

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KARAKTER
NEGATIF SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Studi Kasus Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukaluyu IV)

SKRIPSI

Diajukan untuk Mengikuti Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh

Picessa Saimona

NIM. 1704400

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

PICESSA SAIMONA

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER
NEGATIF SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Studi Kasus Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukaluyu IV)

Disetujui dan Disarankan Oleh:


Pembimbing I



Dra. Suhaedah, M. Pd

NIP. 195708151986032001

Pembimbing II



Dra. Srie Mulyani, M. Pd

NIP. 195907041986092001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M. Pd

NIP. 198205162008012015

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Negatif Siswa Sekolah Dasar**" ini beserta seluruh lainnya merupakan benar-benar karya saya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat dalam kekeliruan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Picessa Saimona

NIM. 1704400

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER NEGATIF SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Studi Kasus Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukaluyu IV)

oleh : Picessa Saimona

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* terhadap karakter negatif siswa dalam belajar di SDN Sukaluyu IV kelas V. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti banyak menjumpai anak-anak Sekolah Dasar khususnya di Gg. Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, Des. Sukaharja Kec. Telukjambe timur Kab. Karawang yang tidak mampu melepaskan diri dari bermain *gadget*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif dan menggunakan jenis studi kasus. Penelitian ini menggunakan tiga orang subjek siswa kelas lima dan tiga orang tua siswa di Gg. Arjuna Buntu Kab. Karawang. Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi kegiatan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan reduksi data dan penyajian data kemudian di tarik kesimpulan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang dilakukan anak sekolah dasar berdampak negatif pada karakter siswa dalam belajar karena efek dari *game* yang mereka mainkan membawa efek anak menjadi lebih arogan karna kekalahan dari *game* tersebut serta buruknya dalam berbahasa sehari-hari. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya.

Kata kunci: *gadget, karakter siswa*

THE IMPACT OF GADGET USE ON NEGATIVE CHARACTER OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

(Case Study Research in Class V SD Negeri Sukaluyu IV)

by : Picessa Saimona

ABSTRACT

This study aims to determine the use of gadgets on the negative character of students in learning at SDN Sukaluyu IV class V. This research was carried out based on the results of initial observations, researchers found many elementary school children, especially in Gg. Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Block T rt/rw 006/011, Dec. Sukaharja district. Telukjambe east Kab. Karawang who is unable to break away from playing gadgets. This research is a qualitative research using a descriptive approach and using a case study type. This study used three subjects of fifth grade students and three parents of students in Gg. Arjuna Buntu Kab. Karawang. The research instruments used were observation sheets, interview sheets and activity documentation. The data obtained were analyzed using data reduction and data presentation and then conclusions were drawn. The results showed that the use of gadgets by elementary school children had a negative impact on the character of students in learning because the effects of the games they played made the children become more arrogant because of the defeat of the game and poor in everyday language. The high intensity and duration of the use of gadgets and applications that are often played should be limited in their use.

Key words: gadget, student character

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	
.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Struktur Organisasi	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian gadget.....	6
2.2 Bentuk Aplikasi Penggunaan Gadget	6
2.3 Dampak Penggunaan gadget.....	7
2.4 Durasi Penggunaan Gadget.....	8
2.5 Pengertian Karakter	8
2.6 Pengertian Pendidikan Karakter	9
BAB III	10
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Subjek penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Sumber Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Sumber Primer.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Sumber Sekunder	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Dokumentasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Intrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 <i>Data Display</i> (Penyajian Data).....	Error! Bookmark not defined.
3.7.3 Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan) ..	Error! Bookmark not defined.
defined.	
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Berdasarkan Hasil Observasi	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Berdasarkan Hasil Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpula	24
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	x

LAMPIRANError! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

vii

Picessa Saimona, 2021

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER NEGATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia

respository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

Tabel 1.3.1 Subjek Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 2.3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3.3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa dan Orang Tua. **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Surat Bukti Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Hasil Observasi Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Hasil Wawancara dengan orang tua	40
Lampiran 8. Hasil Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM KELUARGA. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.

Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah* (Jogjakarta: Diva Presss, 2013), h. 32.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.

<https://www.hestanto.web.id/aplikasi-app/> (dapus tentang aplikasi)

MURTAFTAH, A., Kartini, A., & Widjanarko, B. (2019). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN RISIKO KEGEMUKAN (OVERWEIGHT) PADA ANAK USIA DINI (Studi Kasus Kontrol Di Kabupaten Tegal) (Doctoral dissertation, School of Postgraduate).

Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2011). *Pendidikan karakter: kajian teori dan praktik di sekolah*.

Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Kencana Prenada Media Group.

Morrison, M. A. (2012). *Metode penelitian survei*. Kencana.

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, observasi, dan focus groups: Sebagai instrumen penggalian data kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Nanang, M. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Musfiqon, M. (2016). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (UA Kurniati (ed.)).

Sahid, R. (2011). *Analisis data penelitian kualitatif model Miles dan Huberman*. Surakarta: UMS.

Sugiyono, P. (2005). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Mukarromah, T. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Universitas Pendidikan Indonesi. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI*. Bandung: UPI.