

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**
(Studi Kasus pada Siswa Kelas V di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh

Aprianto Abdurahman

NIM 1704711

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2021**

Aprianto Abdurahman, 2021

*ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MINAT BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR HAK CIPTA

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**
(Studi Kasus pada Siswa Kelas V di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta)

Oleh

Aprianto Abdurahman

1704711

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Aprianto Abdurahman 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.


LEMBAR PENGESAHAN

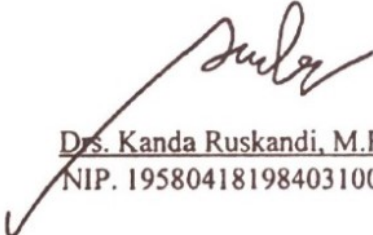
APRIANTO ABDURAHMAN

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus pada Siswa Kelas V di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Dra. Srie Mulyani, M.Pd
NIP. 195907041986092001

Pembimbing II

Drs. Kanda Ruskandi, M.Pd
NIP. 195804181984031003

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd
NIP. 198205162008012015

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus pada Siswa Kelas V di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta)

APRIANTO ABDURAHMAN

NIM 1704711

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* kini banyak diminati dan digunakan oleh semua kalangan terutama pada siswa sekolah dasar. Dengan adanya *gadget* ini dapat mengubah hubungan sosial mereka dan juga aktivitas belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data pemecahan masalah berupa kata-kata, ucapan atau tulisan. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus (*case study*). Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan dokumentasi untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar pada siswa sekolah dasar adalah membuat anak menjadi terhambat dalam proses interaksi siswa terhadap sesama, mengabaikan lingkungan sekitar yang berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, minat belajar siswa berkurang, siswa menjadi malas belajar dan menurunkan konsentrasi belajar siswa karena siswa hanya menggunakan *gadget* sebagai sarana hiburan. Penyebabnya dikarenakan orang tua telah memberikan *gadget* sepenuhnya terhadap anaknya sehingga anak memiliki keleluasaan dalam menggunakan *gadget*, orang tua kurang dalam mengontrol dan membatasi penggunaan *gadget*, suasana belajar dari rumah yang tidak nyaman serta adanya ajakan dari teman sepergaulannya. Adapun cara mengatasinya dengan senantiasa mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* khususnya ketika belajar, memanfaatkan sebaik mungkin pembelajaran *online*, membuat suasana belajar yang nyaman, membuat jadwal dan aturan yang tegas dalam penggunaan *gadget*, serta sering berkonsultasi dengan guru.

Kata kunci: Penggunaan *gadget*, Perilaku sosial, Minat belajar

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERILAKU SOSIAL DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus pada Siswa Kelas V di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta)

APRIANTO ABDURAHMAN

NIM 1704711

ABSTRACT

The use of gadgets is now in great demand and used by all groups, especially elementary school students. With this gadget, they can change their social relationships and also their learning activities. This study aims to determine the effect of the use of gadgets on the social behavior of elementary school students and to determine the effect of using gadgets on the learning interest of elementary school students. This research is included in qualitative research, namely research that produces problem solving data in the form of words, speech or writing. This research uses a case study approach (case study). Data collection was carried out in two ways, namely interviews and documentation to collect data related to research. Based on the results of the study, it is known that the effect of using gadgets on social behavior and interest in learning in elementary school students is to make children become inhibited in the process of student interaction with others, ignoring the surrounding environment which has a negative impact on social behavior and student attitudes, student learning interest is reduced, students become lazy to study and reduce the concentration of student learning because students only use gadgets as a means of entertainment. The reason is because parents have given gadgets completely to their children so that children have the freedom to use gadgets, parents are less in controlling and limiting the use of gadgets, the atmosphere of learning from home is uncomfortable and there are invitations from their friends. The way to overcome this is by always accompanying children in using gadgets, especially when studying, making the best use of online learning, creating a comfortable learning atmosphere, making schedules and strict rules for using gadgets, and often consulting with teachers.

Keywords: *Use of gadgets, Social behavior, Interest in learning*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Gadget	8
2.1.1 Pengertian Gadget	8
2.1.2 Penggunaan Gadget	9
2.1.3 Pengaruh Gadget Pada Anak	10
2.1.4 Dampak Penggunaan Gadget	13
2.1.4.1 Dampak Negatif dari Gadget	13
2.1.4.2 Dampak Positif dari Gadget	15
2.2 Perilaku Sosial	17
2.2.1 Pengertian Perilaku Sosial	17
2.2.2 Faktor Pembentuk Perilaku Sosial	18
2.2.3 Bentuk Perilaku Sosial	22
2.3 Minat Belajar	23
2.3.1 Pengertian Minat Belajar	23
2.3.2 Ciri-Ciri Minat Belajar	24
2.3.3 Faktor-Faktor Minat Belajar	24
2.3.4 Indikator Minat Belajar	27

2.4 Penelitian Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian	31
3.2 Subjek Penelitian	31
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.4 Jenis dan Sumber Data	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Wawancara	32
3.5.2 Dokumentasi	32
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.6.1 Lembar Wawancara	33
3.7 Teknik Keabsahan Data	36
3.8 Analisis Data	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Deskripsi Umum Tempat Penelitian	39
4.2 Hasil Penelitian	42
4.3 Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64
Lampiran 1. SK Bimbingan Skripsi	65
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	67
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	68
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi	69
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	71
Lampiran 6. Biodata Subjek Penelitian	72
Lampiran 7. Dokumentasi	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Wawancara	30
Tabel 4.1 Profil Sekolah UPTD SDN 1 Cipaisan	36
Tabel 4.2 Siswa UPTD SDN 1 Cipaisan	36
Tabel 4.3 Guru PNS dan Honorer UPTD SDN 1 Cipaisan	37
Tabel 4.4 Guru Mata Pelajaran UPTD SDN 1 Cipaisan	37
Tabel 4.5 Visi dan Misi Sekolah UPTD SDN 1 Cipaisan	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Teknik Analisis Data	34
Gambar 4.1 Denah Sekolah UPTD SDN 1 Cipaisan	38

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R & Chatarina, T.A. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang Unnes Press.
- Agusli, R. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi 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>
- Azhari, A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT REFIKA ADITAMA.
- Baron, R. A., & Byerne, D. (2004). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Budiman, D. (2012) *Bahan Ajar Psikologi Dalam PGSD*. Diakses pada <http://direktori-file-upi>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Iswidharmanjaya, D & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Farmawi, M. (2001). *Bagaimana Memanfaatkan Waktu Anak*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Studi Kasus Single Case, Instrumental Case, Multicase & Multisite*. Malang: Literasi Nusantara.
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ibrahim, R. (2001). *Landasan Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ibrahim, R. (2004). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.

- Irawan, J & Armayati, L. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Riau: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
- Kamanto, S. (2004). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia.
- Kemenkes. (2018). *Bijak Gunakan Smartphone Agar Tidak Ketergantungan*. Jakarta: Kemenkes RI. Diakses tanggal 10 Januari 2021
- Narwoko, J. D & Suyanto, B. (2011). *Sosiologi: Teks Pengantar & Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Oneto, E. & Sugiarto, Y. (2009). *Antigaptek Internet*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Patmonodewo, S. (2001). *Bunga Rampai Psikologi Perkembangan Pribadi: Dari Bayi Sampai Lanjut Usia*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Riduwan. (2014). *Metode dan Tehnik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, C. O. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on the developing child (internet). US: The Huffington. Diakses pada 20 Februari 2021
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarwono. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sobon, K & Mangundap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3, 53-63. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.106198>
- Soetjiningsih & Ranuh. (2013). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini. (2001). *Minat Siswa Terhadap Topik-Topik Mata Pelajaran Sejarah dan Berbagai Faktor Yang Melatarbelakanginya*. Tesis. PPS UPI.
- Sunita, I. & Mayasari, E. (2017). *Yes or not gadget buat si buah hati*. Yogyakarta: Deepublish.
- Surya, M. (2007). *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Susanto. A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wijanarko, J. (2016). *Pengaruh gadget dan perilaku terhadap kemampuan kemampuan anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zahrok, D. F. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Ponorogo.