

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus pada Siswa Kelas V Salah Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta

Tahun Ajaran 2020/2021)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh:

Nevlida M Lumban Gaol

NIM. 1702055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2021

Nevlida M Lumban Gaol, 2021

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL
SISWA SEKOLAH DASAR**

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

LEMBAR HAK CIPTA

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN INTERAKSI SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Nevlida M Lumban Gaol

1702055

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

© Nevlida M Lumban Gaol 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.

NEVLIDA M LUMBAN GAOL

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus pada Siswa Kelas V Salah Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta
Tahun Ajaran 2020/2021)

Disetujui dan Disahkan Oleh :

Pembimbing I



Dra. Suhaedah, M.Pd

NIP. 19570815 198603 2 001

Pembimbing II



Jennyta Caturiasari, M.Pd

NIPT. 92020011 991072 9 201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

UPI Kampus Daerah Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.

NIP. 19820516 200801 2 015

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

(Studi Kasus pada Siswa Kelas V Salah Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2020/2021)

Oleh

Nevlida M Lumban Gaol
NIM.1702055

ABSTRAK

Penggunaan *Gadget* pada siswa dalam durasi yang cukup lama tanpa pendampingan orang tua dan guru dapat mengakibatkan kurangnya interaksi sosial siswa dengan lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penggunaan *Gadget*, dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial, dan untuk mengetahui upaya orang tua maupun guru dalam mengontrol penggunaan *Gadget* pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian diketahui bahwa dampak yang diberikan oleh penggunaan *Gadget* dengan durasi yang lama pada siswa sekolah dasar yaitu mengakibatkan perkembangan interaksi sosial siswa berkurang dimana siswa menjadi kecanduan dan merasa *Gadget* lebih menarik dibanding berkomunikasi, berinteraksi dan bermain dengan orang yang berada dilingkungannya. Hal ini dikarenakan oleh kurangnya pengontrolan orang tua dan guru saat siswa bermain *Gadget*. Cara mengatasinya yaitu dengan senantiasa orang tua mendampingi dan melakukan kerjasama dengan guru dalam pemanfaatan penggunaan *Gadget* pada siswa.

Kata kunci: *Gadget*, Perkembangan Sosial, Interaksi Sosial

**NEGATIVE IMPACT OF GADGET USE ON THE DEVELOPMENT OF SOCIAL
INTERACTION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

*(Case Study on Class V Students of One Elementary School in Purwakarta Regency
2020/2021 Academic Year)*

By

Nevlida M Lumban Gaol

NIM.1702055

ABSTRACT

The use of Gadgets by students for a long time without the assistance of parents and teachers can result in a lack of social interaction between students and their environment. This study aims to determine the form of Gadget use, the impact of Gadget use on the development of social interaction, and to determine the efforts of parents and teachers in controlling the use of Gadgets in fifth grade elementary school students. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The results showed that the impact given by the use of Gadgets with a long duration on elementary school students resulted in the development of students' social interaction being reduced where students became addicted and felt that Gadgets were more interesting than communicating, interacting and playing with people in their environment. This is due to the lack of parental and teacher control when students play Gadgets. The way to overcome this is by always accompanying parents and collaborating with teachers in the use of Gadgets for students.

Keywords: Gadgets, Social Development, Social Interaction

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	4
1.4.1 Manfaat teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Gadget</i>	6
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	6
2.1.2 Jenis-jenis <i>Gadget</i>	7
2.1.3 Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i>	7
2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	9
2.1.5 Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.1.6 Dampak penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.2 Interaksi Sosial	14
2.2.1 Pengertian Perkembangan Interaksi Sosial.....	14
2.2.2 Aspek-Aspek Perkembangan Interaksi Sosial	15
2.2.3 Ciri-ciri Interaksi Sosial.....	16

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Interaksi Sosial	17
2.2.5 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	18
2.2.6 Indikator Penelitian.....	19
2.2.7 Penelitian yang relevan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Subjek Penelitian.....	25
3.3 Lokasi dan waktu penelitian.....	25
3.4 Prosedur Penelitian.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan data	28
3.5.1 Observasi	28
3.5.2 Wawancara/ interview.....	28
3.5.3 Dokumentasi	29
3.6 Instrumen Penelitian.....	29
3.6.1 Lembar Pedoman Observasi	29
3.6.2 Lembar Wawancara	30
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	31
3.8 Teknik Analisis Data	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Dekripsi Umum Lokasi Penelitian	34
4.1.1 Karakteristik Sekolah.....	34
4.1.2 Karakteristik Guru	34
4.1.3 Karakteristik siswa.....	34
4.2 Hasil Penelitian.....	34
4.2.1 Berdasarkan hasil observasi.....	35
4.2.2 Berdasarkan hasil wawancara.....	36
4.3 Pembahasan	40
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Implikasi.....	45
5.3 Rekomendasi	45

DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	50
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Menurut Utomo & Budi (2015)	11
Tabel 2.2 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Menurut Handrianto (2016)	12
Tabel 2.3 Indikator Perkembangan Interaksi Sosial	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa, Orang tua, dan Guru.....	30
Tabel 4.1 Hasil Observasi Siswa dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	27
Gambar 3.2 Alur Analisis Data Kualitatif Miles dan Huberman.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	51
Lampiran 2. Surat Permohonan Melakukan Penelitian.....	54
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	55
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian	56
Lampiran 5. Kartu Bimbingan	57
Lampiran 6. Pedoman Observasi	60
Lampiran 7. Hasil Observasi Siswa	61
Lampiran 8. Pedoman Wawancara dengan Siswa, Orang tua dan Guru	66
Lampiran 9. Hasil Wawancara dengan Siswa.....	71
Lampiran 10. Hasil Wawancara dengan orang tua	77
Lampiran 11. Hasil Wawancara dengan Guru	91
Lampiran 12. Dokumentasi.....	95

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2002). *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Alwasilah, Chaedar. (2015). *Pokoknya Studi Kasus*. Bandung. PT Dunia Pustaka Jaya.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Baswori. (2005). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Chrusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315.
- Dayakisni, & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang: Karisma Publishing Group.
- Diah Saputri, Adek dkk. (2018). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3*.
- Handrianto, P. (2013) Dampak Smarthphone. http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html (Diakses pada tanggal 1 Juni 2021).
- Jaka Irawan. (2013). Pengaruh Kegunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 08(02), 29–38.
- Jinan, M. (2020). *Panen Kecanduan Gadget*. Karanganyar: INTERA.
- Komariah Aan, Satori Djam'an. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Nawawi, H. (2003). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05, 182–186.
- Pebrina, P. H. (2017). Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

- Rahardjono. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. 4, 9–15.
- Rideout, V. (2013). *Zero to eight: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. *Common Sense Media Research Study*.
- 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*. *Program Studi Pendidikan Administrasi*.
- Santosa, Slamet. (2010). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sarwono, Sarlito W (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Soetjiningsih. (2013). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Sudariyanto. (2010). *Interaksi Sosial*. Semarang: ALPRIN.
- Sugiyono. (2005). *Komunikasi Antar Pribadi*. Malang: UNNES PRESS.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhada, I. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suhardi, T., & Esti, U. (2019). *Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Semarang: Syalmahat Publishing.
- Syahudin, D. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa*. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). *Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang*. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Warisya, Y. (2015). *Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan Gadget pada anak usia dini*. *Prosiding Seminar Nasional*

Pendidikan Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan, 130–138.

Wiijanarko, Jarot & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik, Parenting Era Digital, Pengaruh Gadget Pada Perilaku Anak Menjadi Orang Tua Bijak Era Digital*. Keluarga Indonesia Bahagia.

Witarsa, R., Hadi, Rina, S. M., Nurhananik, & Haerani, Neneng, R. (2018). PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018. *PEDAGOGIK*, VI, 9–20.