

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *HANDPHONE*
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V SD
ISLAM AL FATTAH**



SKRIPSI

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

Oleh

Rasmi Yanti

34302100089

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *HANDPHONE*
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V SD
ISLAM AL FATTAH**

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



Oleh

Rasmi Yanti

34302100089

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing

Kaprodi PGSD,

Yulina Ismiyanti, M.Pd.

NIK. 211314022

Dr. Rida Fironika, K, M.Pd.

NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

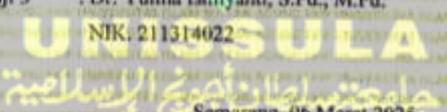
**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V SD ISLAM AL FATAH**

Disusun dan Diperiapkan Oleh
Rasmi Yanti
34302100089

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 03 Maret 2025
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
Peryaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

- | | | |
|-----------------|------------------------------------|---------|
| Ketua Penguji : | Nuhyal Ulfia, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | NIK. 211315026 | (.....) |
| Penguji 1 : | Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | NIK. 211316029 | (.....) |
| Penguji 2 : | Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | NIK. 211315025 | (.....) |
| Penguji 3 : | Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | NIK. 211314022 | (.....) |



Semarang, 06 Maret 2025
Universitas Islam Sultan Agung Semarang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan,

Dr. Muhamad Ahndi., S.Pd., M.Pd., M.H.
NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rasmi Yanti

NIM : 34302100089

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Analisis Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V SD Islam Al Fattah

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 kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 10 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Rasmi Yanti

NIM 34302100089

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”
(Q.S Al-Baqarah:286)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah:5)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Bapak Hasan dan Ibu Hayati. Terima kasih tak terhingga atas doa yang tidak pernah putus yang diberikan kepada penulis, pengorbanan, dan kerja keras dalam mendidik penulis. Semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberikan kesehatan, dan panjang umur. Terima kasih juga penulis ucapkan untuk pihak-pihak yang terlibat seperti:

1. Ibu Hasnah seseorang yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis.
2. Bapak Ismail Muslihi, seseorang yang sangat sangat berjasa dalam kehidupan penulis.
3. Ketiga adik tercinta penulis, Fandi Hasan, Ashoka Akbar, Syafi'i dan seluruh keluarga penulis.
4. Sahabat tercinta penulis Sri Herawati dan teman-teman tetangga atas Hardianti, Nurdin, Gilang Ramadhan, dan An-najah.
5. Teman seperjuangan penulis, Fajar Anggun, Diana Isrianti, Dwi Qurotull Aini, Aulia Putri Pratama, Erina Mumpuni Triutami, dan Novita Nur Anggraini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih sebesar-besarnya atas penyelesaian skripsi ini.
7. Kepada diri saya sendiri Rasmi Yanti yang telah bertahan hingga saat ini.

ABSTRAK

Rasmi Yanti, 2025, Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V SD Islam Al Fattah, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Pembimbing: Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan handphone baik di sekolah maupun di rumah, terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus pada studi kasus. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V SD Islam Al Fattah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara kepada 10 siswa kelas V yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode Miles, Huberman, & Saldana yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *handphone* bagi siswa meliputi dua aspek yaitu dampak positif dan dampak negatif, dimana dampak negatifnya lebih banyak dibandingkan dampak positif. Dampak negatif penggunaan *handphone* yaitu membuat siswa menjadi ketergantungan, mengurangi interaksi sosial siswa dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar, siswa kurang aktif dalam berdiskusi atau kerja sama kelompok, siswa sering berkata dan berperilaku tidak sopan, serta siswa cenderung lebih tertarik pada interaksi virtual dibandingkan interaksi secara langsung sehingga menjadi pribadi yang pasif dan berkembang ke arah pribadi anti sosial. Sedangkan dampak positif penggunaan *handphone* yaitu siswa senang membantu teman yang mengalami kesulitan dan siswa lebih mudah berkomunikasi dengan teman melalui handphone sehingga hubungan sosial tetap terjaga.

Kata Kunci: Dampak, Handphone, Perkembangan Sosial.

ABSTRACT

Rasmi Yanti, 2025, Analysis of the Impact of Using Handphone on the Social Development of Class V Students at Al Fattah Islamic Elementary School, Thesis. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University, Supervisor: Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.

This research aims to determine the positive and negative impacts of using handphone, both at school and at home, on the social development of fifth grade students at Al Fattah Islamic Elementary School. The method used in this research is a type of qualitative descriptive research that focuses on case studies. The subjects studied were fifth grade students at Al Fattah Islamic Elementary School. Data collection was carried out through observation, questionnaires and interviews with 10 fifth grade students selected using a purposive sampling technique. The data analysis technique used is the Miles, Huberman, & Saldana method, namely data condensation, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that the impact of using handphone on students includes two aspects, namely positive impacts and negative impacts, where the negative impacts are more numerous than the positive impacts. The negative impact of using handphone is that it makes students dependent, reduces students' social interactions with peers and the surrounding environment, students are less active in discussions or group collaboration, students often say and behave impolitely, and students tend to be more interested in virtual interactions compared to direct interactions so that they become passive individuals and develop into anti-social personalities. Meanwhile, the positive impact of using handphone is that students enjoy helping friends who are experiencing difficulties and students find it easier to communicate with friends via cellphone so that social relations are maintained.

keywords: *Impact, Handphone, Social Development.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah -Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V SD Islam Al Fattah” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga dengan syafaatnya, penulis dapat berjalan dan berpegang teguh terhadap sunnahnya sehingga dapat terjaga dari segala kekurangan.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikan skripsi dari awal hingga akhir tidak lepas dari berbagai dukungan, bantuan, bimbingan, motivasi, nasehat, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, SH., MH selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung.
2. Bapak Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memudahkan segala urusan dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan motivasi dari awal hingga akhir penulisan skripsi.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah mengajar dan mendidik penulis selama menuntut ilmu, serta 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 yang telah memberikan layanan yang diperlukan selama perkuliahan.
7. Ibu Sri Idatun, A.Ma selaku Kepala Sekolah SD Islam Al Fattah yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian.
8. Bapak Sindu Mahendra, S.Pd dan siswa kelas lima SD Islam Al Fattah yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama melakukan penelitian.
9. Bapak dan Ibu tercinta, serta adik tersayang yang senantiasa berdoa, memberikan banyak bantuan, motivasi, dan selalu menyemangati setiap langkah penulis selama menempuh pendidikan.
10. Sri Herawati sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan memberikan semangat kepada penulis.
11. Teman-teman prodi PGSD Unissula angkatan 2021 yang saling mendoakan, membantu, mendukung, menyemangati, serta tidak lelah untuk berjuang bersama.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan semangat, doa, dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan karena adanya keterbatasan pengetahuan serta kemampuan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik, masukan, dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang.

Semarang, 23 November 2024

Penulis

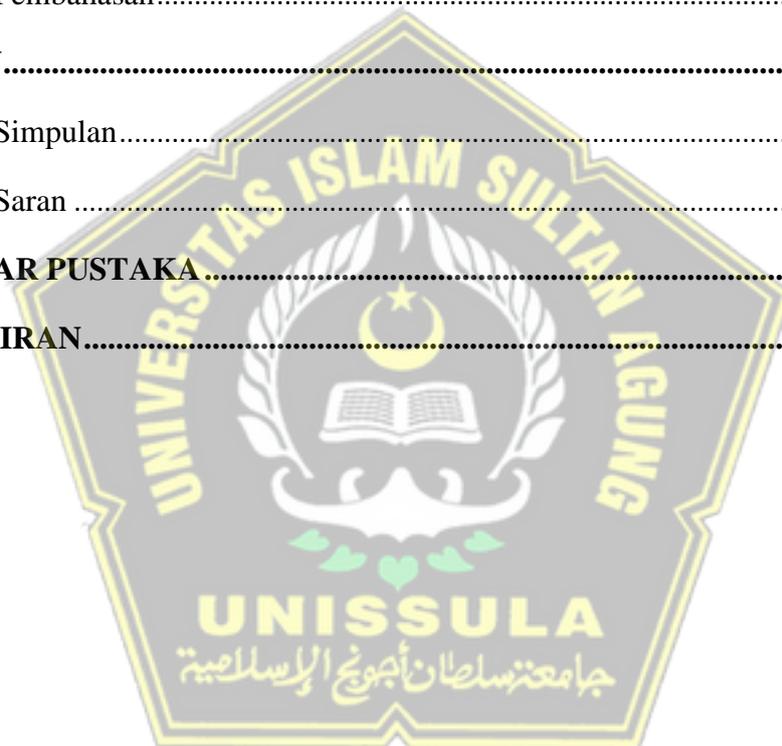
R-y

Rasmi Yanti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian yang Relevan.....	28
BAB III.....	31
A. Desain Penelitian	31
B. Tempat Penelitian.....	32
C. Sumber Data Penelitian.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34

E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Validitas Ahli	45
G. Teknik Analisis Data	62
H. Pengujian Keabsahan Data	65
BAB IV	67
A. Deskripsi Hasil Penelitian	67
B. Pembahasan.....	84
BAB V.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa Kelas V	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Angket Siswa kelas V	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa kelas V	42
Tabel 3. 4 Uji Validasi kelayakan instrumen	46
Tabel 3. 5 Kategori Indeks Aiken	47
Tabel 3. 6 Butir 1 Observasi Siswa Kelas V	48
Tabel 3. 7 Butir 2 Observasi Siswa Kelas V	48
Tabel 3. 8 Butir 3 Observasi Siswa Kelas V	49
Tabel 3. 9 Butir 4 Observasi Siswa Kelas V	49
Tabel 3. 10 Butir 5 Observasi Siswa Kelas V	50
Tabel 3. 11 Butir 6 Observasi Siswa Kelas V	50
Tabel 3. 12 Butir 7 Observasi Siswa Kelas V	51
Tabel 3. 13 Butir 8 Observasi Siswa Kelas V	51
Tabel 3. 14 Butir 9 Observasi Siswa Kelas V	52
Tabel 3. 15 Rekap Hasil Uji Validitas Observasi Siswa Butir 1–9.....	52
Tabel 3. 16 Butir 1 Angket Siswa Kelas V	53
Tabel 3. 17 Butir 2 Angket Siswa Kelas V	53
Tabel 3. 18 Butir 3 Angket Siswa Kelas V	54
Tabel 3. 19 Butir 4 Angket Siswa Kelas V	54
Tabel 3. 20 Butir 5 Angket Siswa Kelas V	55
Tabel 3. 21 Butir 6 Angket Siswa Kelas V	55
Tabel 3. 22 Butir 7 Angket Siswa Kelas V	56
Tabel 3. 23 Butir 8 Angket Siswa Kelas V	56
Tabel 3. 24 Butir 9 Angket Siswa Kelas V	57
Tabel 3. 25 Rekap Hasil Uji Validitas Angket Siswa Butir 1-9.....	57
Tabel 3. 26 Butir 1 Wawancara Siswa Kelas V	58
Tabel 3. 27 Butir 2 Wawancara Siswa Kelas V	58
Tabel 3. 28 Butir 3 Wawancara Siswa Kelas V	59
Tabel 3. 29 Butir 4 Wawancara Siswa Kelas V	59
Tabel 3. 30 Butir 5 Wawancara Siswa Kelas V	60

Tabel 3. 31 Butir 6 Wawancara Siswa Kelas V	60
Tabel 3. 32 Butir 7 Wawancara Siswa Kelas V	61
Tabel 3. 33 Butir 8 Wawancara Siswa Kelas V	61
Tabel 3. 34 Butir 9 Wawancara Siswa Kelas V	62
Tabel 3. 35 Rekap Hasil Uji Validitas Wawancara Siswa Butir 1-9	62
Tabel 4. 1 Hasil Observasi, Angket, dan Wawancara Siswa	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	98
Lampiran 3 Kisi–kisi Pedoman Observasi Siswa Kelas V	99
Lampiran 4 Kisi-kisi Pedoman Angket Siswa Kelas V	102
Lampiran 5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa Kelas V	106
Lampiran 6 Lembar Observasi Siswa Kelas V	110
Lampiran 7 Lembar Angket Siswa Kelas V	112
Lampiran 8 Lembar Wawancara Siswa Kelas V	114
Lampiran 9 Instrumen Validasi Ahli 1	116
Lampiran 10 Instrumen Validasi Ahli 2.....	126
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	136
Lampiran 12 Hasil Wawancara Observasi Awal dengan Wali Kelas V	138
Lampiran 13 Hasil Observasi dengan Siswa Kelas V.....	141
Lampiran 14 Hasil Angket Siswa Kelas V	142
Lampiran 15 Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas V.....	145
Lampiran 16 Dokumentasi.....	148



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, perkembangan teknologi semakin berkembang pesat dan canggih. Teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar pada kehidupan manusia sehingga menjadi tantangan di masa depan, baik dalam hal kelestarian hidup maupun perkembangan sosial. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi muncul dengan berbagai macam jenis fitur yang baru sehingga mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola komunikasi, pola pikir, dan perilaku manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang muncul dalam pikiran manusia dan kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. *Handphone* merupakan media yang digunakan sebagai sarana komunikasi (Abdurahman et al., 2021). Perkembangan teknologi seperti *handphone* menjadikan pola hidup manusia berubah secara signifikan karena perkembangan tersebut mempengaruhi cara berkomunikasi manusia pada saat ini.

Sebagai makhluk sosial, tentunya manusia membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi sehingga terciptalah *handphone*. Dengan adanya *handphone* dapat mengubah kehidupan manusia dari yang awalnya sederhana menjadi modern. Pada zaman dahulu *handphone* hanya dapat digunakan untuk menelpon atau mengirimkan pesan, tetapi pada zaman modern ini, *handphone* juga menawarkan berbagai aplikasi dan fitur yang dapat memberikan hiburan seperti game, video, gambar, serta kemudahan dalam mengakses informasi dan pendidikan (Sholihah et al., 2022). Perkembangan teknologi saat ini mengalami peningkatan

secara signifikan. Hal ini didorong oleh akses internet yang semakin mudah serta kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (Nuraliyah et al., 2022). Penggunaan *handphone* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam era digital ini, *handphone* bukanlah merupakan sesuatu yang baru dan hampir dimiliki oleh semua masyarakat mulai dari yang berprofesi sebagai pejabat, pengusaha, tukang ojek, ibu rumah tangga bahkan anak di bawah umur juga menggunakan *handphone*. (Zain et al., 2022) mengemukakan bahwa saat ini penggunaan *handphone* sudah didominasi oleh semua kalangan mulai dari orang tua, anak muda, bahkan anak-anak yang masih usia dini sudah mengerti dan mampu mengoperasikan *handphone*. Peningkatan penggunaan *handphone* dikalangan siswa sekolah dasar dapat menimbulkan berbagai kekhawatiran yang berdampak pada perkembangan sosial. Penggunaan *handphone* yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua dapat menyebabkan ketidakseimbangan interaksi sosial anak, baik di rumah maupun di sekolah. Interaksi sosial menjadi dasar penting bagi perkembangan anak. Melalui interaksi sosial, anak akan belajar cara berkomunikasi dengan teman, orang tua, dan masyarakat. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik akan memudahkan anak dalam memperoleh informasi dari orang-orang di sekitarnya.

Pada fenomena yang terjadi saat ini, keberadaan *handphone* dapat memberikan pengaruh besar terhadap anak, sehingga anak rela menghabiskan banyak waktu untuk bermain *handphone*. Perkembangan teknologi membuat *handphone* menjadi semakin canggih dengan menggunakan *system touch screen*

(sistem layar sentuh) sehingga akan lebih mudah digunakan oleh para pengguna termasuk anak-anak yang belum bisa membaca, akibatnya presentase anak-anak yang menggunakan *handphone* semakin meningkat (Anggraeni, 2019). Pembaruan teknologi membuat *handphone* semakin menarik karena memiliki fitur-fitur terbaru seperti aplikasi hiburan maupun game yang bisa menimbulkan rasa kecanduan terhadap anak. Namun demikian, *handphone* juga memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan bijak dan dalam waktu yang wajar. Melalui *handphone* anak lebih mudah memperoleh informasi yang mendukung proses pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan *handphone* secara terus menerus dapat mempengaruhi pola perilaku anak baik dalam berinteraksi dengan orang tua, teman sebaya, maupun lingkungan sekitarnya. Penggunaan *handphone* secara berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial sehingga anak akan merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Putri & Khadijah, 2024). Apabila seorang anak menggunakan *handphone* dalam jangka waktu panjang, maka dapat membuat anak menjadi ketergantungan, malas belajar, dan malas bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak akan merasa gelisah apabila sehari tidak bermain *handphone* sehingga membuat anak lebih memilih bermain game daripada belajar maupun bermain bersama teman sebaya.

Pada dasarnya, masa anak-anak menjadi periode yang sangat penting dalam perkembangan individu. Selama masa ini, anak selalu ingin mengeksplere hal-hal baru dan cenderung meniru perilaku yang dilihat serta amati tanpa memilah apakah perilaku tersebut termasuk positif atau negatif (Rahmalah, 2019). Anak-anak pada usia ini biasanya lebih terbuka menerima hal-hal baru dan lebih banyak berinteraksi

bersama teman maupun lingkungan sekitarnya. Namun, di era globalisasi ini, anak cenderung lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game di *handphone* daripada bermain dan berinteraksi langsung bersama teman atau lingkungan sekitarnya. Ketika anak sudah bermain game di *handphone*, mereka cenderung menjadi malas keluar rumah dan tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya (Munisa, 2020).

Penggunaan *handphone* secara berlebihan dapat disebabkan karena keluarga dan lingkungan sekitarnya. Keluarga yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurang memperhatikan anak. Hal tersebut membuat anak memiliki kesempatan untuk bermain *handphone* seharian. Anak merasa kegiatan yang dilakukan sudah benar karena tidak ada yang memperhatikan dan mengawasinya. Oleh karena itu, orang tua berperan penting dalam mengontrol anak memainkan *handphone*. Orang tua harus lebih banyak berinteraksi dengan anak, bahkan sesekali memeriksa isi dalam *handphone* anak untuk meminimalisir hal-hal yang berdampak negatif. Anak yang sering bermain *handphone* di rumah dapat membawa dampak ke sekolah, dimana saat pembelajaran berlangsung anak cenderung lebih banyak diam tanpa banyak berinteraksi, bahkan ketika anak merasa bingung dengan materi maka anak tersebut akan diam dan tidak menanyakan materi tersebut kepada guru maupun temannya.

Dengan demikian, peneliti telah melakukan observasi atau pengamatan secara langsung pada hari Rabu, tanggal 4 September 2024 di SD Islam Al Fattah dan menemukan data bahwa adanya perubahan pola interaksi sosial siswa, terutama pada siswa kelas V yang dipengaruhi oleh *handphone*. Hal ini dikarenakan 80%

siswa kelas V sudah memiliki *handphone* sendiri, sedangkan 20% siswa tidak memiliki *handphone*, namun mereka tetap bermain *handphone* dengan meminjam milik orang tuanya. Penggunaan *handphone* oleh siswa semakin meningkat baik di sekolah maupun di rumah. Siswa cenderung lebih sering berinteraksi dengan *handphone* dibandingkan berinteraksi secara langsung bersama teman dan keluarganya. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata siswa kelas V menggunakan *handphone* dalam jangka waktu lama yaitu lebih dari 5 jam dalam sehari, dimana sebagian besar waktu tersebut dihabiskan untuk bermain game atau menonton video di platform media sosial seperti tiktok, youtube, dan lain sebagainya.

Secara umum, di SD Islam Al Fattah terdapat kebijakan mengenai larangan siswa membawa *handphone* ke sekolah dan bagi siswa yang melanggar peraturan tersebut akan diberikan teguran maupun penyitaan sementara. Siswa diizinkan membawa *handphone* ke sekolah dengan syarat bahwa penggunaannya hanya diperbolehkan saat proses belajar mengajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa, pada saat proses belajar mengajar, beberapa kali guru menggunakan aplikasi yang di dalamnya terdapat materi dan game sehingga siswa membutuhkan *handphone* untuk mengakses aplikasi tersebut. Dengan begitu, guru perlu meminta izin kepada sekolah terkait penggunaan *handphone* pada saat proses pembelajaran, dengan syarat penggunaannya harus dibatasi. Jadi ketika selesai proses pembelajaran maka *handphone* akan diberikan kepada guru dan akan dikembalikan pada saat pulang sekolah. Akan tetapi, terdapat beberapa siswa yang masih sering melanggar

peraturan tersebut, dimana siswa sering bermain *handphone* secara sembunyi-sembunyi di sekolah.

Pemanfaatan *handphone* yang tepat dapat mendukung perkembangan kreativitas, kecerdasan, dan imajinasi anak. Sedangkan penggunaan yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan sosial dan bahasa anak (Sari, 2020). Perkembangan perilaku sosial siswa menjadi salah satu dampak penggunaan *handphone*. Fenomena ini terjadi tanpa disadari di lingkungan sekolah, dimana terlihat pada saat jam istirahat anak lebih cenderung menyendiri di dalam kelas daripada keluar bermain atau bercerita bersama teman sebayanya. Hal tersebut disebabkan karena anak menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan terasa sangat membosankan. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan keseimbangan antara penggunaan *handphone* dan interaksi sosial. Langkah pertama yang dilakukan guru adalah merancang kegiatan yang menarik dan interaktif selama proses pembelajaran seperti permainan yang di dalamnya berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga dapat mendorong anak untuk dapat berdiskusi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman kelompoknya. Langkah kedua, memberikan edukasi kepada siswa mengenai bahaya penggunaan *handphone* secara berlebihan dan edukasi mengenai pentingnya bersosialisai dengan teman, orang tua, maupun lingkungan sekitarnya. Langkah ketiga, menghimbau orang tua untuk selalu mengontrol anak dalam menggunakan *handphone* serta sering mengecek *handphone* anak.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti terdorong untuk mengangkat permasalahan tersebut dan meneliti secara

mendalam tentang “Analisis Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V SD Islam Al Fattah”.

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini terarah, maka fokus penelitian ini terfokus pada siswa yang menggunakan *handphone* berlebihan sehingga dikatakan kecanduan. Oleh karena itu, dapat diidentifikasi beberapa fokus penelitian sebagai berikut:

1. Dampak positif penggunaan *handphone* baik di sekolah maupun di rumah, terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah.
2. Dampak negatif penggunaan *handphone* baik di sekolah maupun di rumah, terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana dampak positif penggunaan *handphone* baik di sekolah maupun di rumah, terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah?
2. Bagaimana dampak negatif penggunaan *handphone* baik di sekolah maupun di rumah, terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui dampak positif penggunaan *handphone* baik di sekolah maupun di rumah, terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah.
2. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *handphone* baik di sekolah maupun di rumah, terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian dalam penelitian terbagai menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas bagi pembaca, terutama bagi siswa sekolah dasar dan orang tua mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial anak sehingga dapat mengurangi penggunaan *handphone* yang berlebihan pada anak dan orang tua harus selalu memantau anak bermain *handphone*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Memberikan informasi dan meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan sosial dan proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku siswa di sekolah sehingga guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dengan mengintegrasikan teknologi secara tepat untuk meminimalisirkan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan menjadi dasar untuk membuat kebijakan terkait penggunaan *handphone* di sekolah. Pihak sekolah dapat mengarahkan atau memberikan penanganan yang sesuai agar siswa lebih membatasi penggunaan *handphone* baik di sekolah maupun di rumah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Dampak Penggunaan *Handphone*

a. Penggunaan *Handphone*

Pada dasarnya, *handphone* diciptakan sebagai sarana dalam berinteraksi jarak jauh. Perkembangan *handphone* yang sangat cepat semakin mempermudah komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian (Putra et al., 2021) mengemukakan bahwa kata *handphone* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu *hand* (tangan) dan *phone* (telepon). *Handphone* merupakan telepon genggam yang dapat digunakan untuk SMS dan telepon dengan dua orang atau lebih tanpa dibatasi oleh jarak. (Prasetyo, 2019) menyatakan bahwa *handphone* merupakan alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki sistem jangkauan yang luas bagi masyarakat. Melalui *handphone*, pengguna dapat mengirimkan pesan berupa suara, pesan gambar, dan video. Sedangkan menurut (Agus budiman, 2022) *handphone* merupakan alat komunikasi canggih yang tidak hanya digunakan sebatas mengirim pesan dan telepon saja, tetapi juga digunakan untuk browsing internet, menonton video, dan bermain game.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *handphone* merupakan alat komunikasi multifungsi yang berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana. Pada awalnya

handphone hanya bisa digunakan sebagai alat komunikasi saja. Namun, seiring berjalannya waktu perkembangan *handphone* semakin meningkat dengan berbagai merk keluaran terbaru yang menyediakan kamera, penyimpanan file, akses internet, dan menambahkan aplikasi-aplikasi terkini.

Dalam era globaliasi ini, *handphone* bukanlah merupakan hal yang baru. Maraknya *hanphone* telah meluas dan tidak terikat pada usia tertentu. Hampir semua masyarakat sudah menggunakan *handphone*, baik orang tua, anak remaja, maupun anak-anak. *Handphone* sekarang sudah menjadi kebutuhan primer yang muncul dalam pikiran manusia dan kehidupan sehari-hari. Semua orang menghabiskan waktunya untuk bermain *handphone* sehingga membuktikan bahwa kehidupan tidak dapat lepas dari peran *handphone*.

Penggunaan *handphone* dikalangan siswa sekolah dasar sangat mengkhawatirkan karena masa anak-anak menjadi periode yang sangat penting dalam pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan sosial anak. Penggunaan *handphone* secara terus menerus dapat memberikan dampak terhadap perkembangan sosial anak, dimana anak menjadi seseorang yang tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Syaharudin, 2020). Sejalan dengan penelitian (Fadlilah & Krisnanto, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *handphone* yang tidak terkontrol dapat berpengaruh terhadap kesehatan maupun proses interaksi sosial anak. Hal disebabkan karena

anak cenderung lebih suka berhubungan dengan internet daripada berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, sehingga anak menjadi tertutup, pendiam, suka menyendiri, bahkan merasa terasingkan di lingkungan sekitar.

b. Macam-macam Aplikasi Media Sosial pada *Handphone*

1) Facebook

Facebook merupakan platform jejaring sosial yang dapat digunakan untuk memposting video, menambahkan foto profil, mencari teman, dan berinteraksi dengan seluruh dunia. Aplikasi facebook menjadi populer di kalangan masyarakat karena sangat mudah digunakan oleh orang tua, anak-anak, dan anak remaja. Facebook memiliki kelebihan karena menyediakan berbagai fitur yang beragam seperti tempat unggahan foto maupun video, mencari teman, messenger, dan game. Melalui aplikasi facebook pengguna dapat terhubung dengan orang jauh di seluruh dunia, terlebih lagi sekarang facebook dapat digunakan untuk live atau siaran langsung (Abuk & Iswahydi, 2019).

2) Whatsapp

Whatsapp merupakan aplikasi instan yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi melalui teks, suara, video, serta berbagi file media lainnya. Whatsapp menjadi salah satu aplikasi yang dapat mendukung komunikasi dengan jangkauan jarak jauh. Oleh karena itu, hampir semua handphone memiliki whatsapp.

Jejaring sosial whatsapp semakin menonjol karena memungkinkan berbagai komunikasi dan interaksi yang efektif, dimana aplikasi whatsapp dapat digunakan untuk video call grup dan share location atau bagikan lokasi (Junita Juwita Siregar & Musawaris, 2021).

3) Youtube

Youtube merupakan sebuah aplikasi audio visual yang digunakan untuk mengunggah dan menonton video yang bisa diakses oleh seluruh pengguna dengan menggunakan jaringan internet. Youtube juga bersifat interaktif dan menyediakan berbagai tontonan seperti vlog, film, musik, video pembelajaran, dan berbagai tutorial (Refika Mastanora, 2018).

4) Instagram

Instagram merupakan sebuah platform sosial media visual yang digunakan untuk mengambil foto menggunakan filter digital, melihat foto atau video artis, dan mendapatkan informasi penting dari lembaga-lembaga tertentu sehingga informasi dapat tersampaikan dengan cepat. Instagram awalnya hanya berfungsi sebagai platform untuk berbagi foto atau video, namun seiring berjalannya waktu, instagram menjadi ajang untuk membuat konten video, upload video, dan instastory. Instagram menjadi sangat populer dikalangan anak-anak karena memberikan fitur yang inovatif seperti konten multimedia, live room, dan reels (Agianto et al., 2020). Melalui platform instagram, pengguna juga dapat

menikmati konten yang menghibur, mencari inspirasi berbagai petualangan, dan mengikuti tren terbaru sehingga dapat membangun personal branding serta menjadi alat untuk mendapatkan uang dengan berjualan, endorse, membagi konten, dan lain-lain (Sikumbang et al., 2024).

5) Tiktok

Tiktok merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat video, berbagi video, dan menonton video pendek (Damayanti & Gemiharto, 2019). Tiktok menjadi media aplikasi yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Aplikasi tiktok dapat dijadikan tempat interaksi online. Aplikasi tiktok menawarkan beragam alat pengeditan video seperti efek visual, filter, sticker, musik latar sebagai pendukung, dan alat-alat kreatif lainnya sehingga pengguna dapat menghasilkan konten atau video yang menarik dan menghibur (Cell Dilon, 2020). Dalam aplikasi tiktok, pengguna dapat membuat dan menemukan video seperti tarian, dance, komedi, dan lipsync (Mubarak et al., 2024). Tiktok menjadi alternatif hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Mekanisme like, comment, dan share memungkinkan video menjadi populer dan viral atau FYP dengan cepat.

6) Game Online

Game online merupakan sebuah situs permainan yang menggunakan jaringan dengan berinteraksi satu sama lain dalam

dunia virtual untuk mencapai tujuan, melakukan tugas, misi, dan meraih nilai tertinggi (Mustikasari et al., 2020). Dalam era digital saat ini, game yang berbasis online menjadi favorit dikalangan anak-anak karena dapat memberikan hiburan maupun tantangan bernuansa baru yang harus diselesaikan menggunakan mesin-mesin yang terhubung oleh jaringan internet, sehingga saat bermain game online tidak terasa sudah menghabiskan waktu yang banyak dalam sehari. Selain itu, anak akan menjadi ketergantungan dan sulit membagi waktu untuk belajar (Ahmad Wildan et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, aplikasi yang paling sering digunakan anak sekolah dasar adalah whatsapp, tiktok, youtube, dan game online. Penggunaan aplikasi tersebut sedang menjadi tren di kalangan anak-anak karena menawarkan kemudahan dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara verbal atau tidak perlu bertemu secara langsung.

c. Indikator Penggunaan *Handphone*

Penggunaan *handphone* telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan siswa sekolah dasar. Menurut penelitian (Prasetio, 2020) indikator penggunaan *handphone* oleh siswa meliputi:

- 1) Kepemilikan atau kepentingan terhadap *handphone*
- 2) Pemanfaatan fungsi *handphone*
- 3) Aplikasi yang digunakan

- 4) Frekuensi penggunaan *handphone*
- 5) Durasi penggunaan *handphone*
- 6) Ketergantungan pada *handphone*
- 7) Pendampingan atau pengawasan saat menggunakan *handphone*

Berdasarkan uraian di atas, indikator penggunaan *handphone* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kepemilikan atau kepentingan terhadap *handphone*, pemanfaatan fungsi *handphone*, aplikasi yang digunakan dalam *handphone*, frekuensi penggunaan *handphone* dalam sehari, durasi penggunaan *handphone* dalam sehari, ketergantungan pada *handphone*, dan pendampingan atau pengawasan saat menggunakan *handphone*.

d. Dampak Negatif dan Dampak Positif *Handphone*

Penggunaan *handphone* secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif, dimana dampak negatifnya jauh lebih banyak dibandingkan dampak positifnya (Miranti & Putri, 2021). Adapun dampak negatif penggunaan *handphone* adalah:

- 1) Kurang aktif dalam berdiskusi
- 2) Anak merasa tidak percaya diri
- 3) Pendiam
- 4) Memiliki sifat emosi
- 5) Anak sering berkata kasar
- 6) Anak lebih banyak menirukan adegan-adegan yang tidak senonoh dari video yang mereka nonton

- 7) Kurang berinteraksi dengan lingkungan
- 8) Anak menjadi kecanduan atau ketergantungan sehingga perkembangan otak terganggu dan membuat anak malas belajar

Selain memberikan dampak negatif, *handphone* juga memberikan dampak positif. Penelitian (Miranti & Putri, 2021) mengungkapkan bahwa dampak positif penggunaan *handphone* adalah:

- 1) Memudahkan dalam berkomunikasi dan mengakses informasi maupun sumber belajar seperti materi pelajaran, tugas sesuai dengan topik yang diberikan, dan kursus online yang mendukung pembelajaran di luar kelas (Widya et al., 2021).
- 2) Meningkatnya kreativitas dan imajinasi anak melalui game maupun aplikasi kreatif lainnya, sehingga anak dapat terlatih dalam berpikir kreatif untuk menciptakan sesuatu dan mengekspresikan kreativitas anak melalui tulisan, gambar, dan permainan.
- 3) Mengembangkan kemampuan literasi teknologi anak, terutama dalam membaca dan pemecahan masalah, dimana pada situasi saat ini, anak lebih banyak membaca di *handphone* daripada membaca di buku pelajaran. Dengan demikian, *handphone* sangat mendukung pembelajaran dalam meningkatkan membaca dan memudahkan pemahaman materi baru sehingga timbul rasa ingin tahu dalam diri anak mengenai suatu hal yang membuat anak semakin penasaran, bertanya, berpikir kritis, dan belajar dari

pengalaman dalam menyelesaikan tantangan (Maulidiana et al., 2021).

- 4) Mengasah kemampuan motorik anak saat menggunakan *handphone* seperti bermain, menonton, dan membaca sehingga anak akan menggunakan kemampuan motoriknya seperti memakai kemampuan jari-jarinya dalam memencet maupun menggunakan mata saat melihat layar *handphone* (Sepulveda-Escobar & Morrison, 2020).

2. Perkembangan Sosial

a. Teori Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial saling berkaitan erat dengan keseharian seseorang. Istilah perkembangan merujuk pada proses dimana anak belajar untuk berinteraksi dengan orang lain serta membangun hubungan yang sehat dan produktif. Perkembangan sosial mencakup berbagai aspek yaitu kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan beradaptasi dengan lingkungan.

Perkembangan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam berinteraksi, bergaul, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Dilci & Eranıl, 2022). Menurut (Kaffa et al., 2021) juga berpendapat bahwa perkembangan sosial merupakan penyesuaian diri atau tingkah laku dengan adat, tradisi, moral, serta norma-norma yang berlaku. Sejalan dengan penelitian (Izza, 2020) yang mengemukakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri

dengan teman, orang tua, dan masyarakat sehingga menjadi satu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses dimana individu belajar untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan sosial yang dimaksud disini adalah perubahan tingkah laku. Perkembangan sosial diperoleh dari kemampuan individu berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, dimana individu mampu bergaul dan menyesuaikan diri dengan masyarakat. Proses utama dalam hidup bermasyarakat yaitu belajar berperilaku yang diterima secara sosial sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat, memainkan peran sosial, bertanggung jawab, dan mengembangkan sifat sosial menjadi lebih baik.

Perkembangan sosial anak sangat penting karena dapat membentuk karakter seseorang. Teori perkembangan sosial anak menekankan bahwa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki peran penting dalam membangun hubungan sosial (Arifin, 2020). Adapun teori utama yang mendasai perkembangan sosial anak adalah teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura. Menurut (Tullah & Amiruddin, 2020) teori ini menekankan bahwa manusia, terutama anak-anak tidak hanya belajar melalui pengalaman langsung, tetapi melalui pengamatan terhadap perilaku orang di sekitar, baik positif maupun negatif yang ditampilkan dalam *handphone*. Anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dari konten media sosial, video, atau game online. Hal ini dapat mempengaruhi

perkembangan sosial anak, baik dalam kemampuan berkomunikasi, empati, serta hubungan sosial. Menurut Bandura interaksi sosial merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan perilaku individu. Penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi anak dengan teman sebaya maupun keluarga sehingga mempengaruhi kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal.

b. Bentuk-bentuk Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial perlu dididik sejak usia dini karena pada umur tersebut anak sudah mulai mengembangkan keterampilan sosial. Anak dapat diterima di lingkungan sosial, ketika anak mencapai tuntunan sosial dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Apabila anak mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, maka dapat menimbulkan kesulitan dalam mengembangkan atau menyesuaikan dirinya di masa mendatang. Secara umum, bentuk perilaku sosial yang sering ditemui pada anak sangat beragam. Menurut penelitian (Hafifah et al., 2024) bentuk-bentuk pola perilaku sosial pada anak yaitu:

1) Bersikap sopan dan santun

Sikap sopan dan santun merupakan suatu sikap atau perilaku yang mencerminkan rasa hormat, kesopanan, dan kepatuhan terhadap orang lain sesuai dengan norma dan nilai sosial yang berlaku (Yuliana et al., 2021).

2) Kerja sama

Kerja sama merupakan kemampuan anak untuk bekerja sama dengan kelompok demi mencapai tujuan bersama (Wati et al., 2020).

3) Empati

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan merasakan perasaan, pikiran, atau kondisi orang lain. Sikap empati melibatkan kepekaan terhadap kebutuhan, kesulitan, kebahagiaan orang lain, serta kemampuan untuk memberikan respons yang penuh perhatian dan mendukung dengan memberikan respon emosional seperti membayangkan dirinya berada pada posisi tersebut (Susanti, 2024).

4) Sikap peduli

Sikap peduli merupakan perilaku yang menunjukkan perhatian, kepekaan, dan tanggung jawab terhadap orang lain. Sikap peduli tercerminkan dalam tindakan nyata untuk membantu, menjaga, dan mendukung sesuatu tanpa imbalan (Saputri, 2019).

5) Sikap ramah

Sikap ramah merupakan perilaku yang menunjukkan kehangatan dan kasih sayang dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat menciptakan lingkungan yang harmonis. Anak yang ramah cenderung mudah bergaul, sering tersenyum, menyapa, serta

menunjukkan kepedulian terhadap orang lain (Rusilowati & Isdaryanti, 2024).

6) Agresif

Agresif merupakan perilaku atau tindakan yang mengganggu, menyerang, dan melukai orang lain, baik secara fisik maupun verbal (Tola, 2018).

7) Toleransi

Toleransi merupakan kemampuan untuk menerima, menghormati, dan menghargai perbedaan budaya, latar belakang dan pendapat.

Anak yang memiliki sikap toleransi dapat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan (Kamal & Maknun, 2023).

8) Pembangkang

Pembangkang merupakan sikap atau perilaku anak untuk melawan dan menantang. Anak yang memiliki sifat pembangkang dapat menunjukkan bahwa anak sedang belajar mengekspresikan sesuatu atas dasar ketidakpuasan (Anggita et al., 2021).

c. Indikator Perkembangan Sosial Anak

Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan sosial dalam perkemendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, terdapat beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun yaitu:

- 1) Bermain bersama teman sebaya
- 2) Mengetahui perasaan teman dan merespon secara wajar

- 3) Berbagi dengan orang lain
- 4) Menghargai hak, pendapat, dan karya orang lain
- 5) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah dengan berpikir kritis dan analisis untuk memahami dan menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif.
- 6) Mampu bekerja sama dengan teman
- 7) Mampu berkomunikasi secara langsung
- 8) Bersikap toleransi
- 9) Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi
- 10) Bersikap sopan santun dan sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Indikator perkembangan sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek kehidupan. Penelitian (Amelia & Sumarni, 2022) mengemukakan bahwa di dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak, indikator perkembangan sosial anak meliputi:

- 1) Kesadaran diri, mencakup mengenal perasaan sendiri, menunjukkan kemampuan diri, mampu berinteraksi, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.
- 2) Bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, dan bertanggung jawab atas perilakunya sendiri demi kebaikan bersama.

- 3) Berperilaku prososial, mencakup kemampuan memahami perasaan temannya, mampu bekerja sama, menolong, berbagi, berempati, peduli, menghibur orang yang sedang sedih, bersikap toleransi, dan berperilaku sopan.

Berdasarkan uraian di atas, indikator perkembangan sosial yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bersikap sopan dan santun, perilaku empati, mampu bekerja sama, sikap peduli, kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, dan kemampuan berkomunikasi.

d. Faktor - faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Manusia merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia saling membutuhkan satu sama lain dan juga kelompok untuk berinteraksi maupun berkembang. Setiap individu memiliki karakter atau tingkah laku yang unik dan berbeda-beda. Proses terbentuknya tingkah laku dapat dipengaruhi oleh kepribadian individu. Dalam penelitian (Arifin, 2020) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya tingkah laku manusia adalah:

- 1) Struktur sosial-kultural, meliputi pola tingkah laku yang diharapkan sebagai standar perilaku ideal dalam suatu masyarakat.
- 2) Faktor situasi, mencakup semua kondisi fisik dan sosial yang ada serta diterapkan dalam kerangka sistem sosial.
- 3) Faktor kepribadian, mencakup faktor psikologi dan biologis yang berpengaruh terhadap tingkah laku individu.

Proses perkembangan sosial individu dimulai sejak kecil. Anak mulai berinteraksi melalui kegiatan bermain bersama keluarga, teman sebaya, dan orang disekitarnya. Normalnya, setiap anak menjalani pola perkembangan sosial yang rata-rata sama. Anak yang pandai membangun hubungan sosial akan mengalami percepatan. Sedangkan anak yang mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial akan mengalami perlambatan. Perlambatan tersebut dapat mempengaruhi perkembangan sosial yang normal. Apabila seorang anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosial maka akan menimbulkan kesulitan di masa mendatang. Proses perkembangan sosial anak dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri anak. Sedangkan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri anak (Nurfirdaus & Atang Sutisna, 2021).

Perkembangan sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Hasil penelitian (Batinah et al., 2022) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak adalah:

a) Pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua menjadi bagian penting karena dapat meningkatkan atau menghambat kreativitas anak. Bimbingan orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial seperti aturan yang berlaku di masyarakat dan bagaimana cara menerapkan aturan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang tumbuh dalam

lingkungan keluarga yang hangat, penuh kasih sayang, saling mendukung, dan saling menghargai perbedaan pendapat, cenderung menjadi generasi yang mudah terbuka, bergaul, produktif, serta percaya diri (Robbiyah et al., 2018). Sejalan dengan hasil penelitian (Dhiu & Fono, 2022) yang menunjukkan bahwa pola asuh orang tua juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Jika pola asuh yang diterapkan orang tua positif, maka dampak yang muncul adalah perkembangan sosial akan sangat baik, dimana anak mampu bersosialisasi dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Sedangkan Jika pola asuh yang diterapkan orang tua negatif, maka dampak yang muncul terhadap perkembangan sosial anak bisa sangat merugikan, karena anak merasa kurang percaya diri dan kesulitan dalam berinteraksi maupun mengembangkan perilaku sosialnya.

- b) Lingkungan
- Lingkungan menjadi wadah bagi anak untuk bergaul atau bersosialisasi baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Dalam lingkungan tersebut anak menemukan lebih banyak orang seperti teman sebaya yang usianya lebih kecil atau dewasa darinya sehingga terjadi peningkatan dalam interaksi sosial dan anak mendapatkan pengalamannya yang baru (Ismiatun, 2020). Lingkungan sekolah dan tempat tinggal berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak (Yong et al., 2023). Melalui

interaksi sosial, anak dapat mengembangkan rasa tanggung jawab sehingga keterampilan sosial anak akan berkembang.

c) Hubungan antar teman sebaya

Anak yang memasuki masa perkembangan pada usia sekolah dasar telah mengerti dan memahami orang lain sehingga anak sudah mulai memikirkan temannya saat melihat sesuatu daripada untuk dirinya sendiri sehingga terjalin hubungan yang lebih dekat dan menjadi wadah dalam mempersatukan pikiran dan menyesuaikan tingkah laku kepada teman seusianya. Hal tersebut menunjukkan adanya interaksi aktivitas hubungan sosial sehingga anak menjadi lebih akrab. Hasil penelitian (Mardiyani & Widyasari, 2023) menunjukkan bahwa manfaat melakukan interaksi dengan teman sebaya adalah anak bisa memperoleh informasi, pengalaman, dan dapat meningkatkan pengetahuan baru yang belum diketahui anak karena mereka dapat bertukar pengalaman baru. Sejalan dengan hasil penelitian (Kucaba & Monks, 2022) yang menunjukkan bahwa interaksi dengan teman sebaya dapat memberikan kesempatan anak untuk belajar keterampilan sosial baru sesuai dengan usia mereka. Anak yang memiliki kepercayaan terhadap teman atau memiliki hubungan persahabatan cenderung lebih kooperatif sehingga anak dapat mengekspresikan diri, bekerja sama, dan berkolaborasi dengan teman.

d) Penggunaan *handphone*

Saat ini *handphone* semakin berkembang menjadi barang yang canggih dan multifungsi sehingga dapat menarik perhatian anak. *Handphone* dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat memberikan hiburan seperti game dan media sosial sehingga membuat anak kecanduan serta menghabiskan waktu seharian untuk bermain *handphone*. Penggunaan *handphone* secara terus menerus dapat menyebabkan kurangnya interaksi dan komunikasi secara langsung dengan teman sebaya. Hasil penelitian (Wahyono, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak, dimana anak menjadi mudah marah, tersinggung, berperilaku tidak senonoh, dan bersikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan hasil penelitian (Kucaba & Monks, 2022) yang menunjukkan bahwa anak yang menghabiskan banyak waktu dengan *handphone* cenderung menunjukkan sifat agresif dalam berinteraksi sosial. Hal ini disebabkan karena anak cenderung berinteraksi secara virtual daripada secara fisik sehingga membuat anak kesulitan dalam membangun interaksi sosial secara langsung dan menjadi pendiam saat berada di tempat umum.

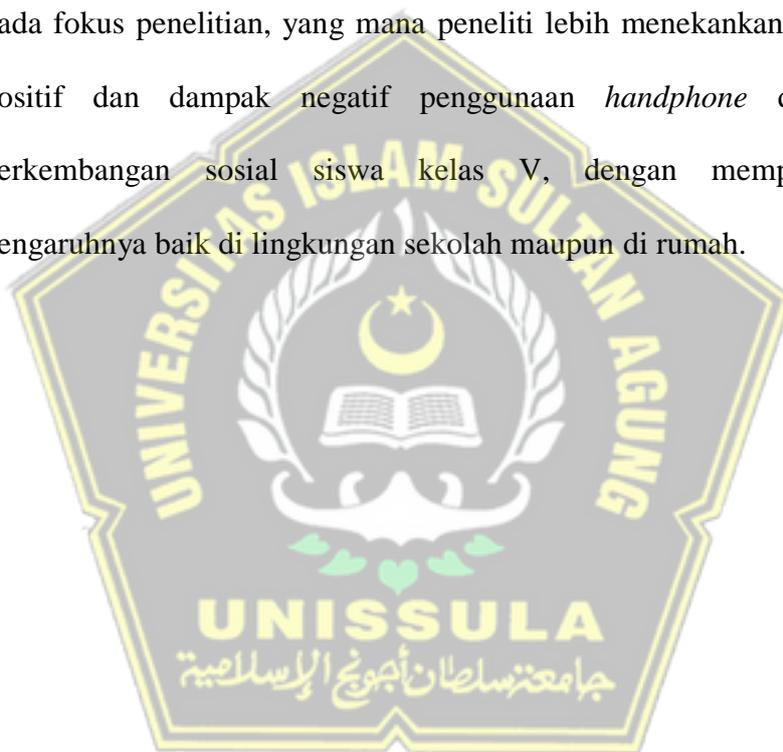
B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Rahayu Sri Utami (2022) dari Universitas AMIK Widyaloka Medan dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan sosialnya, seperti anak kurang aktif dalam bersosialisasi secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama temannya. Dengan ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak terhadap perilaku sosial anak.
2. Hafidz Yandi (2021) dari Universitas Islam Negeri Sumatera dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap perilaku perkembangan anak, terutama pada perkembangan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Dampak negatif yang timbul ketika anak sering bermain *gadget* adalah membuat anak menjadi ketergantungan sehingga anak rela menghabiskan banyak waktu untuk bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan teman sebayanya, anak menjadi kurang peka dan bahkan tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.
3. Nita Monita Rini (2021) dari Universitas Muria Kudus dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan sosialnya,

dimana anak menjadi ketergantungan sehingga anak merasa kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya, anak menjadi malas melakukan apapun, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan menirukan tingkah laku yang tidak senonoh dalam *gadget*. Dengan ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar.

Keterbaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah terletak pada fokus penelitian, yang mana peneliti lebih menekankan pada dampak positif dan dampak negatif penggunaan *handphone* dan indikator perkembangan sosial siswa kelas V, dengan mempertimbangkan pengaruhnya baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang berfokus pada studi kasus dengan rancangan observasi, angket, dan wawancara secara langsung agar memperoleh data dalam bentuk rangkaian kata dan penjelasan dalam sebuah kalimat atau pendefinisian. Dengan menggunakan penelitian kualitatif ini, maka dapat membantu peneliti dalam menyusun data hasil penelitian secara sistematis dan terarah. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena atau peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan pada suatu konteks yang bersifat alamiah, dimana sebuah objek berisi apa adanya dan tidak dimanipulasi.

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa sebuah penjelasan dengan menganalisis secara mendalam sehingga lebih menekankan pada proses dan pencarian makna dalam penelitian untuk menjelaskan fenomena yang kompleks (Waruwu, 2023). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah. Dengan demikian, jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang berfokus pada studi kasus yang dilakukan secara intensif, terperinci, dan mendalam terhadap suatu program, peristiwa, dan aktivitas baik pada tingkat perorangan, kelompok, serta organisasi yang diteliti untuk

memberikan gambaran secara detail sehingga memperoleh pengetahuan secara mendalam tentang peristiwa tersebut.

Penelitian deskriptif kualitatif metode studi kasus digunakan untuk membantu peneliti memperoleh hasil permasalahan yang benar adanya dengan tujuan untuk “Menganalisis Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V SD Islam Al Fattah” dengan mencari sebuah informasi kepada narasumber yang bersangkutan yaitu siswa kelas V SD Islam Al Fattah.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al Fattah yang berlokasi di Jl. Masjid Terboyo No 3, Kel Tambakrejo, Kec Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah (50174). Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena selama observasi atau pengamatan secara langsung, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V yaitu terdapat beberapa anak yang perkembangan sosialnya masih kurang. Beberapa anak terlihat menjadi pendiam, mudah marah, sering berkata tidak sopan atau kasar, dan malas bersosialisasi dengan teman sebayanya. Peneliti menduga bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan *handphone* secara berlebihan. Hal tersebut menjadi dasar ide untuk meneliti lebih lanjut mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian kualitatif termasuk dalam *naturalistic inquiry* (penyelidikan naturalistik) yang memerlukan manusia sebagai instrumen karena berfokus pada pemahaman secara mendalam tentang fenomena melalui kata-kata, baik secara lisan maupun tertulis, serta tindakan yang dicermati oleh peneliti secara detail agar dapat ditangkap maknanya untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, sampel merujuk pada narasumber atau informan yang dianggap dapat memberikan data yang diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memilih menggunakan jenis penelitian kualitatif yang meliputi observasi, angket, dan wawancara. Metode wawancara dilakukan secara langsung antara peneliti dengan narasumber sehingga dapat memperoleh data yang diperlukan secara rinci dan jelas. Sumber data pada penelitian ini adalah sumber data primer, dimana sebuah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama tanpa melalui perantara. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Islam Al Fattah. Sumber data dipilih melalui purposive sampling. Purposive sampling merupakan salah satu teknik pengambilan subjek data kualitatif. Teknik ini dilakukan dengan memilih subjek penelitian berdasarkan kriteria atau ciri-ciri tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan dalam penelitian (Ames et al., 2019).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data (Fadilla & Wulandari, 2023). Proses ini sangat penting karena data yang valid dan akurat menjadi dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian sesuai dengan kenyataan. Dengan demikian, teknik yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan secara langsung di lapangan terhadap subjek penelitian dan peneliti mencatat hasil pengamatan secara bertahap. Dengan demikian, peneliti akan mengamati secara langsung dan ikut serta dalam kegiatan sehari-hari siswa yang diamati, sehingga peneliti dapat mengetahui keadaan lingkungan sekolah dan siswa sehingga dapat memperoleh data secara mendalam dan lengkap mengenai bukti data yang berkaitan dengan perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah.

2. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan tertulis yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden. Adapun penyebaran angket diberikan kepada seluruh siswa kelas V SD Islam Al Fattah.

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya secara langsung kepada responden dengan tujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi atau data secara lebih

mendalam yang berkaitan dengan penelitian. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, dimana peneliti menggunakan kata-kata pertanyaan yang dapat diubah berdasarkan kebutuhan dari situasi wawancara, dengan catatan tidak menyimpang dari informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Adapun pihak yang akan diwawancarai dalam penelitian ini adalah 10 siswa kelas V SD Islam Al Fattah yang menggunakan *handphone* dengan durasi waktu lama sehingga dikatakan kecanduan menurut penelitian (Nuramadan et al., 2023).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa sebuah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi. Instrumen dalam penelitian deskriptif kualitatif meliputi observasi, angket, dan wawancara dengan tujuan untuk memperoleh data dan mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Adapun yang diobservasi adalah siswa kelas V, angket diberikan kepada siswa kelas V, serta melakukan wawancara kepada siswa kelas V tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial siswa. Dengan demikian, kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi untuk siswa

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa Kelas V

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1.	Penggunaan handphone yang berlebihan (kecanduan)	Kepemilikan atau kepentingan terhadap handphone	1. Siswa sering menggunakan handphone	1	1
		Pemanfaatan fungsi handphone	2. Siswa menggunakan handphone untuk hiburan, komunikasi, dan bermain game.	2	1
		Aplikasi yang digunakan dalam handphone	3. Siswa menggunakan aplikasi seperti whatsapp, tiktok, instagram, youtube, dan game online	3	1
		Frekuensi penggunaan handphone dalam sehari	4. Siswa menggunakan handphone lebih dari 3 kali dalam sehari	4	1
		Durasi penggunaan	5. Siswa menggunakan	5	1

		handphone dalam sehari	handphone lebih dari 5 jam dalam sehari		
		Ketergantungan pada handphone	6. Siswa tidak bisa lepas dari handphone	6	1
		Pendampingan atau pengawasan saat menggunakan handphone	7. Siswa mendapatkan pendampingan atau pengawasan dari orang tua saat menggunakan handphone	7	1
2.	Perkembangan sosial siswa	Bersikap sopan dan santun	8. Siswa menunjukkan sikap sopan santun saat berkomunikasi di lingkungan sekolah, rumah, maupun melalui handphone	8	1
		Perilaku empati	9. Siswa bersikap empati saat teman merasa kesulitan	9	1

	Bekerja sama	10. Siswa terlibat aktif dalam bekerja sama	10	1
	Sikap peduli	11. Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman yang memerlukan bantuan	11	1
	Interaksi dengan teman sebaya	12. Siswa sering berinteraksi dengan teman sebaya secara langsung	12	1
	Kemampuan berkomunikasi	13. Siswa mampu berkomunikasi dengan baik melalui handphone dan secara langsung	13	1

2. Angket siswa

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Angket Siswa kelas V

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1.	Penggunaan handphone yang	Kepemilikan atau kepentingan	1. Saya memiliki handphone sendiri	1 dan 2	2

berlebihan (kecanduan)	terhadap handphone	2. Saya sering bermain handphone		
	Pemanfaatan fungsi handphone	3. Saya sering menggunakan handphone untuk hiburan daripada belajar	3	1
	Aplikasi yang digunakan dalam handphone	4. Saya sering menggunakan aplikasi seperti whatsaap, tiktok, youtube, game online, dan media sosial lainnya	4	1
	Frekuensi penggunaan handphone dalam sehari	5. Saya sering menggunakan handphone setiap hari	5	1
	Durasi penggunaan handphone dalam sehari	6. Saya sering menggunakan handphone lebih 5 jam dalam sehari	6	1
	Ketergantungan pada handphone	7. Saya merasa gelisah jika tidak menggunakan handphone	7, 8, dan 9	3

			<p>dalam waktu yang lama</p> <p>8. Setiap bangun tidur yang pertama saya cari adalah handphone</p> <p>9. Saya tidak bisa lepas dari handphone</p>		
		Pendampingan atau pengawasan saat menggunakan handphone	10. Saya selalu mendapatkan pengawasan dari orang tua ketika menggunakan handphone	10	1
2.	Perkembangan sosial siswa	Bersikap sopan dan santun	11. Saya selalu berkata kasar atau membanta saat sedang dinasehati teman, guru, dan orang tua	11	1
		Perilaku empati	12. Saya suka membantu orang tua melakukan pekerjaan rumah	12	1

		Bekerja sama	13. Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan berkelompok	13	1
		Sikap peduli	14. Saya selalu membantu teman dan orang di sekitar yang sedang mengalami kesulitan	14	1
		Interaksi dengan teman sebaya	15. Saya lebih senang bermain handphone dibandingkan keluar rumah bermain dengan teman 16. Saya sering bermain dengan teman-teman di sekolah	15 dan 16	2
		Kemampuan berkomunikasi	17. Saya senang berkomunikasi dengan teman melalui handphone dibandingkan secara langsung	17 dan 18	2

			18. Saya dapat menyampaikan pendapat dan ide dengan jelas kepada teman dan guru		
--	--	--	---	--	--

3. Wawancara siswa

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa kelas V

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1.	Penggunaan handphone yang berlebihan (kecanduan)	Kepemilikan atau kepentingan terhadap handphone	1. Apakah kamu memiliki handphone sendiri atau milik orang tua? 2. Apakah kamu sering bermain handphone di rumah?	1 dan 2	2
		Pemanfaatan fungsi handphone	3. Untuk apa saja kamu menggunakan handphone?	3	1
		Aplikasi yang digunakan dalam handphone	4. Aplikasi apa yang sering kamu buka?	4	1

	Frekuensi penggunaan handphone dalam sehari	5. Apakah kamu suka membawa handphone kemanapun?	5	1
	Durasi penggunaan handphone dalam sehari	6. Berapa lama kamu biasanya menggunakan handphone dalam satu hari?	6	1
	Ketergantungan pada handphone	7. Bagaimana perasaanmu jika tidak menggunakan handphone dalam sehari? Apakah kamu merasa kesulitan, cemas, dan gelisah? 8. Apakah kamu merasa jengkel dan kesal ketika handphonemu tidak bisa digunakan karena lemot atau baterai habis?	7 dan 8	2

		Pendampingan atau pengawasan saat menggunakan handphone	9. Apakah orang tuamu memberikan batasan dalam menggunakan handphone?	9	1
2.	Perkembangan sosial siswa	Bersikap sopan dan santun	10. Apakah kamu pernah berkata tidak sopan terhadap teman, guru, dan orang tua? Sebutkan contoh kata tersebut!	10	1
		Perilaku empati	11. Apakah kamu suka membantu temanmu yang kesulitan?	11	1
		Bekerja sama	12. Apakah kamu suka berkeja sama dengan teman di sekolah saat mengerjakan tugas kelompok?	12	1
		Sikap peduli	13. Apakah kamu peduli jika temanmu	13 dan 14	2

			memerlukan bantuan? 14. Apakah kamu sering merasa malas jika dimintai tolong sesuatu?		
	Interaksi dengan teman sebaya		15. Menurut kamu, enak bermain dengan teman secara langsung atau bermain handphone? 16. Apakah kamu mudah akrab dengan temanmu?	15 dan 16	2
	Kemampuan berkomunikasi		17. Apakah kamu suka berkomunikasi dengan teman melalui handphone atau secara langsung?	17	1

F. Validitas Ahli

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Dalam menguji kelayakan instrumen, peneliti perlu mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan melakukan uji validasi

terhadap para ahli di bidangnya untuk mendapatkan penilaian apakah instrumen layak digunakan untuk penelitian atau perlu dilakukan pembenahan. Validator instrumen dalam penelitian ini adalah dosen Ibu Nuhyal Ulia, S. Pd., M.Pd dan Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd yang diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Uji Validasi kelayakan instrumen

No	Aspek yang dinilai	Validator	Keputusan		
			Layak	Revisi	Tidak layak
1.	Obsevasi siswa	Nuhyal Ulia, S. Pd., M.Pd	√		
2.	Angket siswa		√		
3.	Wawancara siswa		√		
4.	Observasi siswa	Yunita Sari, S.Pd., M.Pd	√		
5.	Angket siswa		√		
6.	Wawancara siswa		√		

Berdasarkan hasil uji validasi menyatakan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi dan layak digunakan sebagai bahan untuk memperkuat penelitian. Adapun uji validitas yang digunakan peneliti adalah validitas isi dengan menggunakan kisi-kisi instrumen penelitian. Dalam kisi-kisi instrumen meliputi variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur, dan nomor butir pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Aiken yang dijelaskan sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)} \text{ dimana } S = r - l_0$$

Keterangan:

V = Indeks kesepakatan rater

S = Jumlah skor yang diberikan oleh rater, dihitung dengan rumus $S = r - lo$,
dimana

- r = Angka yang diberikan validator
- lo = Angka penilain validitas terendah

n = Jumlah validator

c = Banyak kategori yang dipilih validator

Dari hasil perhitungan indeks V dengan menggunakan rumus Aiken V , suatu butir dapat dikategorikan berdasarkan indeksnya yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kategori Indeks Aiken

Rentang skor (V)	Kategori
$V < 0,4$	Rendah
0,4 - 0,8	Sedang
$V > 0,8$	Tinggi

Uji validitas isi dalam penelitian ini dilakukan setelah memperoleh data skor dari instrumen yang dibagikan kepada dua validator ahli. Berikut ini adalah paparan hasil uji validitas isi instrumen penelitian lembar observasi, angket, dan wawancara yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Instrumen observasi siswa kelas V
 - a. Kejelasan setiap butir pertanyaan

Tabel 3. 6 Butir 1 Observasi Siswa Kelas V

Butir 1	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		4	5	3	4	7
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 1 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli ahli sehingga butir 1 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

- b. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda

Tabel 3. 7 Butir 2 Observasi Siswa Kelas V

Butir 2	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		4	5	3	4	7
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 2 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli ahli sehingga butir 2 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

- c. Kesesuaian butir pertanyaan dengan indikator yang diukur

Tabel 3. 8 Butir 3 Observasi Siswa Kelas V

Butir 3	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		3	5	2	4	6
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 3 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 3 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

- d. Pertanyaan dirumuskan dengan jelas

Tabel 3. 9 Butir 4 Observasi Siswa Kelas V

Butir 4	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		3	4	2	3	5
V	0,625					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 4 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 4 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,625.

- e. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian dan aspek yang dicapai

Tabel 3. 10 Butir 5 Observasi Siswa Kelas V

Butir 5	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		3	4	2	3	5
V	0,625					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 5 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 5 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,625.

- f. Pertanyaan sudah tepat dan mengungkapkan informasi yang benar

Tabel 3. 11 Butir 6 Observasi Siswa Kelas V

Butir 6	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		4	4	3	3	6
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 6 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 6 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

- g. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar

Tabel 3. 12 Butir 7 Observasi Siswa Kelas V

Butir 7	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		4	4	3	3	6
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 7 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 7 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

- h. Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Tabel 3. 13 Butir 8 Observasi Siswa Kelas V

Butir 8	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		4	5	3	4	7
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 8 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 8 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

- i. Kalimat pertanyaan tidak mengandung unsur kata-kata menyinggung

Tabel 3. 14 Butir 9 Observasi Siswa Kelas V

Butir 9	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		3	4	2	3	5
V	0,625					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 9 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 9 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,625.

Tabel 3. 15 Rekap Hasil Uji Validitas Observasi Siswa Butir 1–9

Butir	Validator		S1	S2	$\sum S$	n (c -1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-9	32	40	23	31	54	72	0,75	SEDANG

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa setiap butir isi instrumen observasi siswa pada item aspek 1-9 dikategorikan sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 1-9 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

2. Instrumen angket untuk siswa kelas V
 - a. Pedoman angket dirumuskan dengan jelas

Tabel 3. 16 Butir 1 Angket Siswa Kelas V

Butir 1	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	5	3	4	7	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 1 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 1 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

- b. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda

Tabel 3. 17 Butir 2 Angket Siswa Kelas V

Butir 2	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	5	3	4	7	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 2 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 2 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

- c. Kesesuaian butir pertanyaan dengan indikator yang diukur

Tabel 3. 18 Butir 3 Angket Siswa Kelas V

Butir 3	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	3	5	2	4	6	8
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 3 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 3 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

- d. Pertanyaan pada lembar angket dirumuskan dengan jelas

Tabel 3. 19 Butir 4 Angket Siswa Kelas V

Butir 4	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	3	4	2	3	5	8
V	0,625					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 4 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 4 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,625.

- e. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian dan aspek yang dicapai

Tabel 3. 20 Butir 5 Angket Siswa Kelas V

Butir 5	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	3	4	2	3	5	8
V	0,625					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 5 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 5 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,625.

- f. Pertanyaan sudah tepat dan mengungkapkan informasi yang benar

Tabel 3. 21 Butir 6 Angket Siswa Kelas V

Butir 6	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	4	3	3	6	8
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 6 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 6 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

- g. Pedoman angket menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar

Tabel 3. 22 Butir 7 Angket Siswa Kelas V

Butir 7	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	4	3	3	6	8
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 7 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 7 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

- h. Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Tabel 3. 23 Butir 8 Angket Siswa Kelas V

Butir 8	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	5	3	4	7	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 8 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 8 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

- i. Kalimat pertanyaan tidak mengandung unsur kata-kata menyinggung

Tabel 3. 24 Butir 9 Angket Siswa Kelas V

Butir 9	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		3	5	2	4	6
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 9 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 9 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

Tabel 3. 25 Rekap Hasil Uji Validitas Angket Siswa Butir 1-9

Butir	Validator		S1	S2	$\sum S$	n (c -1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-9	32	41	23	32	55	72	0,763889	SEDANG

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa setiap butir isi instrumen angket siswa pada item aspek 1-9 dikategorikan sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 1-9 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,763889.

3. Instrumen wawancara dengan siswa kelas V
 - a. Pedoman wawancara dirumuskan dengan jelas

Tabel 3. 26 Butir 1 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 1	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	5	3	4	7	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 1 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 1 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

b. Pertanyaan tidak menumbulkan penafsiran ganda

Tabel 3. 27 Butir 2 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 2	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	3	5	2	4	6	8
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 2 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 2 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

c. Kesesuaian butir pertanyaan dengan indikator yang diukur

Tabel 3. 28 Butir 3 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 3	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	5	3	4	7	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 3 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 3 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

d. Pertanyaan pada lembar wawancara dirumuskan dengan jelas

Tabel 3. 29 Butir 4 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 4	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	4	3	3	6	8
V	0,75					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 4 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 4 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

e. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian dan aspek yang dicapai

Tabel 3. 30 Butir 5 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 5	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	3	4	2	3	5	8
V	0,625					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 5 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 5 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,625.

- f. Pertanyaan sudah tepat dan mengungkapkan informasi yang benar

Tabel 3. 31 Butir 6 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 6	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	5	3	4	7	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 6 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 6 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

- g. Pedoman wawancara menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar

Tabel 3. 32 Butir 7 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 7	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	5	3	4	7	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 7 tingkat kevalidan instrumen tergolong tinggi dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 7 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,875.

h. Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Tabel 3. 33 Butir 8 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 8	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
	4	4	3	3	6	8
V	0,875					
Ket	Tinggi					

Dalam perhitungan butir 8 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 8 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,75.

i. Kalimat pertanyaan tidak mengandung unsur kata-kata menyinggung

Tabel 3. 34 Butir 9 Wawancara Siswa Kelas V

Butir 9	Validator		Skala rater (S)		$\sum S$	n (c -1)
	I	II	S1	S2		
		3	4	2	3	5
V	0,625					
Ket	Sedang					

Dalam perhitungan butir 9 tingkat kevalidan instrumen tergolong sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 9 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,625.

Tabel 3. 35 Rekap Hasil Uji Validitas Wawancara Siswa Butir 1-9

Butir	Validator		S1	S2	$\sum S$	n (c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-9	33	41	24	32	56	72	0,777778	SEDANG

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa setiap butir isi instrumen wawancara siswa pada item aspek 1-9 dikategorikan sedang dan tidak ada saran dari ahli sehingga butir 1-9 dinyatakan sudah memadai dan hasil koefisien V sebesar 0,777778.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai menghasilkan data jenuh. Analisis penelitian deskriptif kualitatif berupa rangkaian kata-kata yang disusun dengan

bahasa yang lebih luas dan data didapatkan melalui observasi atau pengamatan dan wawancara secara langsung untuk meningkatkan pemahaman peneliti (Fadil, 2021).

Teknik analisis data penelitian deskriptif kualitatif dilakukan setelah pengumpulan data, dimana proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar wawancara. Instrumen tersebut digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai analisis dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah. Setelah data diperoleh maka dilakukan analisis dan hasil akhirnya berupa kesimpulan. Menurut Miles, Huberman, & Saldana (2014:14) terdapat tiga alur kegiatan dalam menganalisis data yaitu, sebagai berikut:

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstrakkan data yang diperoleh dalam kumpulan teks penuh secara sistematis pada catatan lapangan yang tertulis yaitu hasil observasi, angket, dan wawancara. Kondensasi data digunakan untuk menyaring informasi atau data yang relevan dan penting dari keseluruhan data yang dikumpulkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara secara mendalam sehingga data yang diperoleh sesuai dengan topik penelitian. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mentranskrip hasil observasi, angket, dan wawancara dengan melihat kembali catatan hasil dari observasi, angket, dan wawancara yang telah diperoleh dari setiap subjek penelitian.
- b. Mengelompokan data dengan memberikan kode atau kategori berdasarkan indikator yang telah ditentukan pada transkrip hasil observasi, angket, dan wawancara. Proses ini dilakukan agar mempermudah peneliti dalam menganalisis data pada kerangka pembahasan hasil penelitian.
- c. Memeriksa data dengan menyamakan lagi hasil salinan observasi, angket, dan wawancara untuk meminimalkan ketidaktepatan penjabaran informasi yang diperoleh dari sumber data.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan dalam bentuk terstruktur seperti uraian singkat, bagan, atau tabel. Data diperoleh melalui observasi angket dan wawancara. Peneliti menyusun data yang telah diperoleh berupa deskripsi uraian singkat atau bagan sebagai pedoman dalam menarik kesimpulan. Penyajian data membantu peneliti dalam memahami apa yang terjadi untuk menganalisis secara mendalam. Pada bagian ini, peneliti menyajikan data berdasarkan hasil kondensasi data melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Menyajikan transkrip hasil observasi, angket, dan wawancara yang diperoleh dari subjek penelitian dalam bentuk uraian singkat menjadi bagan dampak penggunaan handphone terhadap perkembangan sosial siswa kelas V.

- b. Menjabarkan data disesuaikan dengan indikator dampak penggunaan handphone terhadap perkembangan sosial siswa kelas V.
 - c. Menganalisis data untuk menelaah dan menjabarkan dampak penggunaan handphone terhadap perkembangan sosial siswa kelas V.
3. Penarikan kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

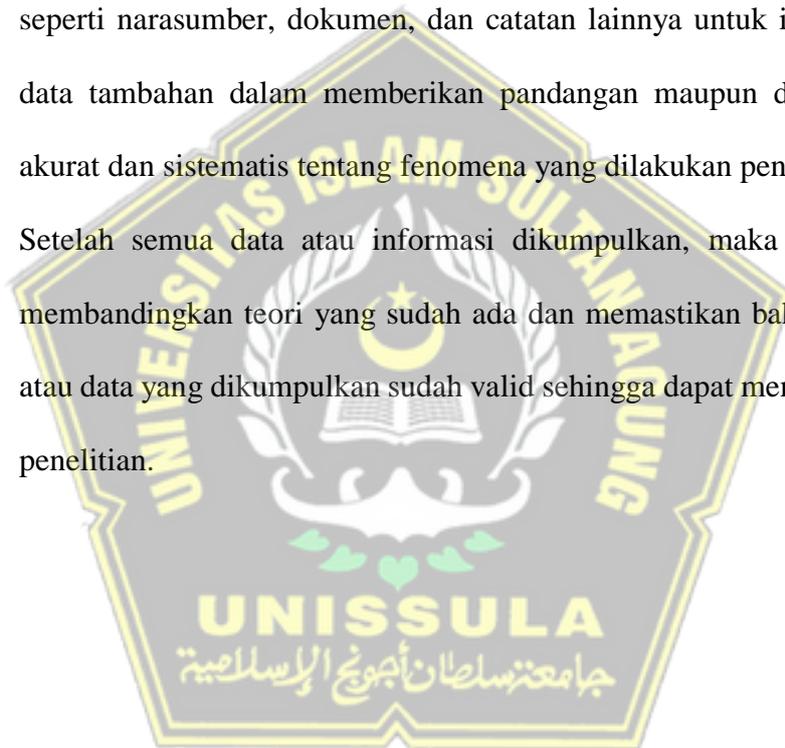
Penarikan kesimpulan berupa proses dimana peneliti menarik kesimpulan dengan diverifikasi kebenarannya. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua data berdasarkan observasi, angket, dan wawancara yang sudah dikondensasi dan disajikan dengan cara yang mudah dipahami sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut. Tahap kesimpulan berisi penjelasan sebuah makna dan penjelasan terhadap data akhir dalam penyajian data yang diperoleh dari hasil analisis dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah.

H. Pengujian Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, peneliti perlu melakukan pemeriksaan terhadap keabsahan data yang ditemukan untuk memastikan bahwa informasi atau data yang ditemukan adalah valid, akurat, dan dapat menguatkan hasil penelitian. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji kredibilitas melalui observasi atau pengamatan secara langsung. Sedangkan untuk menguji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara menanyakan informasi atau data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda seperti observasi,

angket, dan wawancara pada sumber data primer. Adapun langkah-langkah dalam memeriksa keabsahan data sebagai berikut:

1. Mengumpulkan informasi atau data melalui observasi atau pengamatan, penyebaran angket, dan wawancara secara langsung untuk mengetahui kebenaran dalam suatu informasi atau data.
2. Mengidentifikasi dan memilih sumber data yang relevan dengan penelitian seperti narasumber, dokumen, dan catatan lainnya untuk informasi atau data tambahan dalam memberikan pandangan maupun deskripsi yang akurat dan sistematis tentang fenomena yang dilakukan penelitian.
3. Setelah semua data atau informasi dikumpulkan, maka peneliti akan membandingkan teori yang sudah ada dan memastikan bahwa informasi atau data yang dikumpulkan sudah valid sehingga dapat memperkuat hasil penelitian.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Al Fattah pada tanggal 18-21 November 2024 terkait dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah yang ditinjau dari keadaan lingkungan sekolah dan siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Islam Al Fattah. Adapun sumber data tersebut terdiri dari 10 siswa kelas V SD Islam Al Fattah yang bermain *handphone* lebih dari 5 jam dalam sehari dan tidak bisa lepas dari *handphone*. Hasil penelitian mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Islam Al Fattah dilihat dari hasil wawancara kepada siswa kelas V, serta dari angket dan observasi yang dilakukan peneliti.

1. Hasil penelitian terkait penggunaan *handphone* yang berlebihan (kecanduan)

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara. Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara intensif sesuai dengan jenis indikator penelitian. Dengan demikian, data hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

a. Kepemilikan atau kepentingan terhadap *handphone*

Hasil penelitian pada indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, wawancara siswa dan diperoleh informasi bahwa siswa kelas V sudah memiliki *handphone* sendiri dan tergolong sebagai pengguna yang

berlebihan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa tidak membawa handphone ke sekolah terkecuali handphone dibutuhkan selama proses belajar mengajar. Selain itu, beberapa siswa tampak sering membicarakan aplikasi pada handphone mereka saat istirahat sehingga menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap handphone.

Hasil angket yang ditunjukkan pada pertanyaan nomor 1 dan 2 menunjukkan persentase 82% dan 100% hal ini menunjukkan bahwa semua siswa sudah memiliki handphone sendiri dan cenderung menggunakannya di rumah untuk bermain media sosial atau game online daripada belajar. Hasil wawancara dengan siswa berinisial TK, SAH, SA, AAPR, OK, ABP, VR, SNS, KAK, dan CAF menyatakan bahwa mereka memiliki jenis handphone dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya. Siswa memiliki handphone karena diberikan oleh orang tuanya. Siswa menyatakan bahwa mereka selalu menggunakan handphone di rumah dan selalu membawa handphone kemanapun mereka pergi, terkecuali ke sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa siswa tidak membawa handphone ke sekolah dikarenakan peraturan sekolah yang melarang siswa membawa handphone ke sekolah.

b. Pemanfaatan fungsi handphone

Hasil penelitian pada indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, wawancara siswa dan diperoleh informasi pemanfaatan fungsi handphone di kalangan siswa sangat bervariasi. Hasil observasi menunjukkan jika semua siswa menggunakan handphone sebagai hiburan terlepas dari fungsinya yang bisa menambah pengetahuan. Berbeda dengan hasil angket yang ditunjukkan oleh nomer 3, dimana semua siswa menggunakan handphone sebagai hiburan, presentase siswa yang menjawab ya adalah 100%. Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka menyadari pentingnya memanfaatkan fungsi handphone untuk belajar, tetapi mereka tergoda oleh aplikasi hiburan. Terdapat 8 siswa mengakui bahwa mereka lebih senang menggunakan handphone untuk bermain game dan berkomunikasi dengan teman daripada belajar. Namun, terdapat 2 siswa mengakui bahwa mereka sering berdiskusi dalam grup terkait tugas yang belum terpecahkan.

Berdasarkan data tersebut, dapat diambil kesimpulan jika handphone digunakan oleh siswa untuk mencari hiburan bukan untuk mencari sumber belajar atau mengerjakan tugas. Namun tidak semua siswa fokus pada hiburan yang bisa diperoleh siswa, ada beberapa siswa yang masih menggunakan handphone sebagai mestinya. Masih ada sebagian kecil siswa yang menggunakan handphone dalam suatu saat untuk mengerjakan tugas.

c. Aplikasi yang digunakan dalam handphone

Hasil penelitian Indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa jenis aplikasi yang sering digunakan siswa adalah whatsapp, instagram, youtube, tiktok, dan game online. Siswa jarang membuka aplikasi pendidikan seperti google classroom atau ruang guru. Hasil angket siswa menunjukkan bahwa aplikasi yang paling sering digunakan siswa adalah media sosial. Hal ini dapat merujuk dari pertanyaan nomor 4 terdapat 82% siswa yang menjawab “Iya”, artinya sebagian besar siswa menggunakan handphone sebagai untuk bersosial media game dan sejenisnya.

Adapun hasil wawancara dengan siswa perempuan menyatakan bahwa mereka cenderung lebih sering bermain media sosial seperti instagram, whatsapp, youtube, dan tiktok. Terdapat 4 siswa perempuan yang sering membuat trend tiktok dan mengupload di sosial media mereka. Sedangkan hasil wawancara dengan siswa laki-laki menyatakan bahwa mereka cenderung lebih suka bermain game online seperti free fire. Siswa menyatakan bahwa mereka bermain game free fire di handphone bersama teman-teman dari seluruh dunia.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar atau hampir seluruh siswa menggunakan aplikasi sosmed, dan game sebagai aplikasi terbanyak yang digunakan oleh siswa.

d. Frekuensi penggunaan handphone dalam sehari

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa dan diperoleh informasi bahwa frekuensi handphone cukup tinggi dalam aktivitas sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menggunakan handphone dengan rata-rata penggunaan sekitar 2-3 kali dalam sehari di rumah. Siswa lebih sering menggunakan handphone pada sore dan malam hari. Observasi menunjukkan bahwa waktu penggunaan handphone meningkat signifikan pada hari libur dibandingkan hari biasa.

Adapun hasil angket pertanyaan nomor 5 menunjukkan hasil jika sebanyak 82% menjawab “Iya” artinya hampir sebagian besar siswa menggunakan handphone setiap hari. Hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan handphone setiap hari dan lebih dari tiga kali dalam sehari. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan handphone mulai dari bangun tidur, pulang sekolah hingga mau tidur.

Berdasarkan hasil di atas dapat ditarik kesimpulan jika sebagian besar siswa menggunakan handphone setiap hari. Penggunaan ini tidak dilakukan sekali dalam sehari, melainkan lebih dari 3 kali penggunaan disetiap harinya, hal ini cukup mengkhawatirkan baik bagi kesehatan, kecerdasan, dan perkembangan sosial siswa jika tidak digunakan sebagaimana mestinya.

e. Durasi penggunaan handphone dalam sehari

Hasil penelitian pada indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan siswa menggunakan handphone lebih dari 5 jam dalam sehari. Hasil wawancara peneliti dengan siswa inisial TK, SAH, SA, AAPR, OK, ABP, dan VR mengatakan bahwa handphone digunakan ketika pulang sekolah sampai dekat magrib, setelah itu mengaji, lalu setelah pulang mengaji melanjutkan bermain handphone. Siswa menyatakan bahwa mereka senang bermain handphone. Apabila orang tua melarang saya bermain handphone, maka saya sering ngembek dan tidak mau menuruti perkataan mereka. Sedangkan siswa inisial SNS, KAK, dan CAF menyatakan bahwa mereka menggunakan handphone mulai dari bangun tidur, lalu siap-siap ke sekolah dan setelah pulang sekolah mereka lanjut bermain handphone sampai mengatuk. Selain itu dari hasil penelitian melalui angket yang dibagikan kepada siswa dengan pertanyaan nomor 6 diperoleh hasil sebanyak 73 % siswa yang menggunakan handphone lebih dari 5 jam, artinya sebanyak 37 % siswa yang menggunakan handphone dibawah 5 jam. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa berhenti bermain handphone ketika makan, mengaji, dan tidur. Ketika mereka dilarang bermain handphone, maka mereka dengan spontan memberontak kepada orang tua sampai diizinkan bermain handphone lagi.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui jika hampir semua siswa menggunakan handphone lebih dari 5 jam, namun masih ada siswa yang menggunakan handphone dibawah 5 jam, melalui kesepakatan yang telah dibuat.

f. Ketergantungan pada handphone

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa dan diperoleh informasi bahwa ketergantungan siswa pada handphone cukup tinggi. Berdasarkan hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak bisa lepas dari handphone, bahkan dalam situasi yang tidak memerlukan handphone, seperti saat berbicara dengan teman atau orang tua. Hasil angket ditunjukkan pada pertanyaan nomer 7,8,9 dengan persentase 68%, 42% dan 35%. Artinya siswa terlihat sering memegang handphone dan tersebut menunjukkan adanya kebiasaan yang sulit dihindari. Hasil angket menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan atau gelisah jika tidak menggunakan handphone dalam sehari. Beberapa siswa ketika setiap bangun tidur yang pertama siswa cari adalah handphone. Siswa terbiasa mengecek nontifikasi meskipun tidak ada pesan penting.

Adapun hasil wawancara dengan siswa menjelaskan bahwa siswa merasa jengkel dan kesal ketika handphone yang digunakan tiba-tiba lemot atau baterai habis. Siswa menyatakan juga bahwa mereka kesulitan mengurangi penggunaan handphone meskipun sudah berusaha. Siswa menyatakan bahwa handphone menjadi alat utama mengisi waktu luang.

Memang tidak semuanya namun banyak dari siswa yang mengalami hal tersebut.

Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan jika ada beberapa siswa yang sudah ketergantungan dengan penggunaan handphone dalam kehidupannya. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan yang telah mereka tuturkan dalam wawancara, angket hingga hasil observasi.

g. Pendampingan atau pengawasan saat menggunakan handphone

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa dan diperoleh informasi bahwa tingkat pendampingan atau pengawasan saat menggunakan handphone sangat bervariasi, tergantung pada kebijakan orang tua. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa terlihat menggunakan handphone tanpa adanya batasan yang jelas dari orang tua. Terdapat beberapa siswa yang mendapatkan pengawasan dari orang tua, namun aturan tersebut tidak konsisten. Hasil wawancara dengan siswa menjelaskan bahwa kurangnya pengawasan dari orang tua membuat siswa menjadi tidak terkontrol menggunakan handphone. Dari hasil angket yang ditunjukkan pada pertanyaan nomor 10 diperoleh hasil 28 % dengan pertanyaan “iya” selalu mendapatkan pengawasan orang tua ketika menggunakan handphone”. Artinya lebih banyak siswa yang tidak mendapat pengawasan saat menggunakan handphone atau 72% siswa tidak mendapatkan pengawasan. Pengawasan penggunaan handphone menjadi hal yang cukup diabaikan oleh orang tua, karena banyak orang tua

merasa kalau anak sudah pandai mengoprasikan handphone. Namun hal sebenarnya yang perlu diawasi adalah jika terjadi penyalahgunaan dan mengontrol penggunaan siswa agar tidak menjadi ketergantungan .

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan, sebagian besar siswa tidak mendapat pengawasan penggunaan handphone dari orang tua karena ada beberapa alasan dibalik hal tersebut.

2. Hasil penelitian terkait perkembangan sosial siswa

a. Bersikap sopan dan santun

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan sikap sopan kepada teman, guru dan orang tua, seperti mengucapkan salam saat bertemu dan berbicara dengan nada yang santun. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang masih berperilaku kurang sopan, contohnya berkata kotor. Kata tersebut kerap diucapkan setiap hari karena sudah menjadi kebiasaan. Kata tersebut didengar dari media sosial dan game online yang ada dalam handphone.

Adapun hasil angket pada nomor 11 tentang bersikap sopan dan santun memperoleh skor 60%, hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa ketika sedang dinasehati teman, siswa dengan spontan merasa jengkel dan mengeluarkan kata tidak sopan. Hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa dalam interaksi sehari-hari, tekanan dari teman sebaya sering mempengaruhi cara mereka bersikap. Terdapat 7 siswa yang menyatakan bahwa mereka kesulitan menjaga kesantunan ketika

bercanda atau dalam percakapan santai dengan teman sehingga siswa sering mengeluarkan kata-kata tidak kotor yang dianggap bercanda.

Dari hal tersebut, artinya sikap sopan santun siswa sudah tidak dihiraukan, banyak siswa yang mengabaikan hal tersebut. pola tingkah laku siswa menjadi lebih emosi, susah untuk dinasehati, dan diberi saran.

b. Sikap empati

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa umumnya menunjukkan empati dalam bentuk membantu teman yang kesulitan, seperti meminjamkan alat tulis dan membantu memahami materi pelajaran. Namun, ketika terjadi konflik kecil atau persaingan antar teman, beberapa siswa cenderung mengabaikan perasaan orang lain. Sikap empati siswa lebih sering terlihat dalam kelompok pertemanan dekat dibandingkan dengan teman yang kurang akrab.

Adapun hasil angket pertanyaan nomer 12 tentang perilaku empati diperoleh skor 76% dengan pernyataan “saya suka membantu orang tua melakukan pekerjaan rumah”, dari hasil angket ini banyak siswa yang memiliki empati tinggi. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa sering membantu teman yang mengalami kesulitan, seperti menyelesaikan tugas yang tertunda.

Dari hal tersebut dapat disimpulkan jika sikap empati menjadi tantangan besar bagi siswa, dari hasil penelitian menunjukkan jika sikap

empati siswa tergolong cukup tinggi dengan saling membantu teman yang mengalami kesulitan.

c. Kerja sama

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa umumnya mampu bekerja sama dengan baik dalam tugas kelompok, namun siswa merasa malas dan pasif sehingga menyerahkan seluruh tugas kepada teman salah satu teman kelompok. Dari hasil angket nomer 13 dengan pernyataan “saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok” hanya memperoleh skor 35% . artinya masih banyak siswa yang belum bisa bekerja sama dengan orang di sekitar atau sesama siswa. Adapun hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa siswa tidak suka kerja kelompok karena jika bukan dengan teman dekat. Terdapat beberapa siswa yang menyukai kerja kelompok tapi jarang mengeluarkan pendapat. Alasan siswa suka kerja kelompok karena merasa mempermudah penyelesaian tugas sehingga cepat selesai.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui jika kemampuan kerja sama siswa rendah dan sikap kerja sama siswa belum dilaksanakan secara baik karena memberikan beban tanggung jawab kepada satu orang dalam kelompok.

d. Sikap peduli

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa

belum menunjukkan kepedulian terhadap teman maupun lingkungan sekitar. Siswa cenderung mengabaikan tanggung jawab, seperti membuang sampah sembarangan. Hasil angket pada nomor 14 tentang sikap peduli menunjukkan 64 %, dari nilai tersebut dapat diketahui jika sebagian besar siswa memiliki sikap peduli dengan lingkungan sekitar. Sikap peduli bisa dilakukan melalui tindakan-tindakan kecil, seperti membantu teman yang mengalami kesulitan membawa barang. Adapun hasil wawancara mengungkapkan bahwa, sebagian besar siswa jarang membantu teman yang merasa kesulitan. Siswa hanya peduli jika teman dekatnya memerlukan bantuan. Terdapat 7 siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa malas jika dimintai tolong sesuatu. Sedangkan 3 siswa yang mengungkapkan bahwa merasa senang jika dimintai tolong sesuatu.

Berdasarkan hal tersebut, sikap peduli menjadi salah satu masalah utama perkembangan sosial siswa karena masih banyak siswa yang belum memunculkan kepedulian dalam kehidupan sehari-hari.

e. Interaksi dengan teman sebaya

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, dan wawancara siswa. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sering menggunakan handphone dan cenderung lebih sering berinteraksi secara virtual dibandingkan secara langsung dengan teman sebaya. Interaksi tatap muka terlihat sering terjadi di dalam kelas, namun ketika pulang sekolah siswa cenderung lebih asyik dengan handphone sehingga jarang keluar berinteraksi dengan teman sebaya.

Hasil angket pada nomor 15 dan 16 tentang interaksi dengan teman sebaya menunjukkan skor 76 % dengan pernyataan “saya lebih suka bermain handphone daripada bermain dengan teman teman” serta skor 46% dengan pernyataan “saya sering bermain dengan teman teman disekolah”. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman berkomunikasi dengan teman sebaya melalui handphone dibandingkan berbicara langsung. Siswa menyatakan juga bahwa penggunaan handphone seringkali membuat mereka lebih fokus pada konten digital daripada bermain bersama teman sebaya. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa Sebagian besar siswa mengakui bahwa bermain handphone lebih seru dibandingkan keluar bermain dengan teman. Alasannya karena siswa tidak mempunyai teman main dan tidak mudah akrab dengan teman. Siswa merasa nyaman dan lebih mudah berbicara melalui handphone dibandingkan secara langsung. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan handphone siswa menjadi tidak terkontrol sehingga menyebabkan interaksi virtual dan tatap muka menjadi tidak seimbang.

Dari hal tersebut, dapat diketahui jika interaksi siswa dengan teman sebaya dilakukan kurang baik, penggunaan handphone menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi hal tersebut. Kecanduan penggunaan handphone menjadi pemicu utama rendahnya interaksi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

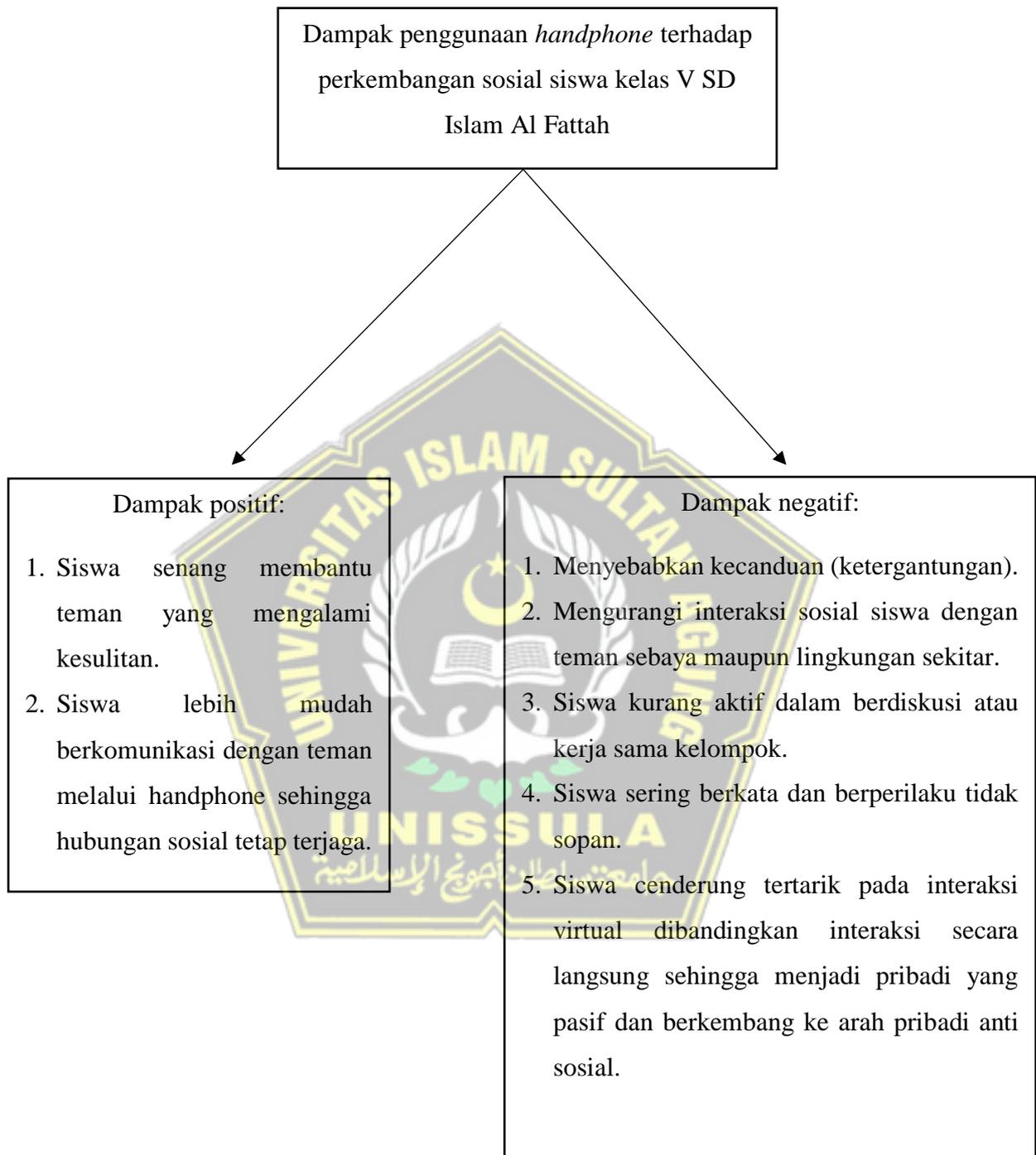
f. Kemampuan berkomunikasi

Hasil penelitian indikator ini diperoleh dari hasil observasi, angket, wawancara dan diperoleh informasi bahwa kemampuan berkomunikasi siswa melalui handphone maupun secara langsung sama. Informasi tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa mampu berkomunikasi dengan baik melalui handpone maupun secara langsung. Siswa tampak percaya diri saat menyampaikan pendapat dihadapan teman-teman saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang sering menggunakan handphone cenderung lebih terampil dalam komunikasi berbasis teks. Hasil angket pada nomor 17 dan 18 tentang kemampuan komunikasi siswa menunjukkan skor 64% dan 28%. Dari hal ini dapat diketahui jika siswa lebih mudah menyampaikan pendapat melalui secara langsung. Terdapat beberapa siswa yang menyatakan bahwa lebih mudah menyampaikan pendapat melalui handphone. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa lebih mudah menyampaikan pesan melalui tulisan dibandingkan berbicara secara langsung. Beberapa siswa menjelaskan bahwa penggunaan handphone membuat mereka lebih terbiasa dengan bahasa informal atau singkatan yang terkadang mempengaruhi kemampuan berkomunikasi secara formal. Penggunaan handphone dapat mengasah keterampilan komunikasi siswa. Siswa lebih mudah berkomunikasi dalam lingkungan informal dibandingkan formal seperti presentasi.

Berdasarkan hal tersebut, kemampuan siswa dalam berkomunikasi sangat kurang, siswa mengalami beberapa kendala dalam berkomunikasi seperti antusias komunikasi yang dilakukan secara online dan bagaimana cara berkomunikasi dengan jelas kepada orang sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan handphone merupakan salah satu pemicu siswa lebih mudah berkomunikasi lewat handphone



Tabel 4. 1 Hasil Observasi, Angket, dan Wawancara Siswa



Merujuk pada hasil observasi, angket, dan wawancara siswa kelas V SD Islam Al Fattah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan handphone siswa kelas V sudah tergolong berlebihan. Siswa menggunakan handphone setiap hari dengan durasi waktu lebih dari lima jam dalam sehari. Siswa senang bermain handphone dibandingkan keluar rumah bermain dengan teman. Siswa lebih suka berkomunikasi melalui handphone dibandingkan secara langsung. Hal ini disebabkan karena siswa tidak mendapatkan pengawasan dari orang tua saat menggunakan handphone. Penggunaan handphone secara berlebihan dapat menyebabkan perkembangan sosial anak menurun. Dampak penggunaan *handphone* bagi siswa meliputi dua aspek yaitu dampak positif dan dampak negatif, dimana dampak negatifnya lebih banyak dibandingkan dampak positif. Dampak negatif penggunaan *handphone* yaitu membuat siswa menjadi ketergantungan, mengurangi interaksi sosial siswa dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar, siswa kurang aktif dalam berdiskusi atau kerja sama kelompok, siswa sering berkata dan berperilaku tidak sopan, serta siswa cenderung lebih tertarik pada interaksi virtual dibandingkan interaksi secara langsung sehingga menjadi pribadi yang pasif dan berkembang ke arah pribadi anti sosial. Sedangkan dampak positif penggunaan *handphone* yaitu siswa senang membantu teman yang mengalami kesulitan dan siswa lebih mudah berkomunikasi dengan teman melalui handphone sehingga hubungan sosial tetap terjaga.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* pada siswa kelas V tergolong besar dan berlebihan, dimana hampir semua siswa kelas V sudah memiliki *handphone* sendiri dan sering menggunakannya lebih dari lima jam dalam sehari sehingga tanpa disadari membuat anak menjadi kecanduan. Hal ini disebabkan karena anak tidak mendapatkan pengawasan dari orang tua saat menggunakan *handphone* di rumah. Kebanyakan anak sering menggunakan *handphone* untuk hiburan, seperti bermain sosial media, game online, dan komunikasi daripada untuk belajar karena menurut mereka bermain game dan sosial media lebih seru, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa dampak penggunaan *handphone* bagi siswa meliputi dua aspek yaitu dampak positif dan dampak negatif, dimana dampak negatifnya lebih banyak dibandingkan dampak positif. Dampak negatif penggunaan *handphone* yaitu membuat siswa menjadi ketergantungan, mengurangi interaksi siswa dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar, siswa kurang aktif dalam berdiskusi atau kerja sama kelompok, siswa sering berkata dan berperilaku tidak sopan, dan cenderung lebih tertarik pada interaksi virtual dibandingkan interaksi secara langsung sehingga menjadi pribadi yang pasif dan berkembang ke arah pribadi anti sosial. Kebiasaan tersebut juga mengurangi kesempatan anak untuk belajar nilai-nilai sosial sehingga dapat memicu perilaku individualitas, dimana anak sering kali lebih fokus dengan dunia maya dan secara tidak sadar

anak sudah tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Sedangkan dampak positif penggunaan *handphone* yaitu siswa senang membantu teman yang mengalami kesulitan dan siswa lebih mudah berkomunikasi dengan teman melalui *handphone* sehingga hubungan sosial tetap terjaga.

Pada dasarnya, *Handphone* memberikan manfaat sebagai alat berkomunikasi dengan teman dan sebagai alat pembelajaran yang mendukung anak dalam mencari informasi maupun materi pembelajaran yang belum diketahui. Sejalan dengan penelitian (Singh & Samah, 2018) yang mengungkapkan bahwa *handphone* dapat memudahkan anak dalam berkomunikasi dan mengakses informasi. Namun, jika digunakan secara berlebihan maka *handphone* dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak seperti kemampuan komunikasi anak menurun, mengurangi waktu bermain secara langsung bersama teman sebaya, dan kebiasaan tersebut juga mengurangi kesempatan anak untuk belajar nilai-nilai sosial sehingga dapat memicu perilaku individualitas, dimana anak sering kali lebih fokus dengan dunia maya dan secara tidak sadar anak sudah tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Penelitian (Nihaya et al., 2022) mengungkapkan bahwa ketergantungan terhadap *handphone* menyebabkan perkembangan sosial anak menurun. Anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan *handphone* cenderung lebih tertarik pada interaksi virtual dibandingkan interaksi secara langsung dengan teman sebaya atau lingkungan sekitar. Hal tersebut menyebabkan anak kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Akibatnya, kemampuan keterlibatan kerja sama menyelesaikan

tugas atau masalah secara langsung terhambat. Sejalan dengan penelitian (Andriyani et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *handphone* secara berlebihan membuat anak menjadi sangat ketergantungan dengan *handphone* dan menyebabkan anak menjadi kesulitan dalam bersosialisasi, bahkan penggunaan *handphone* dapat membuat anak mengalami permasalahan fisik seperti mata yang rusak. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak yang sangat berpengaruh terhadap hubungan sosial anak karena dapat membuat anak berkembang ke arah pribadi anti sosial sehingga anak lupa berkomunikasi secara langsung dengan orang lain.

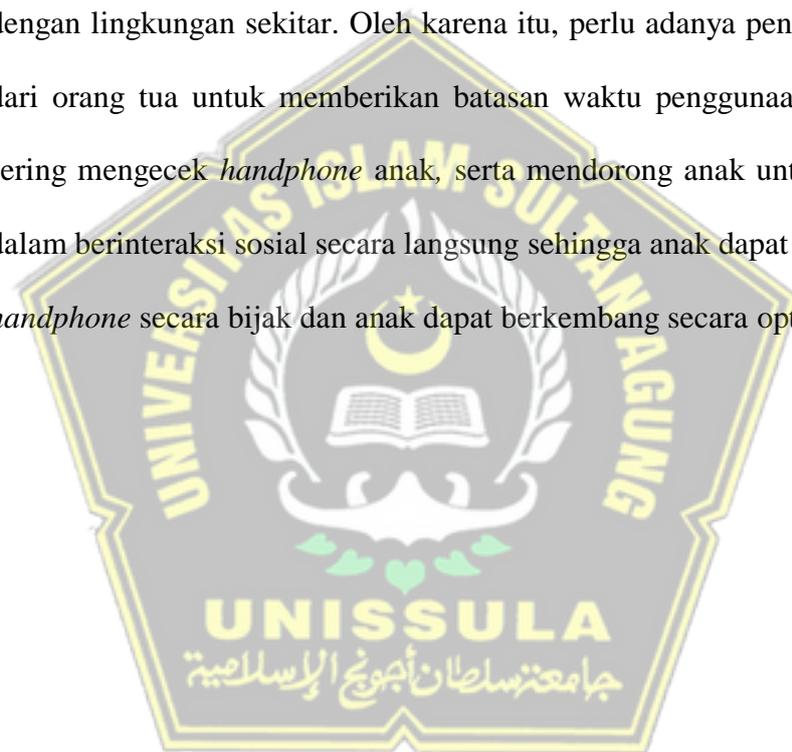
Pada fenomena yang terjadi saat ini, keberadaan *handphone* memberikan pengaruh yang besar pada anak sehingga anak lebih memilih untuk bermain *handphone* dibandingkan bermain secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu, anak merasa tidak bisa lepas dari *handphone*, serta merasa gelisah atau kesulitan jika tidak menggunakan *handphone* dalam sehari. Akibat terlalu sering menggunakan *handphone* membuat anak menjadi malas melakukan hal lain dan menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, anak sering berkata kotor atau tidak sopan kepada teman, seperti menyebutkan nama binatang. Anak mendengar kata-kata tersebut dari aplikasi yang berada dalam *handphone*. Kata-kata tersebut kerap diucapkan dalam kehidupan sehari-hari karena sudah menjadi kebiasaan. Penelitian (Ariston & Frahasini, 2018) menunjukkan bahwa anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar *handphone* dapat menyebabkan kecanduan sehingga membuat anak malas bermain atau berinteraksi bersama

teman sebaya. (Rini et al., 2021) mengungkapkan bahwa anak yang menggunakan handphone secara berlebihan menjadi mudah marah, menirukan langkah tingkah laku dalam *handphone*, serta berbicara sendiri pada *handphone*. Sejalan dengan penelitian (Srinahyanti et al., 2019) yang menyatakan bahwa dampak negatif penggunaan *handphone* adalah anak lebih sering menyendiri, susah bergaul, dan apabila sudah kecanduan menjadi sulit untuk dikontrol sehingga otak anak menjadi sulit berkembang.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini juga diperkuat dengan teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura. Menurut (Tullah & Amiruddin, 2020) teori ini menekankan bahwa manusia, terutama anak-anak tidak hanya belajar melalui pengalaman langsung, tetapi melalui pengamatan terhadap perilaku orang di sekitar, baik positif maupun negatif yang ditampilkan dalam *handphone*. Anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dari konten media sosial, video, atau game online. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, baik dalam kemampuan berkomunikasi, empati, serta hubungan sosial. Menurut Bandura interaksi sosial merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan perilaku individu. Penggunaan *handphone* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi anak dengan teman sebaya maupun keluarga sehingga mempengaruhi kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal.

Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *handphone* pada siswa kelas V SD Islam Al Fattah telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari sehingga berdampak terhadap perkembangan sosial anak.

Meskipun *handphone* menawarkan berbagai kemudahan dalam komunikasi, akan tetapi dampak negatifnya terhadap perkembangan sosial tidak bisa diabaikan. Penggunaan *handphone* secara berlebihan pada siswa kelas V SD Islam Al Fattah telah memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan sosial mereka, dimana anak menjadi malas berinteraksi dengan teman, sering berkata tidak sopan, dan menjadi tidak peka atau peduli dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan ketat dari orang tua untuk memberikan batasan waktu penggunaan *handphone*, sering mengecek *handphone* anak, serta mendorong anak untuk lebih aktif dalam berinteraksi sosial secara langsung sehingga anak dapat menggunakan *handphone* secara bijak dan anak dapat berkembang secara optimal.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti jabarkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *handphone* pada siswa kelas V SD Islam Al Fattah tergolong berlebihan atau kecanduan, karena hampir semua siswa sudah memiliki *handphone* sendiri dan sering menggunakan *handphone* lebih dari lima jam dalam sehari. Kebanyakan siswa menggunakan *handphone* untuk hiburan seperti bermain game online (free fire), membuat tren joget tiktok, membuka youtube, instagram, dan whatsapp untuk mengirim pesan. Terdapat beberapa siswa yang menggunakan *handphone* untuk belajar. Hal ini disebabkan karena siswa tidak mendapatkan pengawasan dari orang tua sehingga penggunaan *handphone* menjadi tidak terkontrol.

Penggunaan *handphone* bagi siswa memberikan dampak positif dan dampak negatif, dimana dampak negatifnya lebih banyak dibandingkan dampak positif. Dampak negatif penggunaan *handphone* yaitu membuat siswa menjadi ketergantungan, mengurangi interaksi sosial siswa dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar, siswa kurang aktif dalam berdiskusi atau kerja sama kelompok, siswa sering berkata dan berperilaku tidak sopan, serta siswa cenderung lebih tertarik pada interaksi virtual dibandingkan interaksi secara langsung sehingga menjadi pribadi yang pasif dan berkembang ke arah pribadi anti sosial. Sedangkan dampak positif penggunaan *handphone* yaitu siswa senang membantu teman yang mengalami kesulitan dan siswa lebih mudah

berkomunikasi dengan teman melalui handphone sehingga hubungan sosial tetap terjaga. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan ketat dari orang tua untuk memberikan batasan waktu penggunaan *handphone*, serta mendorong anak untuk lebih aktif dalam berinteraksi sosial secara langsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Islam Al Fattah, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan untuk dapat mengurangi penggunaan *handphone* yang berlebihan dan menggunakan *handphone* untuk hal-hal yang positif saja.
2. Bagi orang tua diharapkan untuk sering mengecek *handphone* anak, lebih tegas dalam mengawasi penggunaan *handphone* anak, dan memberikan pendampingan maupun batasan durasi penggunaan *handphone* anak. Selain itu, orang tua juga dapat memberikan dorongan kepada anak untuk lebih aktif berpartisipasi sosial, seperti bermain bersama teman di luar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar. *In Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 17–27.
- Abuk, L., & Iswahyidi, D. (2019). Dampak Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*, 3, 311–318.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/article/view/208%0Ah>
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/article/download/208/171>
- Agianto, R., Setiawati, A., & Firmansyah, R. (2020). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup dan Etika Remaja. *Tematik*, 7(2), 130–139.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v7i2.461>
- Agus budiman. (2022). Penggunaan Handphone Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial. *Judge : Jurnal Hukum*, 3(02), 84–89.
<https://doi.org/10.54209/judge.v3i02.358>
- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
<https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
- Amelia, & Sumarni, S. (2022). Peran orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 171–180.
- Ames, H., Glenton, C., & Lewin, S. (2019). Purposive sampling in a qualitative evidence synthesis: A worked example from a synthesis on parental perceptions of vaccination communication. *BMC Medical Research Methodology*, 19(1), 1–9.
- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 175–185.
- Anggita, A. D., Purnamasari, I., & Rais, R. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pleburan 03 Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 6(1), 1–5.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68.

<https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>

- Arifin, Z. (2020). Teori Perkembangan Sosial Anak dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan. *Tadarus*, 9(1), 119–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/td.v9i1.5464>
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Batinah, Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini : Literatur Review*. 9(1), 31–39.
- Cell Dilon. (2020). Tiktok Influences on Teenagers and Young Adults Students: The Common Usages of the Application Tiktok. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences*, 68(1), 132–142. <http://asrjetsjournal.org/>
- Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian dampak negatif aplikasi berbagi video bagi anak-anak di bawah umur di Indonesia. *Communication*, 10(1), 1–15.
- Dhiu, K. D., & Fono, Y. M. (2022). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 56–61.
- Dilci, T., & Eranıl, A. K. (2022). The Impact of Social Media on Children. *Research Anthology on Usage, Identity, and Impact of Social Media on Society and Culture*, 2(7), 15–24. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6307-9.ch002>
- Fadil, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34–46.
- Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. (2019). Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 4(2), 103–109.
- Hafifah, Lestari, M. C. D., & Junaidi, Y. (2024). Perkembangan Sosial Anak di TK Ibnu Taimiyah Bukittinggi. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 141–150.
- Ismiatun, A. N. (2020). Studi Komparatif Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dan Kota. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 6(2), 8–12.
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951–961. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>

- Junita Juwita Siregar, & Musawaris, R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Komunikasi Whatsapp Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(12), 2258–2268.
- Kaffa, Z., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Analisis Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2612–2616.
- Kamal, K. A., & Maknun, L. (2023). Implementasi Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(1), 52–63.
- Kucaba, K., & Monks, C. P. (2022). Peer relations and friendships in early childhood: The association with peer victimization. *Aggressive Behavior*, 48(February), 431–442. <https://doi.org/10.1002/ab.22029>
- Mardiyani, R. D. N. rohma, & Widyasari, C. (2023). Interaksi Teman Sebaya dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 416–429. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.329>
- Maulidiana, L. N., Cahyaningtyas, A. P., & Ismiyanti, Y. (2021). Development of Digital Interactive Module “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) for Grade IV Students of Elementary School of Kemala Bhayangkari 02. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 137–148.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66.
- Mubarak, M. M. I., Jumadi, & Satrio, A. (2024). Analisis Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Pendidikan Karakter di Era Teknologi 4.0. *Journal of Instructional Technology (J-INSTECH)*, 5(2), 105–121.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Nihaya, F., Rahmawati, A., & Nurjanah, N. E. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 12(1), 85–93.
- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handayaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1585. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>
- Nuramadan, D. K., Muttaqin, Z., Fauziah Fatah, V., & Z, D. (2023). Ketergantungan Handphone pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Indonesia*

- Florence Nightingale*, 3(1), 31–36.
- Nurfirdaus, N., & Atang Sutisna. (2021). Lingkungan Sekolah dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5((2b)), 895–902.
- Prasetio, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja (Studi Pada Smkn 1 Marabahan). *Universitas Islam Kalimantan MAB*.
- Prasetyo, A. (2019). *Dampak Penggunaan handphone Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Perumahan PT Great Giant Foods Lakop Kecamatan Tebanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah*. 1–74.
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., & Ajriyah, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89.
- Putri, A., & Khadijah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677>
- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2473>
- Refika Mastanora. (2018). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 47–57. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- 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.
- Robbiyah, Ekasari, D., & Witarsa, R. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 74–84.
- Rusilowati, A., & Isdaryanti, B. (2024). *Pendidikan Ramah Anak sebagai Sarana Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar*. 13(4), 5359–5372.
- Saputri, R. A. (2019). Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan siswa SD Bakalan Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul. *Jurnal Basic Education*, 8(15), 1424–1433.
- Sari, D. N. (2020). *An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development*. 449(Icece 2019), 201–204. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.041>
- Sepulveda-Escobar, P., & Morrison, A. (2020). Online teaching placement during the COVID-19 pandemic in Chile: challenges and opportunities. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 587–607.

<https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1820981>

- Sholihah, Nurpratiwiningsih, L., & Muamar. (2022). Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget dan Kontrol Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kubangpari 02. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 317–325. <https://zenodo.org/record/6994866>
- Sikumbang, K., Ramadhina, W., Yani, E. R., Arika, D., Hayati, N., Hasibuan, N. A., & Permana, B. G. (2024). Peranan Media Sosial Instagram terhadap Interaksi Sosial dan Etika pada Generasi Z. *Journal on Education*, 6(2), 11029–11037. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4888>
- Singh, M. K. K., & Samah, N. A. (2018). Impact of Smartphone: A Review on Positive and Negative Effects on Students. *Asian Social Science*, 14(11), 83. <https://doi.org/10.5539/ass.v14n11p83>
- Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019). Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. *Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE)*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>
- Susanti, R. (2024). Pengaruh Program Pendidikan Berkarakter Terhadap Pembentukan Sikap Empati Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 2290–2302.
- Syahrudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282.
- Tola, Y. P. (2018). Perilaku agresif anak usia dini dilihat dari pola asuh orang tua. *Jurnal Buah Hati*, 5(1), 1–13.
- Tullah, R., & Amiruddin. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 48–55.
- Wahyono, W. . K. H. (2021). Dampak Pengguna Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegangan Kidul Cirebon. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 3(2), 253–261. <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/equalita/article/view/9105>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wati, E. K., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.
- Widya, R., Rozana, S., & . M. (2021). The Impact of Gadget Use on Psychological Development in Elementary School Children. *International Journal of Research and Review*, 8(8), 314–318. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20210843>
- Yong, G. H., Lin, M.-H., Toh, T.-H., & Marsh, N. V. (2023). Social-Emotional

Development of Children in Asia: A Systematic Review. *Behavioral Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.3390/bs13020123>

Yuliana, D., Murton o, & Oktavianti, I. (2021). Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Melalui Pola Asuh Keluarga. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1434–1439. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/1416/955>

Zain, Z. M., Jasmani, F. N. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). *Gadgets and Their Impact on Child Development*. *Mcmc*, 6. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082006>

