dan video call , bahkan sekarang dapat melakukan videocall grup, dimana dapat menggabungkan beberapa orang untuk bergabung dalam satu video call tersebut. Selain itu whatsapp dapat digunakan untuk mengirim voice note (pesan suara), mengirim foto atau video, dan dapat shareloc/mengirim lokasi (Rahartri, 2019).

3) Game online

Game online merupakan sebuah situs yang digunakan untuk bermain secara online. Game online sendiri tidak hanya dapat memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang harus diselesaikan sehingga saat bermain game online tidak terasa sudah membuang waktu begitu banyak (Surbakti, 2017).

4) Youtube

Merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengunggah atau menonton video yang bisa diakses oleh siapapun itu. Ada berbagai tontonan yang dapat dilihat di youtube, misalnya nonton vlog-vlog yang dibuat content creator, berbagai tutorial apapun itu semua ada di youtube, film, music, dll (Mastanora, 2018).

5) Twitter

Twitter adalah media sosial yang dapat digunakan masyarakat untuk membagikan informasi-informasi, cerita, atau hal-hal yang sedang viral dan trending.

6) Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi media sosial yang dapat digunakan untuk melihat foto atau video artis-artis luar negeri maupun dalam negeri. Tidak hanya artis yang memiliki instagram, hampir semua masyarakat sekarang memiliki instagram. Instagram tidak hanya digunakan untuk melihat

foto/video, instagram juga dapat digunakan oleh lembaga-lembaga untuk membagikan pengumuman penting sehingga dapat tersampaikan ke banyak orang dengan cepat. Tidak hanya itu instagram sekarang dapat dijadikan alat untuk mendapatkan uang, yaitu melalui endorse, jualan, dll (Difika, 2016).

7) Tiktok

Tiktok merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengupload video atau menonton video pendek. Biasanya dalam tiktok banyak content creator yang membuat konten dance, daily mini vlog, tutorial makeup, dll. Tak jarang zaman sekarang anak-anak sudah mengenal tiktok, karena fitur tiktok menurut peneliti sangat menarik (RS Rahajeng, 2022).

Jadi smartphone yang dimaksud disini yaitu tentang dampak fitur-fitur yang ada di dalam smartphone yaitu sosial medianya terlebih utama aplikasi tiktok dan game onlinya. Menurut pengamatan penulis media sosial seperti tiktok dan game online yang paling berpengaruh, karena sekarang ini tiktok lagi rame-ramenya, sedangkan di dalam aplikasi tiktok itu sendiri sering muncul-muncul video yang bisa dibilang vulgar dan tak jarang pula para conten creator ataupun video dari siapapun itu yang mengupload di tiktok yang mencontohkan perilaku yang tidak baik akan mudah di tiru oleh anak-anak .

B. Perilaku Sosial

Perilaku juga bisa disebut dengan attitude. Perilaku adalah fungsi dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Perilaku seseorang terkadang juga dipengaruhi oleh dirinya sendiri.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap terbentuknya perilaku itu ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi pengetahuan, kecerdasan, emosional, inovasi, dll. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan sekitar yang meliputi kebudayaan social dan keadaan ekonomi.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri anak. Hurlock (dalam Saniyyah et al., 2021) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan social.

Perilaku sosial adalah perilaku yang timbul secara alami dan spontan dalam interaksi. Sedangkan menurut skinner bapak behavior menyatakan bahwa perilaku social adalah perilaku yang dapat diamati dari lingkungannya (Wicaksana, 2016).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial merupakan hubungan suatu tindakan individu yang merupakan hasil hubungan antara individu dengan lingkungannya berdasarkan kesadaran untuk memperhatikan lingkungan sekitar. Perilaku sosial itu terlihat dalam

bentuk kerjasama, menghormati, jujur, toleransi, bersikap lemah lembut, dan masih banyak lagi contohnya.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Menurut Baron dan Byrne dalam Didin Budiman (2016:2) berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku seseorang yaitu :

1) Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu. Pada aspek ini Guru memegang peranan penting sebagai sosok yang akan dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial siswa, karena ia akan member pengaruh yang cukup besar dalam mengarahkan siswa untuk melakukan sesuatu perubahan.

2) Proses Kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

3) Faktor Lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata.

4) Latar budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi

Misalnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani yang terpenting adalah untuk saling menghargai perbedaan yang dimiliki oleh setiap anak.

b. Bentuk- bentuk Perilaku Sosial

Anak dapat diterima di lingkungan social, ketika anak mencapai tuntutan social dan anak berhasil dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya ketika anak memunculkan perilaku social.

Menurut Hurloc dalam Tachinka Suci wulan (2016), bentuk- bentuk pola perilaku social pada anak yaitu :

1) Kerja Sama

Kerja sama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling

mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim), yang anda butuhkan kemudian di dalam kehidupan (Fernandes, 2014).

2) Kemurahan hati

Yaitu terlihat pada kesediaan anak untuk berbagi sesuatu dengan teman, guru maupun orang lain untuk menghindari dari sikap mementingkan diri sendiri hingga semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.

3) Empati

Yaitu pada empati juga membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain akan tetapi dalam empati diperlukan juga kemampuan untuk membayangkan dirinya sendiri di tempat orang lain sehingga hal ini relatif dapat terjadi pada anak usia dini yang dapat melakukan hal ini jika anak mampu meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain, menghayati pengalaman orang tersebut dan memahami ekspresi wajah/maksud pembicaraan orang lain maka anak mampu untuk bersikap empati.

4) Sikap ramah (kasih sayang)

Yaitu anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaannya melakukan sesuatu untuk orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.

5) Meniru

Yaitu dengan meniru orang lain yang di terima baik oleh kelompok social anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatkan penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

6) Malas

Malas diartikan tidak mau mengerjakan sesuatu. Malas sendiri akibat ketidakmampuan mengelola waktu dan kedisiplinan diri.

7) Apatisme

Apatisme merupakan keadaan seseorang dimana ia tidak peduli terhadap rangsangan emosional, social, fisik. Seseorang yang memiliki sikap apatis cenderung memiliki aktivitas yang lamban, memiliki kebiasaan malas, jiwa sosialnya lemah, sukar berdamai, tidak peduli dengan pendapat orang lain.

8) Bullying

Bullying merupakan sebuah perilaku kekerasan yang dilakukan melalui lisan ataupun fisik terhadap seseorang yang lebih lemah.

C. Penelitian Yang Relevan

- 1) Nurlinda Hardianti (2017) yang berjudul “Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit”. Hasil penelitian yang didapatkan adalah bahwa terdapat dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di Sekolah Dasar, dampak negatif yang timbul ketika anak terlalu sering menggunakan gadget adalah anak menjadi Pasif, malas,

pembangkang, egois, sering membantah orang tua, kesehatan mental yang terganggu dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain seperti teman sebaya di lingkungan sosialnya. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki pengaruh terhadap sikap sosial anak.

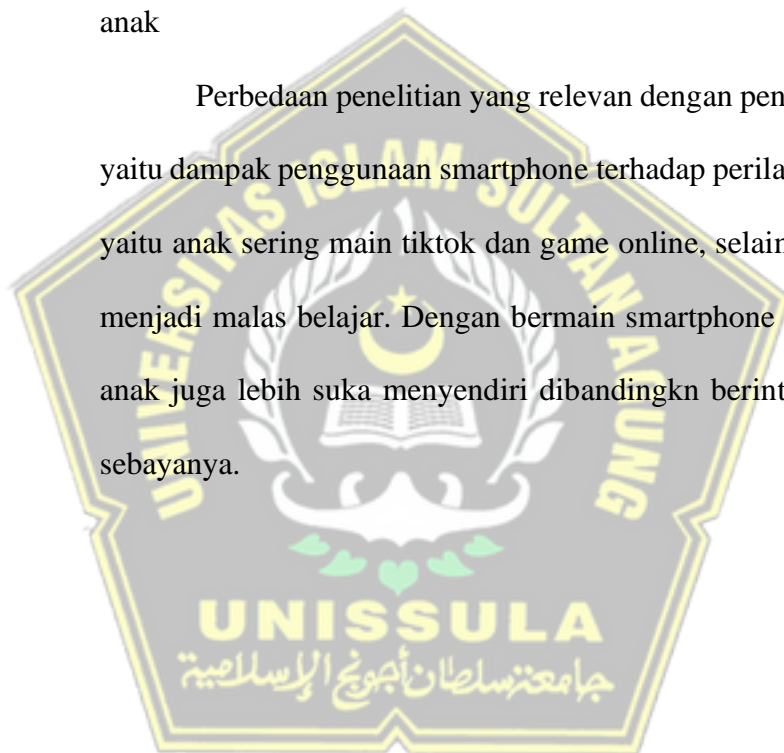
- 2) Layyinatul Syifa (2019) yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan gadget, berpengaruh signifikan pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan aktifitas apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, serta berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki pengaruh terhadap sikap sosial anak

- 3) Wahyono (2021) yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon”. Hasil penelitian menunjukkan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak adalah anak Membuat Video joged-joged dengan aplikasi tiktok di tempat-

tempat umum tanpa mempedulikan sekitar, mudah marah dan tersinggung, menirukan adegan-adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat bercanda ataupun sengaja ngerjain temannya, tidak mau menuruti perintah orang tua, sering memusuhi dan bahkan membuli teman yang tidak mau menurut kepada kelompok. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki pengaruh terhadap sikap sosial anak

Perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yaitu dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku social anak yaitu anak sering main tiktok dan game online, selain itu anak juga menjadi malas belajar. Dengan bermain smartphone terus menerus anak juga lebih suka menyendiri dibandingkn berinteraksi dengan sebayanya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Keterkaitan dalam penelitian ini, maka penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang berfokus pada studi kasus dengan rancangan observasi, angket, dan wawancara, karena data yang digunakan merupakan sebuah rangkaian kata dan penjelasan dengan bentuk kalimat atau bisa disebut dengan pendefinisian.

Metode penelitian kualitatif ini sering disebut dengan metode penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan secara alamiah. Metode yang alamiah merupakan sebuah objek yang berwujud adanya, tidak dimanipulasi.

Maka dari itu, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan berisi sebuah penjelasan dengan menggunakan analisis, maka proses dan makna jauh lebih diutamakan dalam penelitian ini. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial anak kelas VI SD I Sultan Agung 04. Jadi jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang akan menjelaskan mengenai subjek yang berada dalam sebuah latar belakang dan peristiwa tertentu.

Pada penelitian ini akan berfokus pada penelitian studi kasus yang dilakukan secara terperinci, intensif, dan mendalam dalam sebuah program,

peristiwa, dan aktivitas perorangan, kelompok, organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut.

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memperoleh hasil permasalahan yang benar terjadi adanya Alasan peneliti memilih deskriptif kualitatif metode studi kasus adalah untuk “Mengetahui Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelas VI SD I Sultan Agung 04” dengan mencari sebuah informasi kepada narasumber yang bersangkutan seperti guru, dan murid kelas VI SD I Sultan Agung 04

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di “SD I Sultan Agung 04, Jl. Raden Patah No.263, Kemijen, Kota Semarang Prov.Jawa Tengah. Peneliti meneliti dilokasi tersebut dikarenakan peneliti telah melakukan kegiatan KKN di daerah tersebut yang kebetulan peneliti membuat proker mengajar di SD I Sultan Agung 04, sehingga peneliti sedikit banyak mengetahui situasi di SD tersebut.

Jadi alasan peneliti mengambil lokasi ini karena peneliti ingin mengetahui apakah sama anatar siswa sekolah dasar dengan siswa sekolah dasar islam dan merasa bahwa ada bebrapa anak yang perilaku sosialnya kurang dan peneliti menduga itu karena smartphone.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data merujuk pada data yang telah di dikumpulkan dan diperoleh peneliti. Untuk menjawab permasalahan peneliti, dibutuhkan satu

atau lebih sumber data, hal ini sangat tergantung terhadap kebutuhan data untuk menjawab pertanyaan peneliti.

Maka dari itu peneliti memilih menggunakan metode dalam sumber data kualitatif yaitu wawancara, observasi, angket. Metode wawancara merupakan suatu metode yang terjadi secara langsung antara peneliti dengan narasumber, orang yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah guru agar memperoleh data yang diperlukan.

- a. Sumber data primer merupakan sebuah data yang langsung dikumpulkan dari seorang peneliti sebagai sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer di dalam penelitian ini adalah data hasil observasi, wawancara, dan angket penulis dengan narasumber siswa dan orang tua kelas VI SD I Sultan Agung 04.
- b. Sumber data sekunder merupakan sebuah tambahan dengan kata lain, data sekunder adalah sumber data berupa catatan atau bukti yang telah tersusun yang digunakan untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan sumber data sekunder yakni studi literatur yang berasal dari artikel, jurnal, dan karya ilmiah lainnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, karena tujuannya memperoleh data. Untuk itu dalam penelitian

ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, angket, dan wawancara.

Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1) Observasi

Observasi merupakan proses yang dilakukan untuk mendapat sebuah data, dimana cara pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung di lapangan dan peneliti mencatat hasil pengamatan secara bertahap. Dengan hal ini peneliti akan mengamati keadaan lingkungan sekolah dan keadaan siswa, dan penelitian dengan observasi dilakukan secara langsung pada objek penelitian.

2) Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dari Tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan. Adapun pihak yang akan peneliti berikan angket yaitu siswa dan orang tua siswa.

3) Wawancara

Wawancara dilakukan terlebih dahulu dalam mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dimana kegiatan dilakukan dengan luas dan terbuka dengan pihak narasumber diminta memberikan pendapat dan ide-ide dari pewawancara dan pewawancara akan mencatat informasi yang di dapat dari

narasumber. Dalam wawancara ini peneliti akan mewawancarai narasumber yaitu siswa kelas VI SD I Sultan Agung 04.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, bertujuan untuk memperoleh data dan mengukur nilai variable yang akan diteliti, Menurut Sugiono (2019;156). Instrumen dalam penelitian ini adalah sebuah alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data. Instrumen yang biasa digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif diantaranya: pedoman wawancara kepada guru, pedoman wawancara kepada siswa, dan pedoman angket bagi guru dan siswa. Kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi untuk siswa

Table 1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Terhadap Siswa Mengenai Perilaku Sosial

| No | Variabel | Indikator | Kisi-Kisi |
|----|-----------------------|--------------------------------------|--|
| 1. | Perilaku sosial siswa | Kesopanan siswa | Mengetahui kesopanan siswa di lingkungan sekolah |
| | | Empati | Mengetahui sikap empati siswa terhadap temannya |
| | | Keterlibatan siswa dalam bekerjasama | Mengertahui keterlibatan siswa saat kerja sama |

| | | | |
|--|--|----------|-------------------------------|
| | | Meniru | Mengetahui sikap meniru siswa |
| | | Malas | Mengetahui kemalasan siswa |
| | | Apatisme | Mengetahui sikap apatis siswa |
| | | Bullying | Mengetahui adakah bullying |

2. Wawancara siswa

Table 2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Wawancara Untuk Siswa Kelas VI

| No | Variabel | Indikator | Jumlah Pertanyaan |
|----|----------------------------------|--|----------------------|
| 1. | Penggunaan Smartphone oleh siswa | Kepemilikan atau kepentingan terhadap smartphone | 2 |
| | | Pemanfaatan smartphone | 2 |
| | | Aplikasi yang digunakan | 1 |
| | | Waktu penggunaan smartphone | 1 |
| 2. | Perilaku Sosial siswa | Perilaku sopan santun siswa di lingkungan sekitar dan lingkungan sekolah | 2 |
| | | Perilaku empati siswa | |

| | | | |
|--|--|---------------------------|---|
| | | | 1 |
| | | Perilaku kerja sama siswa | 1 |
| | | Perilaku malas siswa | 1 |
| | | Perilaku meniru siswa | 1 |
| | | Perilaku apatisme siswa | 1 |
| | | Perilaku bulliying siswa | 1 |

3. Angket

Table 3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Angket Untuk Orang Tua Siswa

| No | Variable | Indikator | Jumlah perntanyaan |
|----|----------------------------------|-----------------------------|--------------------|
| 1. | Penggunaan Smartphone oleh siswa | Kepemilikan smartphone | 2 |
| | | Penggunaan smartphone | 2 |
| | | Waktu penggunaan smartphone | 1 |
| 3. | Perilaku Sosial Siswa | Empati | 1 |

| | | | |
|--|--|--------------|---|
| | | Sopan santun | 1 |
| | | Malas | 1 |
| | | Bekerja sama | 1 |
| | | meniru | 1 |
| | | Apatisme | 1 |
| | | Bullying | 1 |

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian kualitatif dilakukan setelah pengumpulan data. Analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata dan disusun dengan bahasa yang lebih luas dan tidak menggunakan perhitungan matematika sebagai alat bantu analisis (Fatmawati, 2013).

1. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang dibuat berupa lembar observasi, wawancara, dan angket saat proses penelitian berlangsung di SD I Sultan Agung 04. Instrumen tersebut digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku anak kelas VI SD I

Sultan Agung 04 dan hasil akhir nantinya dapat berupa kesimpulan dari dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku social siswa.

2. Reduksi Data

Kegiatan meringkas, menyimpulkan perihal utama, mengedepankan ke hal yang jauh lebih penting, dan tidak menggunakan perihal yang tidak diperlukan adalah kegiatan reduksi data. Data yang sudah direduksi akan lebih mudah untuk dipahami, dan akan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya. Maka dari itu reduksi data sangat penting didalam teknik analisis data.

3. Penyajian Data (Data Display)

Tahap penyajian data yang berisi identifikasi data, yaitu menyimpulkan hasil kumpulan data dalam menyajikan data tersebut akan lebih mempermudah dalam menyimpulkan dan mengetahui kejadian yang telah terjadi, memplanning kejadian yang dilakukan selanjutnya, dan akan menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini ada tahap-tahap dalam penyajian data yaitu a) Mengetahui data setiap jenis kesalahan berupa kesalahan pada tiap nomor soal dan jawaban subjek dalam penelitian dan disertai dengan petikan wawancara terhadap subjek penelitian. b) Menampilkan hasil wawancara dengan guru.

4. Kesimpulan

Tahap pada kesimpulan dalam penelitian ini sebuah aktifitas dalam penjelasan sebuah makna dan mengetahui penjelasan terhadap data akhir dalam penyajian data yang diperoleh dari dampak penggunaan smartphone pada siswa kelas VI SD I Sultan Agung tentang seberapa pemahaman siswa dalam memenuhi materi tentang penulisan teks berita yang dibuat dalam peneliti.

G. Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber, triangulasi sumber untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Dalam penelitian kualitatif dibutuhkan sebuah kegiatan yang dimana melakukan pemeriksaan data yang telah ditemukan. Sebuah hasil pemeriksaan tersebut, peneliti mampu mengetahui dan memahami tingkat akurasi dari data yang dihasilkannya. Pemeriksaan keabsahan data didalam penelitian dilakukan dengan menggunakan uji kredibilitas yaitu dapat melakukan pengamatan (Observasi) secara langsung. Sedangkan untuk menguji keabsahan data yang diperoleh peneliti menggunakan triangulasi sumber. Adapun langkah - langkah dalam memeriksa keabsahan data yaitu sebagai berikut :

William Wiesma mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pebgujian data dari berbagai sumber dan waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu (Sugiyono, 2007:273).

1) Triangulasi sumber

Untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari bebrbagai sumber. Data yang diperoleh di analisis peneliti selanjutnya dimintakan kesepakan dengan tiga sumber data.

2) Triangulasi teknik

Untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data dengan sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

3) Triangulasi waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya (Sugiyono, 2007:274).

Didalam penelitian ini, pengujian keabsahan dilakukan dengan Teknik analisi data yaitu triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi teknik sendiri melakukannya dengan menanyakan sebuah perihal yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu wawancara dan observasi pada sumber data primer. Tetapi, triangulasi sumber dilakukan dengan cara menanyakan sebuah perihal yang sama pada sumber data yang berbeda yaitu guru dan siswa.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Islam Sultan Agung 04 Penelitian ini dimulai dari mengumpulkan informasi mengenai penggunaan dan dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku social anak kelas VI di SD I Sultan Agung 04. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket Preoses pengumpulan data yang pertama dilakukan yaitu dengan melakukan observasi kepada siswa kelas VI. Observasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui bagaimana sikap social anak. Selain melakukan observasi, pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara kepada siswa yang menggunakan smarthpone yang berjumlah 55 siswa dan memberikan angket kepada orang tua siswa melalui siswa untuk diberikan orang tua siswa dirumah. Wawancara dilakukan bertahap selama lima hari. Didalam 55 siswa terdapat 55 anak yang menggunakan *smartphone*. Subjek yang digunakan dalam dalam penelitian ini adalah siswa yang menggunakan *smartphone*, orang tua dari siswa yang menggunakan *smartphone*.

1. Pengumpulan Data

a. Hasil Data Observasi Perilaku Sosial Anak Kelas Vi

1) Kesopanan siswa

Dalam indikator ini terdapat sub indikator yaitu mengetahui kesopanan siswa dimana hasil observasi terkait kesopanan siswa yaitu ada beberapa siswa yang berperilaku kurang sopan contohnya berkata kotor, memanggil guru tidak dengan sebutan pak atau bu.

2) Sikap empati

Dalam indikator ini terdapat sub indikator yaitu mengetahui sikap empati yang dimiliki siswa. Hasil observasi mengenai indikator tersebut terdapat beberapa siswa yang memiliki sikap empati yang tinggi misalnya membantu teman yang sedang kesulitan.

3) Kerja sama

Dalam indikator ini observasi bertujuan untuk mengetahui sikap kerja sama siswa. Hasil observasi mengenai indikator kerja sama terdapat beberapa siswa yang sangat antusias mengikuti ketika diadakan kerja bakti di sekolah.

4) Sikap meniru siswa

Dalam indikator ini terdapat sub indikator yaitu mengetahui sikap meniru siswa dimana sikap meniru yang dimaksud disini yaitu ketika siswa meniru atau menganut perilaku atau tren-tren yang ada di sosial media. Dengan demikian hasil wawancara mengenai sikap meniru yaitu siswa meniru orang-orang yang bermain game dengan berkata kotor, meniru bahasa-bahasa gaul yang ada di tiktok, dan meniru style-style *selebgram* yang ada di tiktok dan instagram.

5) Sikap malas

Dalam indikator ini bertujuan untuk mengetahui kemalasan siswa baik ketika belajar maupun ketika di mintai tolong orang tua. Dengan

demikian hasil wawancara terkait sikap malas siswa yaitu sebagian anak ada yang malas belajar dan dimintai tolong, tetapi ada juga siswa yang semangat ketika belajar dan dimintai tolong.

6) Sikap apatis

Dalam observasi terkait indikator sikap apatis tidak ada siswa yang bersikap apatis(acuh tak acuh)

7) Bullying

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui adakah bullying yang terjadi pada kelas VI SD I Sultan Agung atau tidak. Setelah diamati dan ditelusuri ternyata ada siswa yang melakukan bullying disekolah baik yang ringan maupun yang berat bisa sampai membuat siswa lain menangis.

b. Hasil Wawancara Dengan Siswa

Berdasarkan pengamatan di lapangan peneliti mengetahui bahwa siswa kelas VI di SD I Sultan Agung 4 terdapat beberapa siswa yang perilaku sosialnya kurang baik. Peneliti mengumpulkan data dengan metode wawancara dengan siswa di SD I Sultan Agung. Adapun hasil penelitian tersebut terdapat 55 siswa yang menggunakan *smartphone* .

Adapun hasil dari wawancara terhadap siswa kelas VI SD I Sultan Agung sebagai berikut:

1) Hasil wawancara dari siswa Nazaria inaya

Siswa yang berinisial NI adalah siswa yang bersekolah diSD I Sultan Agung. NI merupakan salah satu siswa yang tergolong sebagai pengguna *smartphone* yang berlebihan. Bahkan NI sudah memiliki

smartphone sendiri. NI sering bermain *smartphone* ketika dirumah. NI menggunakan *smartphon*enya untuk membuka tiktok, mengirim pesan dengan temannya melalui *Whatsapp*, dan untuk mencari informasi pelajaran. NI pernah mengikuti tren yang ada di sosial media, seperti tren memakai pakaian. Tren tersebut memberikan pandangan kepada penonton sebagai inspirasi penonton dalam mencocokkan pakaian yang akan awalnya sudah biasa menjadi lebih bervariasi. Ketika di sekolah NI sering membantu temannya ketika temannya membutuhkan pertolongan. NI juga senang ketika diadakan kerja bakti disekolahan. NI pernah berkata kotor tapi tidak sering, NI juga pernah membully temannya dengan cara mengejek. Menurut NI bermain *smartphone* lebih mengasikkan dibanding pergi keluar rumah untuk bermain dengan temannya. Ketika disuruh belajar NI sangat bersemangat karena menurutnya belajar penting untuk masa depannya. NI ini tergolong siswa yang tidak malas, baik dalam hal belajar maupun ketika dimintai tolong sesuatu. Ketika ada teman yang tidak sependapat dengannya, NI tetap menghargai pendapat dari teman tersebut. NI termasuk siswa yang sopan, NI biasa membungkukan badan ketika jalan melewati orang yang lebih tua.

2) Hasil wawancara dari siswa Z A

Siswa yang berinisial ZA merupakan siswa yang termasuk pengguna *smartphone* berlebihan. ZA sering bermain *smartphone* ketika dirumah, ZA juga sudah mempunyai *smartphone* sendiri. ZA

menggunakan *smartphone* untuk bermain game (Guardian Tales), berkomunikasi dengan teman lewat *Whatsapp*, membuka tiktok, dan instagram. ZA merupakan tipe siswa yang gampang berubah suasana hatinya, contoh ketika ZA disuruh belajar atau dimintai tolong orang tuanya, ZA terkadang malas melakukannya, ZA ingin melakukan suatu kegiatan atas dirinya sendiri tanpa paksaan dari siapapun, terkadang juga ZA malas karena ZA lebih memilih scroll tiktok. Contohnya lagi ZA kadang tidak suka ketika ada temannya yang tidak sependapat dengannya. ZA juga pernah mengejek temannya dengan memanggil temannya dengan nama orang tua temannya, selain itu ZA juga sering berkata kotor, seperti sialan, anjir, anjay. Ketika saya tanya darimana ZA mengetahui kata-kata seperti itu, ZA mengatakan tahu kata-kata tersebut dari tiktok.

3) Hasil wawancara dari siswa A A H

Siswa yang beinisial AA merupakan siswa pengguna *smartphone* di SD I Sultan Agung 4. AA memiliki *smartphone* sendiri. AA sering bermain *smartphone* ketika dirumah dan setiap hari A A menggunakan *smartphonanya*. AA menggunakan *smartphonanya* untuk bermain game (free fire). AA merupakan siswa yang sudah kecanduan dengan *smartphone* khususnya untuk bermain game. Dengan begitu ketika AA disuruh belajar atau dimintai tolong orang tuanya, AA sangat malas mengerjakannya, AA lebih memilih bersama *smartphonanya*.

Karena A A sering bermain game dan berinteraksi dengan orang-orang yang ada di game tersebut dari berbagai daerah, AA sering kali berkata kotor yang diucapkannya sehari-hari karena sudah menjadi kebiasaan. AA juga pernah mengejek temannya dan AA merasa tidak senang ketika ada temannya yang tidak sependapat dengannya.

4) Hasil wawancara dari siswa RH

Siswa berinisial RH merupakan salah satu siswa yang menggunakan *smartphone*. RH biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka instagram, melihat pacarnya update, mungkin yang dimaksud untuk melihat pacarnya membuat story di Whatsapp, dan untuk membaca cerita. RH juga menggunakan *smartphone* nya untuk melihat resep makanan dan minuman, lalu RH mempraktikannya. Ketika diminta untuk belajar atau diminta bantuan orang tuannya, RH terkadang mau dan tidak mau melaksanakan, karena RH lebih memilih bermain *smartphone*. Tetapi ketika saya Tanya semangat atau tidak dalam belajar, RH menjawab bahwa RH bersemangat karena RH ingin membuat orang tuanya bangga dengannya. Ketika disekolah RH mau membantu ketika ada tenmannya yang sedang kesusahan. RH juga senang ketika disekolah ada kegiatan kerja bakti.

5) Hasil wawancara dari siswa J S

Siswa J S merupakan salah satu siswa pengguna *smartphone* di Sd I Sultan Agung. JS mengaku mempunyai *smartphone* milik pribadi. JS menggunakan *smartphonena* ketika dirumah saat pulang sekolah.

Biasanya JS menggunakan *smartphonenya* untuk membaca, menonton, bermain game, dan belajar. JS pernah berkata kotor. Ketika saya Tanya darimana JS mendapatkan kata-kata seperti itu, JS menjawab, bahwa JS mendapatkan kata-kata tersebut dari orang yang bermain game. JS lebih senang bermain *smartphone* dirumah karena JS tidak memiliki teman dilngkungan rumahnya. Ketika di mintai tolong orangtuanya JS merasa malas untuk melakukannya.

6) Hasil wawancara dari siswa MF

Siswa berinisial MF merupakan salah satu siswa SD I Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smartphone*. MF menggunakan *smartphone* ketika dirumah ketika waktu senggang. M F menggunakan *smartphonenya* untuk bermain game, belajar, berkomunikasi dengan temannya. Tetapi yang paling sering MF buka yaitu aplikasi tiktok. MF membuka tiktok untuk mencari hiburan dengan melihat content-content orang yang ada di fyp(for your page). MF pernah mengikuti slaah satu tren tiktok, yaitu joget tiktok. Ketika saya tanya lebih memilh bermain *smartphone* dirumah atau pergi bermain degan teman, MF menjawab lebih memilih bermain *smartphone* dirumah, karena menurut MF dnegan bermain *smartphone* dapat menambah wawasan lebih luas. Ketika diminai tolong sesuatu MF tidak malas, tetapi kalau disuruh belajar MF kadang-kadang malas, tetapi MF tetap belajar karena ingin meraih cita-cita. MF juga pernah berkata kotor seperti nama hewan.

Ketika saya Tanya darimana mendapatkan kata-kata tidak baik seperti itu, MF menjawab, bahwa MF mendapat kata-kata tersebut dari tiktok.

7) Hasil wawancara dari siswa PSF

Siswa PS merupakan salah satu siswa pengguna *smartphone* di SD I Sultan Agung 4. PS biasanya menggunakan *smartphone* untuk bermain game dan tiktok. PS merasa malas ketika disuruh belajar, PS merasa ketika belajar dirinya menjadi ngantuk. Setelah saya Tanya kapan saja PS bermain *smartphone*, PS menjawab, bahwa PS bermain *smartphone* ketika siang atau malam hari, lalu saya bertanya ketika malam sampai jam berapa PS bermain *smartphone*?, PS menjawab kalau PS bermain *smartphone* pada malam hari sampai jam 12 malam. PS pernah berlaku tidak sopan dengan orangtuanya. PS ketika dinasehati orang tuanya, PS ngebentak orang tuanya. Tetapi ketika PS dimintai tolong orang tuanya PS tidak pernah menolak. PS juga suka mengikuti kerjabakti. PS juga memilih keluar rumah untuk bermain dengan temannya disbanding bermain *smartphone* terus-terusan dirumah.

8) Hasil wawancara dari siswa AK

Siswa berinisial AK merupakan salah satu siswa SD I Sultan Agung yang menggunakan *smartphone*. AK menggunakan *smartphone* ketika dimalam hari. Ketika saing hari AK bermain di luar bersama teman-temannya. AK mengaku malas ketika disuruh belajar, AK merasa ngantuk ketika sedang belajar. AK menggunakan *smartphonenya* untuk mengerjakan tugas, membuka youtube , dan bermain game. AK pernah

berlaku tidak sopan dengan berkata kotor dan membuly teman sekelasnya. Ketika saya tanya darimana mengenal kata-kata yang tidak patut diucapkan , AK menjawab dari orang-orang yang ada ditiktok. AK juga suka mengikuti tren-tren yang ada di tikotk seperti dance tiktok viral dan *ootd*. AK senang mengikuti kegiatan kerja bakti.

9) Hasil wawancara dari siswa QN

Siswa berinisial QN sebagai siswa pengguna *smartphone* yang menggunakan *smartphone* nya ketika waktu luang saja. QN biasa menggunakan *smartphone* nya untuk membuka tiktok, instagram, bermain game (*free fire*), dan berkomunikasi dengan temannya melalui *whatsapp*. QN senang untuk mengikuti kegiatan kerja bakti. Ketika disuruh belajar atau dimintai tolong QS selalu bersemangat, tetapi ketika belajar QS selalu mengantuk. Ketika ada temnnya yang merasa kesulitan QS dengan segera membantu temnnya. QN juga merasa terbuka ketika ada teman yang pendapatnya berbeda dengannya.

10) Hasil wawancara dari siswa MFG

Siswa berinisial MFG merupakan salah satu siswa pengguna *smartphone*. MFG biasa menggunakan *smartphone* untuk menghubungi temannya melalui *whatsapp*, belajar, bermain game, dan membuka tiktok. MFG menggunakan *smartphone* setiaap saat ketika ada waktu luang. Jika disuruh memilih lebih baik dirumah bermain *smartphone* atau keluar rumah bermain sama teman, MFG lebih memilih bermain

smartphone, karena menurutnya dengan bermain *smartphone* dapat menambah wawasan lebih luas. MFG kadang-kadang merasa malas ketika belajar, tetapi MFG tetap bersemangat dalam belajar karena ingin meraih cita-cita. MFG menerima dengan lapang dada ketika ada temannya yang tidak sependapat dengan pendapatnya. MFG pernah mengikuti tren tiktok yang viral yaitu dance tiktok. MFG pernah berkata kotor tetapi tidak sering.

11) Hasil wawancara dari siswa C

Siswa C merupakan salah satu siswa di SD I Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smartphone*. C biasa menggunakan *smartphone* nya untuk mengerjakan pekerjaan rumah, bermain game, tiktok, dan membuka youtube. C biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah. C pernah berkata kotor tetapi tidak sering. C lebih memilih bermain *smartphone* dibanding bermain dengan teman, alasannya karena bermain *smartphone* lebih menyenangkan. Ketika disuruh belajar C tetap belajar tetapi C tidak bersemangat karena C merasa bosan ketika belajar. C merupakan siswa yang sopan terhadap gurunya. C juga senang menolong temanya ketika ada yang mendapat kesulitan.

12) Hasil wawancara dari siswa F

Siswa F merupakan salah satu siswa pengguna *smartphone* bahkan memiliki *smartphone* sendiri. F sering bermain *smartphone*. F

biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game (*free fire*), *whatsapp*, bermain tiktok. F merupakan siswa yang sopan kalau dengan guru, tetapi F sering berkata kotor, ketika saya Tanya darimana F mengenal kata-kata kotor seperti itu, F menjawab bahwa F mendapat kata-kata tersebut dari bermain game. F lebih memilih pergi ke luar rumah untuk bermain daripada bermain *smartphone* sendirian dirumah. Kadang F malas untuk belajar karena F merasa mengantuk ketika belajar. F senang mengikuti kegiatan kerja bakti.

13) Hasil wawancara dari siswa KT

Siswa KT merupakan siswa sebagai pengguna *smartphone*. KT dirumah memiliki *smartphone*. KT biasa menggunakan *smartphone* disiang hari. KT biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game (*free fire*). Semenjak bermain game KT lebih sering berkata kotor. KT senang mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada diluar rumah. Walaupun seringnya KT malas ketika belajar dan dimintai tolong sesuatu. KT juga pernah membuli temannya dengan mengejek temannya. Ketika teman KT ada yang tidak sependapat dengan KT, KT tetap menghargainya. KT merasa baik-baik saja ketika ada temannya yang berbeda pendapat dengannya. KT senang membantu temannya ketika ada yang merasa kesulitan.

14) Hasil wawancara dari siswa AB

AB merupakan salah satu siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. AB menggunakan *smartphone* untuk melihat info sekolah dan membuka *whatsapp*. AB merupakan pengguna *smartphone* tetapi tidak berlebihan. AB kadang-kadang merasa malas ketika belajar. AB tidak pernah mengikuti tren-tren yang sedang viral. AB juga tidak pernah berkata kotor, berlaku tidak sopan kepada orang yang lebih tua, dan membully temannya. AB selalu sopan dengan orang yang lebih tua darinya. AB senang mengikuti kegiatan kerja bakti baik di sekolah maupun di lingkungan rumahnya.

15) Hasil wawancara dari siswa GS

GS merupakan siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. GS biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game, membuka google untuk mencari pekerjaan rumah yang tidak diketahui, dan membuka youtube. GS menggunakan *smartphone* nya ketika pulang sekolah. GS pernah berkata kotor tetapi tidak sering, yang GS dapatkan dari bermain game. GS lebih suka bermain diluar rumah bersama teman-temannya. GS merasa tidak malas ketika disuruh belajardan dimintai tolong sesuatu. GS juga dengan sennag hati membantu temannya ketika ada kesulitan. GS merasa acuh ta acuh dengan pendapattemannya.

16) Hasil wawancara dari siswa ABS

ABS merupakan siswa yang mempunyai *smartphone* dan menggunakannya. ABS biasa menggunakan *smartphone* untuk melihat youtube dan bermain game. ABS merasa malas belajar karena ABS tidak punya teman belajar dirumah dan kadang-kadang ABS malas karena ABS lebih asik bermain game. ABS juga sering berkata kotor seperti nama-nama hewan. ABS tetap berperilaku sopan santun terhadap orang yang lebih tua darinya. ABS kadang senang kadang tidak senang ketika membantu temannya yang sedang kesulitan. ABS tidak pernah mengikuti tren-tren yang ada di tiktok.

17) Hasil wawancara dari siswa MI

MI salah satu siswa SD I Sultan Agung yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. MI menggunakan *smartphone* sejak tahun 2017. MI biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game (*free fire*) dan mencari pelajaran yang tidak di ketahui di google. MI sangat bersemangat ketika disuruh belajar karena MI yakin dengan belajar MI dapat menggapai cita-cita dimasa depan. MI lebih memilih bermain keluar dengan teman dibanding bermain *smartphone* dirumah terlalu lama, menurut MI bermain *smartphone* terlalu lama itu tidak baik.

18) Hasil wawancara dari siswa DA

DA merupakan salah satu siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. DA menggunakan *smartphone* setiap hari.

DA biasa menggunakan *smartphone* untuk menonton film, membuka tiktok, dan bermain game. DA mengaku lebih senang bermain *smartphone* daripada keluar rumah bermain dengan teman, alasannya lebih asik mencari ilmu dari *smartphone*. DA sangat bersemangat ketika disuruh belajar tetapi kadang-kadang merasa malas ketika dimintai tolong sesuatu. DA juga menghargai ketika ada temannya yang tidak sependapat dengannya.

19) Hasil wawancara dari siswa PAS

PAS merupakan salah satu siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. PAS biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka youtube, tiktok, instagram, dan untuk belajar. PAS menggunakan *smartphone* ketika ada waktu luang. PAS pernah berkata kotor, tetapi tidak sering, menurut PAS, PAS mulai mengucapkan kata-kata tersebut setelah bermain tiktok. PAS termasuk siswa yang moodian, PAS ketika disuruh belajar atau dimintai tolong sesuatu, PAS mau ketika suasana hatinya sedang baik, kalau sedang buruk PAS tidak mau. PAS pernah mengikuti tren-tren yang ada di tiktok seperti dance tiktok dan outfit an (*outfit of the date*).

20) Hasil wawancara dari siswa A

A salah satu siswa pemilik dan pengguna *smartphone*, biasa menggunakan *smartphone* untuk melihat tiktok dan melihat kisah-kisah nabi. A menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah ketika ada

waktu luang. A pernah berkata kotor, tetapi tidak parah. A lebih memilih bermain *smartphone* dirumah dibanding pergi bermain dengan teman alasannya, A menggunakan *smartphone* untuk mencari ilmu dan hiburan. A senang dengan adanya keiatan kerja bakti. A sangat tidak malas ketika disuruh belajar atau dimintai tolong sesuatu, tetapi A kadang merasa tidak bersemangat ketika belajar karena A merasacapek ketika belajar.

21) Hasil wawancara dari siswa MW

MW merupakan salah satu siswa yang menggunakan *smartphone* di SD I Sultan Agung 4. MW biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game, membuka tiktok, instagram. MW biasa menggunakan *smartphone* dimalam hari. Ketika disiang hari MW bermain dengan temannya. MW merasa malas ketika disuruh belajar dan dimintai tolong sesuat. MW pernah berkata kotor sememnjak bermain game dan tiktok. MW senang mengikuti kegiatan kerjabakti. MW selalu sopan dengan orang yang lebih tua.

22) Hasil wawancara dari siswa AD

AD merupakan siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. AD biasa menggunakan *smartphone* ketika ada waktu luang setelah pulang sekolah. AD biasa menggunakan *smartphone* untuk komunikasi dengan temannya menggunakan *whatsapp*, *tiktok*, dan *instagram*. AD merupakan siswa yang sopan terhadap orang yang lebih

tua. AD pernah tidak sengaja berkata kotor tetapi setelah itu AD tidak pernah mengulangi lagi. AD ketika disuruh belajar merasa bersemangat karena AD ingin menggapai cita-cita dimasa depan. AD pernah mengikuti tren-tren yang ada di tiktok seperti ootd (*outfit of the day*).

23) Hasil wawancara dari siswa NL

NL merupakan siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. NL biasa menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah sampai malam. NL biasa menggunakan *smarthpone* untuk membuka *whatsapp*, *instagram*, dan *tiktok*. NL lebih memilih bermain *smartphone* dirumah dibanding bermain keluar rumah dengan temannya, dengan alasan tidak mempunyai teman dirumahya. NL sopan terhadap orang yang lebih tua, NL biasa membungkukan badan keta melewati orang yang lebh tua darinya. NL senang membantu temannya ketika ada teman yang kesulitan. Ketika disuruh belajar NL tidak malas karena takut tertinggal oleh teman-temannya.

24) Hasil wawancara dari siswa FA

FA merupakan salah satu siswa SD I Sultan Agung yang menggunakan *smartphone* tetapi tidak memiliki *smartphone*. FA biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah kalau *smartphone* ibunya tidak digunakan. FA biasa menggunakan *smartphone* ibunya untuk bermain game. FA sering berkata kotor semenjak bermain game. Tetapi FA selalu berperilaku sopan dengan orang yang lebih tua darinya.

FA jugasenang membantu temannya yang sedang kesulitan. FA sebenarnya lebih senang ketika dirumah, tetapi FA merasa jenuh ketika seharian dirumah, maka FA memutuskan untuk pergi keluar dengan temannya. FA kadang merasa malas ketika diminta untuk belajar alasanya karena mengantuk

25) Hasil wawancara dari siswa MS

MS merupakan salah satu siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. MF biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game (*free fire*), membuka *tiktok*, dan mencari pelajaran di google. MF sangat bersemangat ketika disuruh belajar karena MF yakin dengan belajar MF dapat menggapai cita-cita dimasa depan. MF lebih memilih bermain keluar dengan teman dibanding bermain *smartphone* dirumah terlalu lama, menurut MF bermain *smartphone* terlalu lama itu tidak baik.

26) Hasil wawancara dari siswa FU

FU merupakan salah satu siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. FU biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang dari sekolah hingga sore. FU biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka *tikotok*, *whatsap*, dan *nstagram*. FU sangat semangat ketika disuruh belajar karena FU bercita-cita ingin menjadi dokter. FU merupakan murid yang termasuk sopan terhadap orang yang lebih tua, FU tidak pernah berkata kotor. FU agak tidak peduli dengan lingkungan

disekitarnya. FU lebih suka bermain dirumah disbanding bermain keluar rumah dengan teman-temannya. FU merupakan tipe mrid yang agak masa bodoh dengan hal-hal yang dianggap tidak terlalu penting olehnya.

27) Hasil wawancara dari siswa NA

NA merupakan salah satu siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. NA menggunakan *smartphone* untuk membaca cerita-cerita dan membuka *whatsapp*. NA merupakan pengguna *smartphone* tapi tidak berlebihan. NA kadang-kadang merasa malas ketika belajar. NA tidak pernah mengikuti tren-tren yang sedang viral. NA juga tidak pernah berkata kotor ,berlaku tidak sopan kepada orang yang lebih tua, dan membuly temannya.

28) Hasil wawancara dari siswa RA

RA merupakan pengguna *smartphone* di SD I Sultan Agung. RA merupakan pengguna *smartphone* yang berlebihan. RA menggunakan *smartphone* ketik pulang sekolah sampai malam, kadang hingga larut malam. RA biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game, *whatsapp*, dan *tiktok*. Tetapi lebih seringnya RA menggunakan *smartphone* untuk bermain game. RA sering berkata kotor. RA merasa spontan mengucapkan kata-kata kotor tersebut. Walaupun RA sering berkata kotor, tetapi RA selalu hormat dengan orang yang lebih tua darinya. Ketika diminta untuk belajar dan pertolongan RA tidak malas, tetapi sedikit malas ketika belajar, karena ngantuk. RA lebih

senang bermain *smartphone* di rumah dibanding pergi keluar rumah bermain bersama teman-temannya. RA pernah mengejek temannya, dengan mengatai nama temannya.

29) Hasil wawancara dari siswa FZ

FZ merupakan salah satu siswa yang menggunakan *smartphone*, tetapi tidak memiliki *smartphone*. FZ biasa meminjam *smartphone* milik ibunya. FZ biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka *tiktok*, *instagram*, dan membaca cerita. FZ menggunakan *smartphone* ketika malam hari. Ketika disiang hari FZ bermain dengan temannya di luar rumah. FZ senang membantu temannya yang sedang kesulitan tidak hanya temannya tetapi ketika ada orang yang kesulitan. FZ selalu sopan dengan orang yang lebih tua darinya. FZ pernah mengikuti tren *tiktok* seperti dance *tiktok* yang sedang viral, membuat makanan atau minuman yang sedang viral *ditiktok*.

30) Hasil wawancara dari siswa DM

DM merupakan salah satu siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. DM biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah sampai malam. DM biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game, *tiktok*, dan *whatsapp*. DM pernah berkata kotor tetapi tidak sering. lebih memilih bermain *smartphone* dirumah dibanding pergi bermain dengan teman alasannya, DM menggunakan *smartphone* untuk mencari ilmu dan hiburan. DM senang dengan

adanya keiatan kerja bakti. DM sangat tidak malas ketika disuruh belajar atau dimintai tolong sesuatu, tetapi DM kadang merasa tidak bersemangat ketika belajar karena DM merasa capek ketika belajar.

31) Hasil wawancara dari siswa AA

AA merupakan siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. AA biasa menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah sampai malam. AA biasa menggunakan *smarthpone* untuk membuka *whatsapp*, *instagram*, dan *tiktok*. AA lebih memilih bermain *smartphone* dirumah dibanding bermain keluar rumah dengan temannya, dengan alasan tidak mempunyai teman dirumahnya. AA sopan terhadap orang yang lebih tua, AA biasa membungkukan badan keta melewati orang yang lebih tua darinya. AA senang membantu temannya ketika ada teman yang kesulitan. Ketika disuruh belajar AA tidak malas karena takut tertinggal oleh teman-temannya.

32) Hasil wawancara dari siswa SQ

SQ merupakan salah satu siswa yang menggunakan *smartphone* tetapi tidak memiliki *smartphone* sendiri. SQ biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game dan membuka *tiktok*. SQ juga biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah. SQ sopan terhadap orang yang lebih tua darinya, SQ sering berkata kotor. Ketika saya Tanya darimana SQ mendapatkan kata- kata tersebut , SQ menjawab bahwa Sq

mmendapat kata-kata tersebut dari bermain game. SQ senang membantu temannya ketika adayang kesulitan.

33) Hasil wawancara dari siswa AF

AF merupakan salah satu sisiwa yang memiliki dan menggunakan I, AF biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah. AF biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka *whatsapp*, *tiktok*, *instagram*, dan *google* untuk mencari pelajaran yang tidak AF ketahui. AF merupakan siswa yang sopan terhadap orang yang lebih tua. Af tidak pernah berkata kotor. Ketika disuruh dengan senang hati melakukannya. AF antusias dan bersemangat dalam belajar karenaAF ingin sukses dimasa depan. AF lebih senang bermain dirumah disbanding bermain keluar bersama temannya, karena AF tidak mempunyai banyak teman dilingkungan rumahnya.

34) Hasil wawancara dari siswa IW

IW merupakan salah satu siswa SD I Sultan Agung yang menggunakan *smartphone* tetapi tidak memiliki *smartphone*. IW biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah kalau *smartphone* ibunya tidak digunakan. IW biasa menggunakan *smartphone* ibunya untuk bermain game. IW sering berkata kotor semenjak bermain game. Tetapi IW selalu berperilaku sopan dengan orang yang lebih tua darinya. IW juga senang membantu temannya yang sedang kesulitan. IW sebenarnya lebih senang ketika dirumah, tetapi IW merasa jenuh ketika

sehari di rumah, maka IW memutuskan untuk pergi keluar dengan temannya. IW kadang merasa malas ketika diminta untuk belajar alasannya karena mengantuk.

35) Hasil wawancara dari siswa PM

PM merupakan salah satu siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone* di SDI Sultan Agung 4. PM biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka *whatsapp*, *tiktok*, dan *instagram*. PM menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah hingga malam. Walaupun begitu PM tidak lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar. PM selalu sopan santun terhadap orang yang lebih tua darinya. PM pernah tidak sengaja berkata kotor karena teman-temannya sering berkata kotor. PM lebih memilih bermain keluar rumah dengan teman-temannya, dibandingkan setiap hari-hari di rumah bermain *smartphone*. PM senang mengikuti kegiatan kerja bakti di sekolah maupun di lingkungan rumahnya. PM senang membantu ketika ada orang yang membutuhkan bantuannya.

36) Hasil wawancara dari siswa LH

LH merupakan salah satu siswa yang tidak memiliki *smartphone*, tetapi LH pengguna *smartphone*. LH biasa menggunakan *smartphone* ibunya ketika pulang sekolah atau malam. LH menggunakan *smartphone* nya untuk membuka *tiktok* dan *youtube*. LH merupakan siswa yang sopan terhadap orang yang lebih tua darinya. LH terbiasa

membungkukan badan ketika melewati atau berpapasan dengan orang yang lebih tua darinya. LH tidak pernah berkata kotor. LH ketika disuruh belajar atau dimintai tolong sesuatu, LH mau tapi terkadang LH merasa malas ketika sudah memegang *smartphone*. LH lebih memilih bermain keluar rumah bersama temannya, dibanding harus bermain *smartphone* seharian dirumah. LH tidak pernah mengejek temannya.

37) Hasil wawancara dari siswa AI

Siswa berinisial AI merupakan salah satu siswa SD I Sultan Agung yang menggunakan *smartphone*. AI menggunakan *smartphone* ketika dimalam hari. Ketika saing hari AI bermain di luar bersama teman-temannya. AI mengaku malas ketika disuruh belajar, AI merasa ngantuk ketika sedang belajar. AI menggunakan *smartphonenya* untuk mengerjakan tugas, membuka youtube , dan bermain game. AI pernah berlaku tidak sopan dengan berkata kotor dan membuly teman sekelasnya. Ketika saya tanya darimana mengenal kata-kata yang tidak patut diucapkan , AI menjawab dari orang-orang yang ada ditiktok. AI juga suka mengikuti tren-tren yang ada di tikotk seperti dance tiktok viral dan *ootd (Outfit OF The Day)*. AI senang mengikuti kegiatan kerja bakti.

38) Hasil wawancara dari siswa JP

JP merupakan salah satu siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. JP biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka youtube, tiktok, instagram, dan untuk belajar. JP menggunakan *smartphone* ketika ada waktu luang. JP pernah berkata kotor, tetapi tidak sering, menurut JP, JP mulai mengucapkan kata-kata tersebut setelah bermain tiktok. JP termasuk siswa yang menyesuaikan suasana hati, JP ketika disuruh belajar atau dimintai tolong sesuatu, JP mau ketika suasana hatinya sedang baik, kalau sedang buruk JP tidak mau. JP pernah mengikuti tren-tren yang ada di tiktok seperti dance tiktok dan ootd an (*Outfit Of Tthe Date*).

39) Hasil wawancara dari siswa MK

MK merupakan siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. MK biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah sampai malam. MK biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game (*Free Fire*). MK biasanya bermain bareng bersama teman-temannya yang biasa di sebut mabar. MK pernah berlaku tidak sopan terhadap orang yang lebh tua darinya, contohnya MK pernah membantah nasehat dari gurunya. MK juga sering berkata kotor semenjak bermaingame online tersebut. MK sedikit agak malas ketika disuruh belajar, tetapi MK selalu mau ketika dimintai tolong sesuatu. MK lebih memilih bermain *smartphone* di rumah disbanding bermain

keluar rumah bersama teman-temannya. MK agak malas ketika disuruh mengikuti kegiatan kerjabakti.

40) Hasil wawancara dari siswa RAF

RAF merupakan salah satu siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. RAF merupakan siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. RAF biasa menggunakan *smartphone* ketika ada waktu luang setelah pulang sekolah. RAF biasa menggunakan *smartphone* untuk komunikasi dengan temannya menggunakan *whatsapp*, *tiktok*, dan *instagram*. RAF merupakan siswa yang sopan terhadap orang yang lebih tua. RAF pernah tidak sengaja berkata kotor tetapi setelah itu RAF tidak pernah mengulangi lagi. RAF ketika disuruh belajar merasa bersemangat karena RAF ingin menggapai cita-cita dimasa depan. RAF pernah mengikuti tren-tren yang ada di tiktok seperti *ootd (Outfit Of The Day)*. RAF senang ketika mengikuti kegiatan kerja bakti.

41) Hasil wawancara dari siswa IN

IN merupakan siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. IN biasa menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah. IN biasa menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan temannya lewat *whatsapp*, membuka *instagram*, dan *tiktok*. IN sering mengikuti tren-tren yang ada di tiktok seperti, *ootd (Outfit Of The Day)*, membuat masakan atau minuman yang sedang viral, *dance*. IN

merupakan siswa yang sopan terhadap orang yang lebih tua darinya. IN tidak pernah berkata kotor. IN senang mengikuti kegiatan kerja bakti. Ketika disuruh belajar IN sangat bersemangat. Ketika ada yang minta bantuan, IN dengan senang hati untuk menolongnya.

42) Hasil wawancara dari siswa MYH

MYH merupakan siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone* di SD I Sultan Agung 4. MYH biasa menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah. MYH biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game (*Free Fire*), berkomunikasi dengan temannya dengan *whatsapp*, membuka *tiktok*, dan melihat *youtube*. MYH selalu berperilaku sopan santun terhadap orang yang lebih tua darinya, tetapi MYH sering berkata kotor. Karena MYH terpengaruh oleh teman-temannya yang menggunakan *smartphone*. MYH sedikit malas ketika disuruh belajar dan dimintai tolong sesuatu, karena MYH sibuk dengan *smartphone* nya. MYH senang mengikuti kegiatan kerjabakti. MYH pernah mengikuti tren *tiktok* seperti membuat *jedug jedug* dengan *template* *capcut*.

43) Hasil wawancara dari siswa ZS

Siswa berinisial ZS merupakan salah satu siswa SD I Sultan Agung yang menggunakan *smartphone*. ZS menggunakan *smartphone* ketika di malam hari. Ketika siang hari ZS bermain di luar bersama teman-temannya. ZS mengaku malas ketika disuruh belajar, ZS merasa

ngantuk ketika sedang belajar. ZS menggunakan *smartphonenya* untuk membuka tiktok, membuka youtube , dan bermain game. ZS pernah berlaku tidak sopan dengan berkata kotor dan membuly teman sekelasnya. Ketika saya tanya darimana mengenal kata-kata yang tidak patut diucapkan , ZS menjawab dari orang-orang yang ada ditiktok. ZS juga suka mengikuti tren-tren yang ada di tiktok seperti dance tiktok viral dan *ootd (Outfit OF The Day)*. ZS senang mengikuti kegiatan kerja bakti.

44) Hasil wawancara dari siswa SR

SR merupakan pengguna *smartphone* tetapi tidak memiliki *smartphone* milik pribadi. SR biasa meminjam *smartphone* milik orang tuanya. SR biasa menggunakannya setelah pulang sekolah. SR biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka youtube, membuka *whatsapp*, dan membuka *tiktok*. SR merupakan siswa yang berperilaku sopan santun terhadap orang yang lebih tua darinya. ZS pernah tidak sengaja berkata kotor karena teman-temannya sering berkata kotor. ZS lebih memilih bermain keluar rumah dengan teman-temannya, disbanding setiap hari haru diruman berman *smartphone*. ZS senang mengikuti kegiatan kerja baktidisekolah maupun dilingkungan rumahnya. ZS senang membantu ketika ada orang yang membutuhkan bantuannya.

45) Hasil wawancara dari siswa MR

MR merupakan salah satu siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. MR biasa menggunakan *smartphone* disiang hari ketika pulang sekolah. MR biasa menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan teman-temannya, membuka *instagram*, dan membuka *tiktok*. MR selalu berperilaku sopan santun terhadap orang yang lebih tua darinya. MR pernah berkata kotor, tetapi tidak sering. MR menyukai kegiatan kerja bakti, menurutnya kegiatan kerja bakti itu mengasikan. MR sangat bersemangat ketika belajar karena MR bercita-cita ingin menjadi guru. MR juga bersenang hati jika ada temannya yang minta bantuan kepadanya. MR sering mengikuti tren-tren *tiktok* seperti, *otd (outfit Of The Day)*, *joget tiktok* yang sedang viral, membuat sesuatu yang sedang viral di *tiktok*, dan masih banyak lagi.

46) Hasil wawancara dari siswa SNH

SNH merupakan siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. SNH biasa menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah sampai malam. SNH biasa menggunakan *smarthpone* untuk membuka *whatsapp*, *instagram*, dan *tiktok*. SNH lebih memilih bermain *smartphone* di rumah dibanding bermain keluar rumah dengan temannya, dengan alasan tidak mempunyai teman di rumahnya. SNH sopan terhadap orang yang lebih tua, SNH biasa membungkukan badan ketika melewati orang yang lebih tua darinya. SNH senang membantu

temannya ketika ada teman yang kesulitan. Ketika disuruh belajar SNH tidak malas karena takut tertinggal oleh teman-temannya.

47) Hasil wawancara dari siswa DI

DI merupakan salah satu siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. DI biasa menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah. DI biasa menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan temannya lewat *whatsapp*, membuka *instagram*, dan *tiktok*. DI sering mengikuti tren-tren yang ada di *tiktok* seperti, *ootd (Outfit Of The Day)*, membuat masakan atau minuman yang sedang viral, *dance*. DI merupakan siswa yang sopan terhadap orang yang lebih tua darinya. DI pernah berkata kotor karena DI terpengaruh oleh temannya. DI senang mengikuti kegiatan kerja bakti. Ketika disuruh belajar DI sangat bersemangat, tetapi terkadang DI merasa malas ketika belajar karena merasa ngantuk kalau belajar. Ketika ada yang minta bantuan, DI dengan senang hati untuk menolongnya.

48) Hasil wawancara dari siswa PSF

Siswa berinisial PSF merupakan salah satu siswa SD 1 Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smartphone* untuk bermain game, belajar berkomunikasi dengan temannya. Tetapi yang paling sering PSF buka yaitu aplikasi Youtube. PSF membuka aplikasi Youtube untuk mencari hiburan dengan melihat video-video orang yang ada di Youtube. PSF pernah membuat video tutorial memakai kerudung

yang PSF coba unggah di Youtube. Ketika saya tanya lebih memilih bermain smartphone atau bermain diluar dengan temannya, PSF menjawab menyukai dua-duanya karena bersama temannya PSF juga akan video jalan-jalan yang akan dia unggah di Youtube juga. Ketika di mintai tolong sesuatu PSF tidak malas tetapi jika disuruh belajar PSF kadang-kadang merasa malas tetapi PSF tetap belajar untuk meraih cita-cita. PSF juga tidak pernah berkata kotor seperti nama hewan dan sebagainya. Ketika saya bertanya kepada PSF apakah pernah atau suka membuli temannya PSF menjawab tidak pernah.

49) Hasil wawancara dari siswa FI

Siswa yang berinisial FI merupakan salah satu siswa SD 1 Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smartphone*, FI menggunakan *smartphone* setelah pulang dari sekolah dan biasanya bersama teman-temannya buat main game lalu setelah menunjukkan pukul 13.00 mereka pulang untuk sekolah madrasah diniyah dan terkadang FI juga menghafal surat pendek buat hafalan disekolah madrasah diniyah tersebut. Setelah mereka pulang sekolah mereka berkumpul lagi di salah satu temen FI tersebut dan biasanya mereka pulang kalau mau magrib karena mau ngaji di masjid namun setelah ngaji FI juga main Smartphone buka aplikasi tik tok buat hiburan dan FI belajarnya setelah subuh karena suasananya lebih tenang. FI walaupun suka main smartphone tapi kalau semisal di suruh bapak/ibunya belanja ia selalu maudan FI juga tidak

pernah berkata kotor karena selalu dinasehati sama bapak ibunya dari kecil kalau berkata kotor itu dosa.

50) Hasil wawancara dari siswa MFY

Siswa yang berinisial MFY merupakan salah satu siswa SD 1 Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smartphone*, MFY setelah pulang sekolah selalu bermain *smartphone* buat buka aplikasi *tiktok*, *youtube*, *instagram*, dan lain lain. Ia tidak pernah main dengan temanya karena ia lebih suka main di dalam rumah, namun ia kalau sudah saatnya berangkat sekolah madrasah diniyah ia selalu berangkat karena itu sebuah kewajiban sebagai seorang anak dan ia kalau diduruh ibunya buat belanja ia selalu mau tidak pernah menolak tapi terkadang ia suka membantah bapak/ibunya kalau ia sedang sibuk main hp dan terkadang bahasa yang digunakan kotor. Ia selalu berpendapat bahwasanya kalau berkumpul sama temen waktu di sekolah saja kalau dirumah tidak mau katanya enak main dirumah dan ia pun kalau setelah magrib ngaji namun kalau disuruh buat belajar selalu tidak mau.

51) Hasil wawancara dari siswa KL

Siswa yang berinisial KL merupakan salah satu siswa SD 1 Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smarphone*, ia adalah siswa berpstrasi di kelasnya selalu mendapatkan prngkat 5 besar walaupun ia suka main *smartphone* namun dari phak keluarga selalu mengatur waktu buat main dan belajarnya. Ia anak yang sangat rajin

setiap pulang sekolah main *smartphone* sebentar setelah itu berangkat sekolah ke madrasah diniyah dan setelah pulang dari sekolah madrasah ia main hp sampe jam 5 setelah itu berangkat mengaji dan pulang ngaji ia tidak langsung main smartpone namun ia belajar langsung tidur bangun fajar sholat subuh setelah itu belajar lagi sampe mau berangkat ke sekolah namun dengan kerjinya KL ia terkdang suka berkata kotor seperti anjir, matamu dan lain lain.

52) Hasil wawancara dari siswa AM

Siswa yang berinisial AM merupakan salah satu siswa SD 1 Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smartphone*, ia menggunakan *smartphone* setelah pulang dari sekolah dan biasanya bersama teman-temanya buat main game lalu setelah menunjukkan pukul 13.00 mereka pulang untuk sekolah madrasah diniyah dan terkadang FI juga menghafal surat pendek buat hafalan disekolah madrasah diniyah tersebut. Setelah mereka pulang sekolah mereka berkumpul lagi di salah satu temen FI tersebut dan biasanya mereka pulang kalau mau magrib karena mau ngaji di masjid namun setelah ngaji FI juga main Smarphone buka aplikasi tik tok buat hiburan dan FI belajarnya setelah subuh karena suasananya lebih tenang. Ia juga terkadang suka berkata kotor namun iya selalu nurut sama bapak ibunya.

53) Hasil wawancara dari siswa PY

Siswa yang berinisial PY merupakan salah satu siswa SD 1 Sultan Agung yang merupakan siswa pengguna *smartphone*, ia adalah siswa berpstrasi di kelasnya selalu mendapatkn prngkat 10 besar walaupun ia suka main *smartphone* namun dari pihak keluarga selalu mengatur waktu buat main dan belajarnya. Namun setelah pulang sekolah madrasah diniyah ia main bareng sama teman-temanya dan buka aplikasi tik tok lalu joget tik tok bareng sama temanya dan setelah mau magrib ia pulang dan ngaji di masjid setelah pulang dari masjid ia langsung belajar lalu tidur.

54) Hasil wawancara dari siswa LA

LA merupakan salah satu siswa yang mempunyai dan menggunakan *smartphone*. LA biasa menggunakan *smartphone* ketika pulang dari sekolah hingga sore. LA biasa menggunakan *smartphone* untuk membuka *tik tok*, *whatsap*, dan *nstagram*. LA sangat semangat ketika disuruh belajar karena LA ingin menggapai cita-citad. LA merupakan murid yang termasuk sopan terhadap orang yang lebih tua, LA tidak pernah berkata kotor. LA agak tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya. LA lebih suka bermain dirumah disbanding bermain keluar rumah dengan teman-temannya. LA merupakan tipe mrid yang agak masa bodoh dengan hal-hal yang dianggap tidak terlalu penting olehnya.

55) Hasil wawancara dari siswa IH

IH merupakan pengguna *smartphone* di SD I Sultan Agung. IH merupakan pengguna *smartphone* yang berlebihan. IH menggunakan *smartphone* ketika pulang sekolah sampai malam, kadang hingga larut malam. IH biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game, *whatsapp*, dan *tiktok*. Tetapi lebih seringnya IH menggunakan *smartphone* untuk bermain game. IH sering berkata kotor. IH merasa spontan mengucapkan kata-kata kotor tersebut. Walaupun IH sering berkata kotor, tetapi IH selalu hormat dengan orang yang lebih tua darinya. Ketika diminta untuk belajar dan pertolongan IH tidak malas, tetapi sedikit malas ketika belajar, karena mengantuk. IH lebih senang bermain *smartphone* di rumah dibandingkan pergi keluar rumah bermain bersama teman-temannya. IH pernah mengejek temannya, dengan mengatai nama temannya.

c. Hasil data angket dari orang tua siswa

Pada tanggal 22, peneliti menyebar angket kepada siswa yang akan diberikan kepada orang tua siswa. Peneliti menyebar 55 angket sesuai jumlah siswa yang menggunakan *smartphone*. Satu hari setelah penyebaran angket, peneliti kembali ke sekolah untuk mengambil hasil angket. Adapun hasilnya yaitu sebagai berikut :

| No | Indikator | SS | S | KK | TP |
|-----|------------------------------|----|----|----|----|
| 1. | Kepemilikan smartphone | 35 | 12 | 8 | 0 |
| 2. | Penggunaan smartphone | 49 | 0 | 0 | 6 |
| 3. | Waktu penggunaan smartphone | 0 | 0 | 1 | 54 |
| 4. | Dampak penggunaan smartphone | 15 | 10 | 20 | 20 |
| 5. | Empati | 15 | 5 | 13 | 22 |
| 6. | Sopan santun | 14 | 21 | 18 | 2 |
| 7. | Malas | 3 | 48 | 4 | 0 |
| 8. | Bekerja sama | 4 | 36 | 13 | 2 |
| 9. | meniru | 0 | 0 | 17 | 38 |
| 10. | Apatisme | 10 | 38 | 7 | 0 |
| 11. | Bulliyng | 11 | 20 | 16 | 16 |

Berdasarkan data angket diatas menunjukan bahwa, putu/putri mereka sangat sering menggunakan smartphone setiap harinya, hampir dari semua orang tua menyatakan bahwa putra/putrinya mempunyai smartphone pribadi karena anak dari orang tua tersebut terlalu dibebaskan untuk bermain hp ada salah satu dari siswa yang ketahuan menonton film dewasa pada saat dirumah.

2. Penyajian Data (Reduksi Data)

Pada penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *smarthone* terhadap perilaku sosial anak kelas VI SD I Sultan Agung. Peneliti mendapatkan penggunaan *smartphone* dan dampak penggunaan *smartphone* enam siswa tidak mempunyai *smartphone* dan empat puluh sembilan siswa mempunyai *smartphone* tetapi semuanya menggunakan.

A. Analisis Penggunaan *Smartphone* Siswa Kelas VI

1. Kepemilikan *Smartphone*

Dalam kelas VI SD I Sultan Agung Terdapat 49 siswa yang memiliki *smartphone* dan 6 tidak memiliki *smartphoe*, tetapi semua siswa menggunakan *smartphone*. Siswa FA, FZ, SQ, IW, LH, SR mengatakan tidak memilik *smartphone* ketika peneliti wawancarai. FA, FZ, SQ, IW, LH, SR menggunakan *smartphone* milik orang tuanya.

2. Pemanfaatan *Smartphone*

Dari hasil wawancara siswa kelas VI SD I Sultan Agung, siswa memanfaatkan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan teman melalui *whaatsapp*, menggunakan *smartphone* untuk mencari pelajaran yang tidak diketahui lewat *google*, menggunakan *smartphone* untuk membaca cerita. Ketika peneliti bertanya kepada siswa AB untuk apa AB menggunakan *smartphone*?, AB menjawab menggunakan

smartphone untuk mencari informasi sekolah yang akan AB tuju setelah kelulusan.

Siswa juga kebanyakan menggunakan *smartphone* untuk membuka *tik tok* , bermain game, membuka *youtube*, dan *instagram*.

3. Aplikasi yang Digunakan

Berdasarkan hasil wawancara, aplikasi yang sering siswa buka yaitu *Free Fire*, *tiktok*, *instagram*, dan *whatsapp*. siswa menggunakan aplikasi *free fire* untuk bermain bermsa dengan teman aatu biasa disebut *maabar*. Siswa juga membuka *tiktok* untuk mencari hiburan seperti apa yang dikatakan siswa MF bahwa MF membuka *tiktok* untuk mencari hiburan dengan melihat *fyp* (*for your Page*) orang-orang yang membuat konten *tiktok*.

4. Waktu Penggunaan Smartphone

Siswa kelas VI SD I Sultan Agung kebanyakan menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah. Siswa ada juga yang menggunakan *smrtphone* dari pulang sekolah sampai malam.

B. Analisis Perilaku Sosial Siswa Kelas VI

1. Kesopanan siswa

Berdasarkan Hasil observasi terkait kesopanan siswa yaitu ada beberapa siswa yang berperilaku kurang sopan contohnya berkata kotor, memanggil guru tidak dengan sebutan pak atau bu.

2. Sikap empati

sikap empati yang dimiliki siswa. Hasil observasi mengenai indikator tersebut terdapat beberapa siswa yang memiliki sikap empati yang tinggi misalnya membantu teman yang sedang kesulitan.

3. Kerja sama

Beberapa siswa kelas VI SD I Sultan Agung yang sangat antusias mengikuti ketika diadakan kerja bakti di sekolah. Siswa membantu teman mengangkat tong sampah ketika teman lainnya kesulitan mengangkat tong sampah.

4. Sikap meniru siswa

Sikap meniru siswa dimana sikap meniru yang dimaksud disini yaitu ketika siswa meniru atau menganut perilaku atau tren-tren yang ada di sosial media. Dengan demikian hasil wawancara mengenai sikap meniru yaitu siswa meniru orang-orang yang bermain game dengan berkata kotor, meniru bahasa-bahasa gaul yang ada di tiktok, dan meniru style-style *selebgram* yang ada di tiktok dan instagram.

5. Sikap malas

kemalasan siswa baik ketika belajar maupun ketika di mintai tolong orang tua. Dengan demikian hasil wawancara terkait sikap malas siswa yaitu sebagian anak ada yang malas belajar dan dimintai tolong, tetapi ada juga siswa yang semangat ketika belajar dan dimintai tolong.

6. Sikap apatis

Dalam observasi terkait indikator sikap apatis tidak ada siswa yang bersikap apatis(acuh tak acuh). Ada juga siswa dengan spontan menggerakkan tangan dan badannya seolah-olah siswa menirukan seorang artis korea, yang ternyata siswa sedang menirukan tren joget *tiktok* yang sedang viral di . lalu ada temannya yang melihat siswa

tersebut sedang berjoget, kemudian temannya mengejek siswa yang sedang berjoget tersebut. Tetapi siswa yang sedang berjoget tren *tiktok* itu tidak mempedulikan teman yang membulinya.

7. Bulliying

Setelah diamati dan ditelusuri ternyata ada siswa yang melakukan bulliying disekolah baik yang ringan maupun yang berat bisa sampai membuat siswa lain menangis.

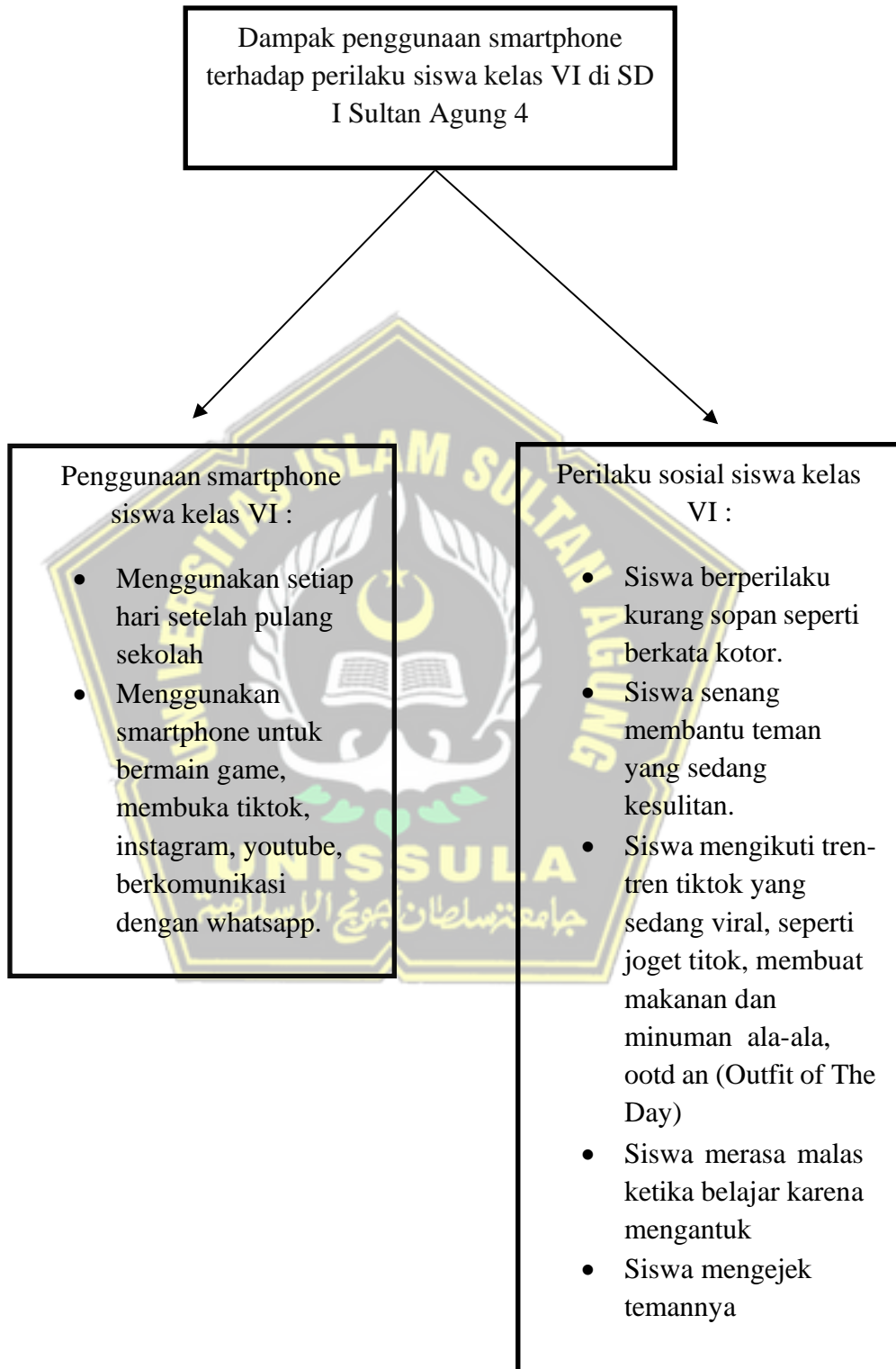
C. Analisis Observasi

Dari hasil observasi terdapat siswa yang sebagian menggunakan smartphone dikarenakan siswa banyak yang membahas tentang dunia pergame onlienan dan tiktok. Siswa juga ada yang berkata kotor. Untuk perilaku siswa. Siswa banyak yang berperilaku sopan, tetapi adajuga yang berperilaku kurang sopan, seperti berkata kotor.

D. Analisis Hasil Angket

Berdasarkan hasil angket orang tua siswa kelas VI SD I Sultan Agung 04 terdapat 47 anak yang mempunyai smartphone. Kebanyakan siswa menggunakan smartphonesetelah pulang sekolah. Siswa sering menggunakan smartphone untuk bermaingame online. Siswa ketikadimntai tolong ada yang langsung mau berangkat ada juga yang menunda perintah orang tua.

3. Display data (Penyajian Data)



Dampak positif dan negative
penggunaan smartphone

Dampak Positif

- Siswa senang membantu teman yang sedang kesulitan.
- Siswa lebih mudah dalam berkomunikasi dengan temanyanglain
- Siswa lebih mudah dalam menemukan pelajaran yang tidak diketahui
- Siswa bisa lebih update mengikuti perkembangan zaman
- Siswa dapat menemukan pengetahuan baru

Dampak Negatif

- Siswa berperilaku kurang sopan seperti berkata kotor
- Siswa merasa malas ketika belajar karena mengantuk
- Siswa mengejek temannya
-

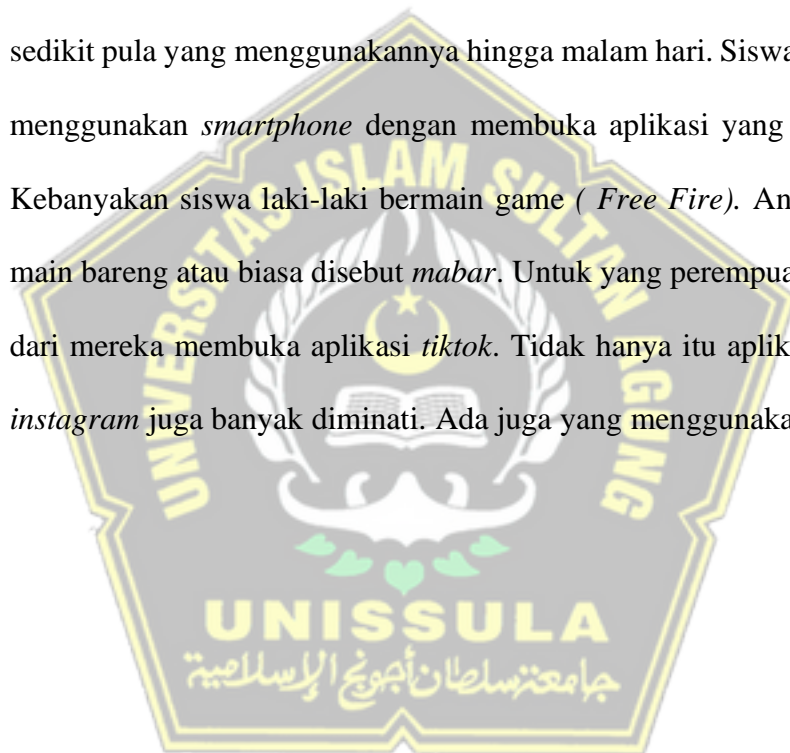
4. Kesimpulan

Siswa SD I Sultan Agung menggunakan smartphone setiap hari ketika pulang sekolah. Siswa menggunakan smartphone untuk bermain game, membuka whatsapp, tiktok, instagram, youtube, dan google. Siswa pengguna smartphone terpengaruh perilaku sosialnya. Siswa pengguna smartphone yang menggunakan smartphone untuk bermain game, dan membuat siswa berkata kotor. Siswa juga malas dalam belajar.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Smartphone di SD I Sultan Agung

Berdasarkan wawancara yang peneliti peroleh diatas, penggunaan *smartphone* pada siswa kelas VI SD I Sultan Agung tergolong besar hampir semua siswa kelas VI di SD I Sultan agung semua siswa menggunakan *smartphone*. Enam dari tiga puluh Sembilan siswa tidak memiliki *smartphone* tetapi tetap menggunakan *smartphone*. Kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* pada waktu setelah pulang sekolah, tetapi tidak sedikit pula yang menggunakannya hingga malam hari. Siswa juga rata-rata menggunakan *smartphone* dengan membuka aplikasi yang hampir sama. Kebanyakan siswa laki-laki bermain game (*Free Fire*). Anak melakukan main bareng atau biasa disebut *mabar*. Untuk yang perempuan kebanyakan dari mereka membuka aplikasi *tiktok*. Tidak hanya itu aplikasi *Whatsapp*, *instagram* juga banyak diminati. Ada juga yang menggunakan *smartphone*



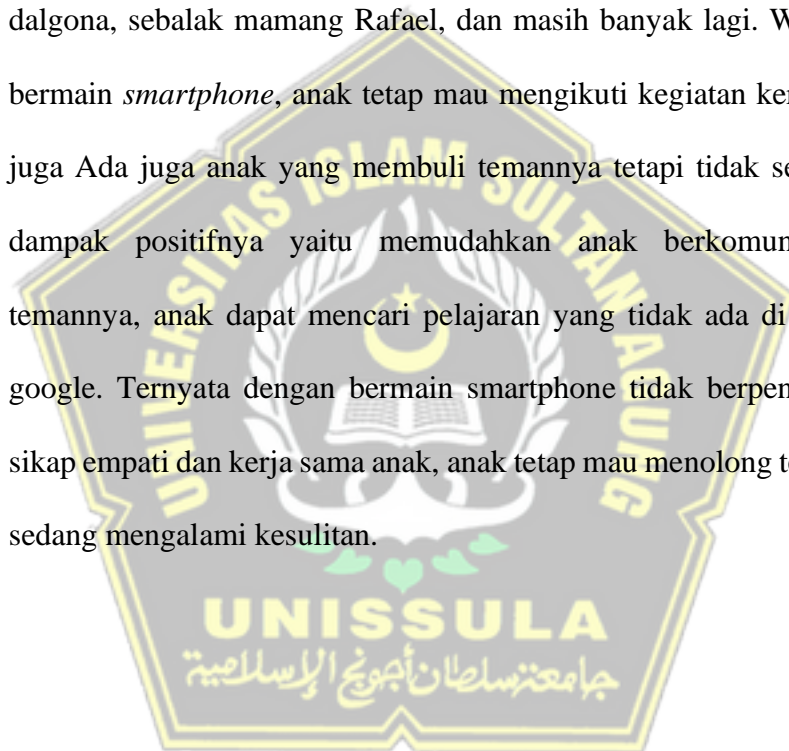
untuk membaca cerita, mencari pelajaran yang tidak siswa ketahui. Tetapi sangat disayangkan karena ada satu siswa yang ketahuan oleh orang tuanya yang menonton film dewasa dari data angket orang tua.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saniyyah et al., 2021) mengenai tentang penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudus terhadap penggunaan smartphone yang dilakukan oleh peneliti, persamaan pada penelitian ini yaitu siswa menghabiskan waktu menggunakan smartphone untuk membuka aplikasi youtube, tik-tok, dan game namun untuk perbedaan penelitian tersebut ialah pada aplikasi yang digunakan siswa yang telah diteliti oleh peneliti yaitu whatsapp, google, dan instagram. Peneliti yang memperkuat penelitian ini yaitu sama dengan peneliti (Syifa & Ushuluddin, 2020) yang telah meneliti penggunaan smartphone terhadap perilaku sosial anak memiliki persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan smartphone untuk bermain game, menonton youtube, membuka internet untuk belajar dan berkomunikasi melalui whatsapp. Penilaian ini juga sejalan dengan penelitian (Keswara et al., 2019) tentang penggunaan smartphone pada perilaku interaksi anak di desa muktiharjo, persamaan dari penelitian yang telah diteliti sama-sama menggunakan smartphone untuk bermain game, berkomunikasi dengan whatsapp, membuka tik tok dan lain-lain. Namun ada perbedaan dari peneliti yang sudah diteliti yaitu pada interaksi anak yang masih kurang.

2. Dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial anak kelas VI di SD I Sultan Agung 4

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terdapat dampak penggunaan *smartphone* bagi siswa. Terdapat dampak positif dan negative dari hasil penelitian tersebut. Dengan menggunakan *smartphone* sebagian anak menjadi malas untuk belajar dan dimintai tolong sesuatu, anak lebih memilih bermain *smartphone* dibanding belajar atau mengerjakan pekerjaan lainnya. Banyak anak yang sering berkata kotor yang anak dapatkan setelah bermain *tiktok* atau *game online*. Ada beberapa anak juga yang lebih senang menyendiri di dalam rumah dibanding pergi keluar rumah untuk bermain dengan teman. Alasannya karena anak tidak mempunyai teman dilingkungan rumahnya dan anak lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone*. Ketika waktu belajar beberapa anak juga merasa tidak bersemangat dengan alasan kalau belajar anak merasa mengantuk, hal tersebut terjadi karena anak bermain *smartphone* hingga larut malam. (Abdurahman et al., 2021) anak ketergantungan terhadap gadget, ketergantungan yang menyebabkan semangat belajar siswa kurang. (Prasetyo, 2019) yang menunjukkan jika terlalu lama bertatap dengan layar gadget dalam waktu lama akan menimbulkan kesulitan untuk tidur. Selain itu juga dampak yang lain yaitu waktu belajar anak yang berkurang. Anak lebih tertarik dengan gadgetnya daripada belajar. Kebanyakan anak berperilaku sopan santun terhadap orang yang lebih tua darinya, tapi juga ada anak yang perilakunya kurang sopan seperti membantah nasehat guru

atau orang tuanya. Anak juga banyak yang mengikuti tren tiktok baik yang baik dan buruk. (Rini et al., 2021) yang menyatakan bahwa anak yang menggunakan gadget menjadi anak yang mudah marah, menirukan tingkah laku dalam gadget, serta berbicara sendiri pada gadget. Tren-tren tiktok yang pernah di ikuti anak-anak yaitu joget tiktok, ootd an (*Outfit Of The Day*), membuat masakan atau minuman, seperti membuat fruit sando, dalgona, sebalak mamang Rafael, dan masih banyak lagi. Walaupun anak bermain *smartphone*, anak tetap mau mengikuti kegiatan kerja bakti, anak juga Ada juga anak yang membuli temannya tetapi tidak sering. Adapun dampak positifnya yaitu memudahkan anak berkomunikasi dengan temannya, anak dapat mencari pelajaran yang tidak ada di buku melalui google. Ternyata dengan bermain *smartphone* tidak berpengaruh dengan sikap empati dan kerja sama anak, anak tetap mau menolong temannya yang sedang mengalami kesulitan.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

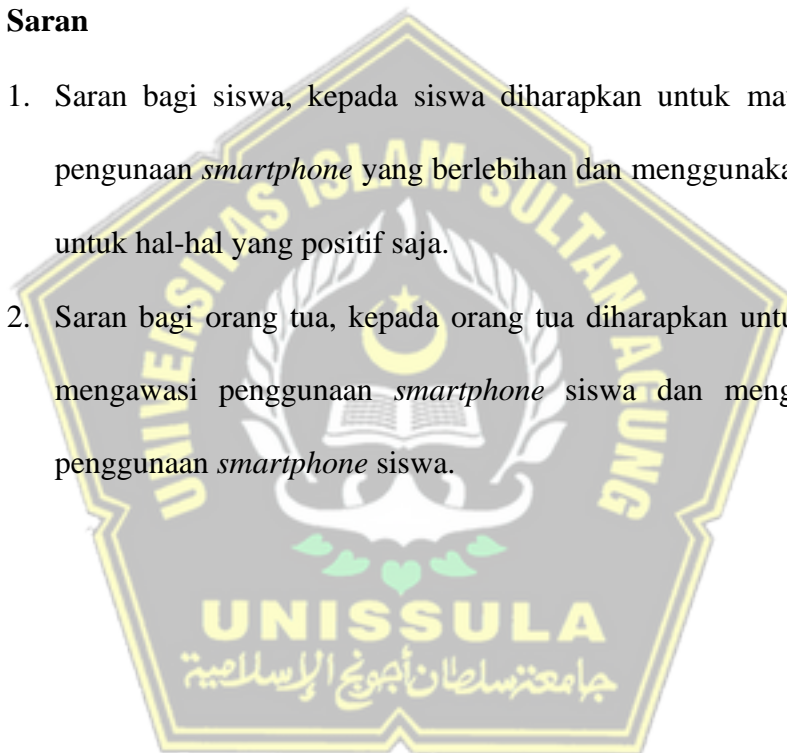
Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap anak kelas VI di SD I Sultan Agung 4 adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan *smarthpone* siswa tergolong besar karena hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* dan seluruh siswa menggunakan *smartphone*. Siswa biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* (*Free Fire*), *tiktok*, *whatsapp*, dan *instagram*. Untuk waktu kapan penggunaannya, siswa kebanyakan menggunakan *smartphone* setelah pulang sekolah.
2. Terdapat dampak positif dan negative dalam penggunaan *smartphone*.
 - a. Dampak positif
 - 1) Siswa lebih mudah dalam berkomunikasi dengan temannya melalui fitur *whatsapp*.
 - 2) Ketika siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran, siswa dapat mencari jawaban atau pengetahuan yang belum siswa ketahui di *google*
 - 3) Siswa dapat mendapatkan informasi atau pengetahuan melalui *tiktok*.
 - b. Dampak negative
 - 1) Siswa sering berkata kotor

- 2) Siswa menjadi malas belajar karena asik bermain *smartphone*
- 3) Siswa menjadi malas ketika dimintai tolong sesuatu ketika dirumah.
- 4) Siswa bisa bebas menonton film dewasa.
- 5) Siswa kurang bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar rumahnya

B. Saran

1. Saran bagi siswa, kepada siswa diharapkan untuk mau mengurangi penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang positif saja.
2. Saran bagi orang tua, kepada orang tua diharapkan untuk dapat lebih mengawasi penggunaan *smartphone* siswa dan mengontrol waktu penggunaan *smartphone* siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar. *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021 Tersedia*, 17–27.
- Afandi, M., & Yustiana, S. (2019). *Peningkatan Toleransi dan Prestasi Belajar Siswa Materi Ayo Cintai Lingkungan Melalui Metode Explicit Instruction Mapel PPKn Kelas IV SD Negeri Karangroto 02 Increase Tolerance and Student Learning Achievement Material Let ' s Love The Environment Through Explicit Instruction Methods Of Teaching Subjects Class IV Elementary School Karangroto 02*. 392–399.
- Difika, F. (2016). Dakwah Melalui Instagram (Studi Analisis Materi Dakwah Dalam Instagram Yusuf Mansur, Felix Siauw, Aa Gym, Arifin Ilham). *Walisono Respository*, 11–36.
- Fatmawati. (2013). BAB_III E Fatmawati. 2013. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5, 27–42.
- Fernandes, H. P. (2014). *kerjasama*. 139.
- Hanafi, M. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Faceboook Terhadap Motivasi Belajar Siswa FISIP Universitas Riau. *JOM FISIP*, 3 No.2, 3.
- Hardiati, N. (2018). *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit*. 7, 1–25.
- Keswara, U. R., Syuhada, N., Wahyudi, W. T., Malahayati, K., & Lampung, B. (2019). *Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja*. 13(3), 233–239.
- Kursiwi. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 1–122.
- Mastanora, R. (2018). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, I(2), 47–57.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459–464. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>

- Noor, F. (2018). Analisa Penguunaan Smartphone dalam Pertemanan Di SMA Negeri 4 Palangkaraya. *Teori Komunikasi*, 2(6), 13–34.
- Prasetyo, A. (2019). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Perumahan Pt Great Giant Foods Lakop Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah*.
- Rahartri. (2019). “Whatsapp” Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah di Kawasan Puspiptek). *Visi Pustaka*, 21(2), 147–156.
- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310.
- 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/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- RS Rahajeng. (2022). *BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Aplikasi Tiktok. 2018*, 7–7.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus*. 3(4), 2132–2140.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Syifa, A., & Ushuluddin, F. (2020). *perilaku phubbing Mahasiswa*. 10(1), 83–96. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>
- Wicaksana, A. (2016). Pengertian Perilaku Sosial. <https://Medium.Com/>, 10–27.
- Afandi, M., & Yustiana, S. (2019). *Peningkatan Toleransi dan Prestasi Belajar Siswa Materi Ayo Cintai Lingkungan Melalui Metode Explicit Instruction Mapel PPKn Kelas IV SD Negeri Karangroto 02 Increase Tolerance and Student Learning Achievement Material Let ' s Love The Environment Through Explicit Instruction Methods Of Teaching Subjects Class IV Elementary School Karangroto 02*. 392–399.