

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA KELAS V SDN 04 PANAI HILIR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - tugas dan Memenuhi Syarat – syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**Maya Sariasih Ritonga**  
**NPM. 1702090029**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Maya Sariasih Ritonga  
NPM : 1702090029  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SD panai Hilir

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

**Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.**

Sekretaris

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

1.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Maya Sariasih Ritonga  
NPM : 1702090029  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir.

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

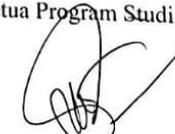
Medan, Juni 2024

Disetujui oleh:  
Pembimbing

  
Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

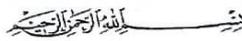
Dekan  
  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi  
  
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Maya Sariasih Ritonga  
NPM : 1702090029  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir.” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Maya Sariasih Ritonga  
NPM. 1702090029

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Maya Sariasih Ritonga  
NPM : 1702090029  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir.

Nama Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
11-05-2023	Perbaikan Abstrak dan Kerapian Tulisan		
07-10-2023	Susunan sesuai Uji Validasi Instrumen Penelitian		
21-10-2023	Mensajikan Hasil Uji Validitas		
23-11-2023	Kelengkapan nilai anket siswa dan Penambahan foto		
28-11-2023	Perbaikan Bab 4 dan 5		
16-06-2024	Perbaikan lampiran		
28-06-2024	A C C		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juni 2024  
Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

## ABSTRAK

**Maya Sariasih Ritonga, 1702090029. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode *exposed facto* ditentukan sampel sebanyak 38 siswa/i. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan kuesioner atau angket. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDN 04 Panai Hilir.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa Penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial murid kelas V SDN 04 Panai Hilir. Hal ini terlihat dari data adalah analisis kuantitatif dengan uji hipotesis uji t-test menggunakan *SPSS 22.0 for windows*. Data hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai *Sig (2-tailed)*= 0,05 dengan pengambilan keputusan jika signifikansi <0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata kunci: Interaksi sosial, Penggunaan *smartphone* murid kelas V**

## KATA PENGANTAR



Puji syukur *alhamdulillah* diucapkan kehadirat Allah Swt, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibunda **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu penyelesaian Skripsi ini.
8. Bapak **Baihaqi Siddik Lubis, S.PdI., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu **Juriasih Prihatin, S.Pd** selaku kepala sekolah V SDN 04 Panai Hilir, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Ibu **Ameria Pohan, S.Pd** selaku Wali Kelas V SDN 04 Panai Hilir, yang telah memberi bimbingan dalam melaksanakan penelitian kepada siswa.
11. Kedua orang tua saya, yaitu bapak **Atas Ritonga, S.Pd** dan ibu **Ameria Pohan, S.Pd** yang memberikan doa dan dukungan, finansial selama berkuliah dan pembuatan skripsi.
12. Ketiga saudara kesayangan saya, **Emi Arniasih Ritonga, AMK, Asmita Sarniasih Ritonga, S.Pd, Hasrus Azwarsih Ritonga, S.Pd** yang selalu memberikan moril dan materil, memotivasi dan mendoakan penulis.
13. Terimakasih kepada member **NCT**, terutama **Jeno Lee** dan **Jaemin Na** yang telah memberikan dukungan, penyemangat, dan motivasi kepada penulis

secara tidak langsung melalui karya-karyanya, dan seluruh member **NCT** yang telah menjadi *moodbooster* bagi penulis selama melewati masa-masa sulit.

14. Terimakasih seluruh pihak yang turut serta dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Amin ya Robbal 'alamin.*

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, semoga bisa dimaklumi. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Medan, Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DDAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>AFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
1. Manfaat Teoritis .....	11
2. Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>13</b>
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Penggunaan Gadget .....	13
a. Pengertian Gadget .....	13
b. Bentuk-Bentuk Penggunaan Gadget .....	13
c. Dampak Penggunaan Gadget .....	15

2. Perilaku Sosial .....	17
a. Pengertian Perilaku Sosial .....	17
b. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.....	18
c. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Perilaku Sosial .....	22
B. Kerangka Konseptual .....	24
C. Hipotesis.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
B. Jenis penelitian .....	28
C. Populasi, sampel dan penarikan Sampel .....	28
1. Populasi .....	28
2. Sempel.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	29
1. Angkert / Kuesioner .....	29
2. Dokumentasi .....	31
E. Teknik Analisis Data .....	31
1. Uji Validitas .....	31
2. Uji Normalitas .....	31
3. Uji Homogenitas .....	32
4. Uji Hipotesis .....	34
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	41
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	41
2. Uji Validasi Instrumen Penelitian.....	41
3. Uji Prasyarat Analisis .....	42
B. Pengujian Hipotesis.....	43
C. Pembahasan.....	45
D. Keterbatasan Penelitian.....	47
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>49</b>
A. Kesimpulan .....	49
B. Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>36</b>
<b>LAMPIRAN OVSERVASI .....</b>	<b>54</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan penelitian .....	27
Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas V .....	29
Tabel 3.3 Skor dari Tiap Pertanyaan.....	31
Tabel 3.4 Indikator Pernyataan .....	31
Tabel 3.5 Hasil Uji Relibitas Penelitian untuk Siswa .....	35
Tabel 3.6 Hasil Uji Homogenitas Belajar Siswa.....	39
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Penelitian untuk Siswa .....	42
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Penelitian untuk Siswa .....	42
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Penelitian untuk Siswa .....	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Independen Sample T-Test Penelitian untuk Siawa....	44

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tujuan utama pendidikan. Tujuan ini disampaikan Pasal 31 Ayat 3 UUD 1945. Pada pasal tersebut dinyatakan pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Usia sekolah dasar (sekitar umur 6 – 12 tahun), ini merupakan tahapan penting bagi perkembangan seorang peserta didik, bahkan suatu hal yang fundamental bagi kesuksesan perkembangan pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu seorang guru tidak boleh mengabaikan kehadiran anak usia sekolah dasar, demi kepentingan di masa depan bagi generasi penerus. Seorang guru dituntut untuk memahami karakteristik peserta didik, arti pentingnya belajar bagi peserta didik, tujuan belajar bagi peserta didik, dan kegiatan belajar bagi anak SD, termasuk di dalamnya guru harus menguasai psikologi pendidikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rumini, 1995: 15)

Menurut (Suyanto, 2006: 1) mengatakan bahwa pendidikan SD merupakan ilmu yang bersifat interdisipiner, meliputi; Pendidikan anak khusus usia 6-12 tahun, Psikologi 5 perkembangan anak, Biologi perkembangan, Neuroscience, Pendidikan jasmani, Pendidikan bahasa dan seni, dan pendidikan bidang studi

termasuk pendidikan moral. Sedang prinsip-prinsip dalam proses belajar mengajar antara lain; *Appropriate* yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan tumbuh kembang jiwa anak, esensi bermain, holistik atau menyeluruh, terpadu atau *integrated*, bermakna, *long life skills* dan fleksibel Anak sekolah dasar mengalami perkembangan fisik dan motorik, tak kecuali perkembangan kepribadian, watak, emosional, intelektual, bahasa, budi pekerti, dan moralnya yang bertumbuh dengan pesat. Oleh karena itu jika menghendaki bangsa yang cerdas, dan berbudi pekerti luhur (bermoral baik) pendidikan harus dimulai sejak masa kanak-kanak dan sekolah dasar.

Pendidik sangatlah berperan penting dalam dunia pendidikan, baik pendidik formal (guru) maupun pendidik nonformal seperti orang tua. Guru mempunyai peranan yang penting dalam memberikan pengarahan dan penjelasan kepada anak tentang sikap perilaku yang baik dan buruk serta akibat dari perbuatannya (Adhimiy, 2019; Angkur, 2020). Lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan didikan dan bimbingan. Dikatakan yang utama, karena sebagian besar dari kehidupan anak adalah di dalam keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah di dalam keluarga. Adapun tujuan pendidikan anak dalam keluarga adalah agar anak itu menjadi shaleh atau agar anak itu kelak tidak menjadi musuh orang tuanya, yang akan mencelakakan orang tuanya (Tafsir, 1994: 163).

Pendidikan bermaksud membantu peserta didik atau anak didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya yang memang sudah ada

sejak lahir ke dunia ini. Potensi kemanusiaannya merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia pribadi sepenuhnya. Oleh karena itu, dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau Paedagogie berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar menjadi orang dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental dengan ilmu pendidikan.

Pendidikan terdiri dari Kognitif, Afektif, dan Psikomotori. Pemahaman Konsep (Kognitif), menurut Sudjana (2004:59-60) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini menjelaskan seberapa banyak siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil langsung yang dilakukan. Pemahaman dapat dikategorikan dengan beberapa kriteria-kriteria sebagai berikut: a) Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang diterima. b) Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari. c) Pemahaman

lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis, dengan memahami siswa akan mampu memberikan uraian dan penjelasan. d) Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing mempunyai keterampilan tersendiri.

Sikap (Afektif), menurut Azwar (1998:3), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar (2007) mengemukakan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Psikomotorik adalah Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep, pembentukan keterampilan sosial, penggunaan alat (psikomotorik) serta keterampilan proses sains pembelajaran berbasis inkuiri. Menurut Wenning (2004) pembelajaran berbasis inkuiri adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses membangun pengetahuan dari pengalaman-pengalaman belajar yang menggunakan urutan langkah atau prosedur sehingga dapat membimbing siswa menarik kesimpulan yang benar dan valid. Dalam mencapai kesimpulan yang benar, siswa dihadapkan pada aktivitas merancang, memecahkan masalah, mengetahui bagaimana cara dan mengapa

melakukan percobaan, menganalisis data, memonitor, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan hasil yang diperoleh, sehingga dapat mengembangkan pemahaman konsepnya.

Afektif merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan sosial siswa. Perilaku dan sikap yang memuat sifat-sifat siswa, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial siswa akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Perilaku sosial sangat penting dimiliki siswa dikarenakan pentingnya perilaku sosial terhadap berorganisasi agar siswa tidak monoton sebagai seseorang yang individu. Dalam berorganisasi dibutuhkan komitmen yang kuat supaya tujuan bersama bisa tercapai, komitmen afektif adalah sebagai salah satu komponen dalam komitmen organisasi. Afektif dalam perilaku sosial juga dapat terlibat dalam kapasitas untuk memahami emosi, mengasimiliasi perasaan yang berhubungan dengan emosi, memahami informasi dari emosi tersebut dan mengelolanya. Sehingga siswa dapat memahami perasaan yang berhubungan dengan emosi. Febriyana (2016) yang mengatakan bahwa dukungan sosial dari orang lain sangatlah diperlukan yang mengikuti organisasi karena semakin besar dukungan sosial yang diterima maka akan semakin bersemangat mengikuti organisasi kemudian semakin besar pula komitmen afektif yang dimiliki anggota pada organisasi yang dijalaninya serta akan memberikan dampak yang baik pada organisasi maupun pada diri sendiri. Apalagi di zaman sekarang maraknya dunia *pergamean* yang tanpa siswa sadari didalam permainan *game* tersebut terdapat perasaan yang berhubungan dengan emosi, seperti siswa akan berkata kasar jika disaat *game* tersebut kalah,

ada tim yang tidak mahir dalam bermain game, tidak tepat sasaran dan berbagai contoh lainnya, maka secara tidak sadar terjadilah perasaan emosi tersebut, sehingga membuat kata-kata kasar tersebut terucap oleh siswa dan di terapkan di kehidupan sehari-hari. Itulah mengapa perilaku sosial siswa sangat penting dimiliki oleh siswa.

Namun berdasarkan observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 04 Panai Hilir peneliti menemukan bahwa siswa telah kehilangan karakter perilaku sosial karena terlalu sibuk dengan *gadget*. Sungguh hal ini sangat memprihatinkan karena jiwa peduli sosial terhadap sesama telah hilang anak-anak lebih bersifat individualis. Bahkan setelah pulang sekolah hal yang paling utama siswa cari setelah di rumah adalah *handphone*, bermain *game*, melihat *tiktok*, *youtube* dan lain-lain. Hendrastomo (2008:67-80) jika perubahan perilaku relasi sosial dan perilaku budaya dipengaruhi oleh penggunaan gadget antar individu yang selanjutnya menjadi individualistik. Siswa tidak sempat untuk mengganti seragam sekolahnya dengan pakaian rumah, juga tidak mementingkan sudah makan atau belum, siswa hanya terfokus terhadap *handphone*, setelah bosan bermain *handphone* di rumah siswa akan pergi bermain keluar rumah yang seharusnya siswa tidur siang itupun siswa berkumpul bukan bermain permainan anak pada umumnya tetapi bermain *game* menggunakan *handphone* disebut mabar.

Siswa juga menjadi malas belajar dirumah sebagai dampak buruk penggunaan *gadget*, bahasa yang digunakan siswa juga menjadi tidak sopan atau terdengar kasar diakibatkan *game online* karena pengguna *game online* kebanyakan mayoritas orang yang sudah dewasa sehingga banyak kata-kata baru

yang terbentuk dan juga kata-kata kasar sehingga siswa juga menggunakan kata-kata tersebut dikehidupannya sehari-hari padahal siswa yang masih anak-anak belum layak menggunakan kata-kata tersebut, dampak *game online* juga terpengaruh terhadap emosional siswa yang mengakibatkan siswa mudah marah, melawan orang tua , guru dan orang lainnya. Anak-anak lebih bersikap tidak acuh terhadap keadaan sekitarnya. Padahal hal sikap sopan santun sangat dibutuhkan untuk perkembangan psikologi anak, apalagi dikelas V SD ini tepat pada usia 9-10 tahun adalah tahap penanaman kepedulian.

Penyebab munculnya permasalahan-permasalahan berdasarkan obserfasi awal di Sekolah Dasar Negeri 04 Panai Hilir tersebut ialah berdasarkan di masa Covid 19 ini para siswa di tuntut untuk memiliki media *gadget* seperti *handphone* baik milik orang tua atau keluarga siswa untuk melaksanakan pembelajaran *online* atau daring, maka dari itu orang tua siswa menyediakan *handphone* kepada siswa agar siswa tidak menggunakan *handphone* orang tua siswa , alasan orang tua siswa tersebut memberikan *handphone* kepada siswa ialah disebabkan orang tua siswa juga menggunakan media *handphone* untuk bekerja *online* di rumah, supaya siswa tidak melihat hal-hal pribadi yang ada di *handphone* orang tua siswa seperti media sosia orang tua siswa tersebut, agar siswa tidak mengganggu kegiatan orang tua saat bersantai-santai bermain *handphone* di rumah dan berbagai alasan lainnya. Jika orang tua memberikan *handphone* milik orang tua tersebut ke pada siswa kemungkinan kecil orang tua siswa tidak dapat menggunakan *handphone* dikarenakan siswa akan menggunakan *handphone*

tersebut untuk belajar daring dan mengerjakan pekerjaan rumahnya, sehingga siswa-siswa sekarang memiliki *handphone* masing-masing.

Terdapat juga orang tua siswa yang sengaja memberikan *handphone* terhadap siswa dari semasa siswa tersebut usia dini. Alasan orang tua tersebut memberikan sebuah *handphone* kepada siswa di usia dini agar disaat siswa menangis siswa tersebut tidak akan menangis jika diberi *handphone* dengan suguhan beberapa *video* atau *game*, juga siswa akan lebih tenang di rumah, siswa tidak akan memberantakan rumah yang membuat orang tua kewalahan, agar siswa tetap berada di rumah tidak keluyuran di luar rumah yang menyebabkan orang tua tidak dapat memantau siswa. Itulah alasan orang tua memberi *handphone* ke pada siswa di saat usia dini.

Nadhila (2013) mendefinisikan Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Pada era teknologi seperti saat ini, kebutuhan gadget adalah salah satu kebutuhan utama. Mulai dari anak sekolah, pengusaha dan lainnya memang sangat membutuhkan perangkat gadget, mulai dari *smarthphone*, komputer, laptop dan lainnya. Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang berbentuk kecil yang memiliki fungsi khusus. Untuk membedakan dengan perangkat elektronik lain yaitu dari unsur kebaruannya, modelnya dimana dari hari ke hari selalu mencul dengan bentuk yang berfariasi serta menyajikan teknologi terbaru sehingga membuat manusia menjadi bertahan lama bahkan tidak membuat bosan saat menggunakannya. Salah satu diantaranya yang menarik yaitu

internet karena manusia dapat mengakses apa yang diinginkan dengan mudah dan praktis untuk memperoleh apa yang dicarinya. Dari itulah dapat memperoleh banyak teman, relasi bisnis, bertemu teman lama atau yang sering disebut reuni serta dapat mencari ilmu dengan cara membuat group whatsApp, twiter, facebook, Instagram.

Yang meneliti perilaku sosial siswa penggunaan *gadget*. Hasil penelitiannya, Rio, dkk. (2017) diperoleh bahwa paling banyak responden berumur 10 tahun sebanyak 16 responden (42,1 %), paling banyak kelas responden adalah kelas IV sebanyak 16 responden (42,1 %) dan paling banyak jenis kelamin responden adalah perempuan sebanyak 24 responden (63,2 %). Agustina, dkk. (2020) penggunaan gadget oleh anak-anak usia 9-11 tahun di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 beragam bentuk dan penggunaannya dalam waktu tertentu. Penggunaan gadget oleh anak-anak rata-rata 4-6 jam/hari. Dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap anak saat penelitian diketahui bahwa NZR menggunakan gadget selama 4 jam/hari, NAN dan MRML menggunakan gadget selama 5 jam/hari, dan EKN menggunakan gadget selama 7 jam/hari.

Dalam penelitian terdahulu peneliti Rio, dkk. (2017) menggunakan penelitian analitik dengan pendekatan *cross Sectional*. Agustina, dkk. (2020) menggunakan penelitian model interaktif Miles-Huberman. Sedangkan penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian kuantitatif jenis pre-experimen dengan pendekatan *one case studie*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Dampak penggunaan *gadget* yang menyebabkan anak hidup individualis.
2. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa yang mengakibatkan turunnyaprestasi siswa.
3. Kurangnya etika siswa terhadap guru dan orang tua. Anak yang dibiasakan bermain *gadget*.
4. Menurunnya kepedulian sosial anak yang disebabkan oleh *gadget*.
5. Penggunaan *gadget* berlebih mengakibatkan banyaknya pengaruh negative yang timbul.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada perkembangan perilaku sosial dan *gadget*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V SDN 04 PanaiHilir?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V di SDN 04 Panai Hilir.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UMSU mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku social siswa.
- b. Sebagai pijakan bagi peneliti lainnya
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku social siswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak didik/siswanya, sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara

penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi mengenai perilaku siswa agar guru dapat mengambil tindakan yang tepat.

c. Bagi Peneliti

Dapat menjadi saran untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama perkembangan sosial anak prasekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi mengenai perilaku siswa agar guru dapat mengambil tindakan yang tepat.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Penggunaan Gadget**

###### **a. Pengertian *Gadget***

Menurut Osland (2013 : 2) gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone.

Menurut Kamil (2018 : 5) gadget adalah telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana – mana (portable/mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*).

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkiriman pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

## **b. Bentuk-bentuk Penggunaan Gadget**

Menurut Novia (2017 : 6-9) Bentuk-bentuk penggunaan gadget pada anak pendidikan usia dasar berupa:

- 1) Sebagai alat komunikasi dengan orang tua, saudara, dan teman

Mereka memiliki gadget ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua ketika telat pulang ke rumah. Selain untuk berkomunikasi dengan orang tua, gadget digunakan untuk berkomunikasi dengan saudara yang jauh serta untuk menghubungi teman-temannya untuk menanyakan tugas sekolah.

- 2) Untuk mencari informasi dan mencari tugas

Gadget yang mereka miliki digunakan untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah. Teknologi yang semakin canggih seperti gadget yang sudah dilengkapi oleh internet dan sistem 3G dan 4G, sehingga memudahkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

- 3) Untuk alat hiburan

Selain digunakan untuk alat komunikasi, gadget juga digunakan sebagai alat hiburan. Mereka menggunakan gadget untuk menghilangkan rasa bosan dengan rutinitas sekolahnya berupa bermain game baik offline maupun online.

- 4) Untuk mengambil gambar atau berfoto/selfi

Gadget yang mereka miliki juga bisa digunakan untuk mengambil gambar atau selfi. Dalam gadget terdapat aplikasi untuk mempercantik hasil gambar atau foto. Hal ini juga merupakan suatu cara untuk mengabadikan setiap momen dan mengekspresikan diri.

#### 5) Untuk Berbisnis

Dalam gadget yang dimiliki sudah membuat mereka mulai belajar mandiri dengan cara berbisnis. Bisnis yang dilakukan melalui gadgetnya memang tidak seberapa seperti jual akun game online dan jual pulsa.

#### 6) Untuk membuka internet dan sosial media

Bermuladari rasa keingin tahun yang tinggi sehingga gadget yang mereka miliki digunakan untuk membuka internet untuk mencari informasi-informasi yang dibutuhkan dan membuka sosial media yang dimiliki untuk mencari teman yang jauh.

### **c. Dampak penggunaan gadget**

Menurut Nurhaeda (20 : 72-74) Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif dari gadget tersebut.

Adapun dampak positif penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan pengetahuan luas.

- 2) Mempermudah komunikasi yaitu gadget merupakan salah satu alat yang canggih.
- 3) Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan gadget.

Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak yaitu:

- 1) Mengganggu kesehatan, karena gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.
- 2) Mengganggu perkembangan anak, gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah.

- 3) Rawan terhadap tindak kejahatan, setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- 4) Mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

## **2. Perilaku Sosial**

### **a. Pengertian perilaku sosial**

Nasrima (dalam Rini 2021: 2) menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial.

Menurut Soekidjo (2007: 132) Perilaku dari pandangan biologis merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Jadi, perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, perilaku manusia mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup: berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian, dan lain

sebagainya. Bahkan kegiatan internal (internal activity) seperti berfikir, persepsi, dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Dapat dikatakan bahwa perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik yang dapat diamati secara langsung atau secara tidak langsung.

Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme tersebut dipengaruhi baik oleh faktor genetik (keturunan) dan lingkungan. Secara umum dapat dikatakan bahwa faktor genetik dan lingkungan itu merupakan penentu dari perilaku makhluk hidup termasuk perilaku manusia. Hereditas atau faktor keturunan adalah konsepsi dasar atau modal untuk perkembangan perilaku makhluk hidup itu untuk selanjutnya.

Sedangkan lingkungan adalah kondisi atau lahan untuk perkembangan perilaku tersebut. Suatu mekanisme pertemuan antara faktor genetik (keturunan) dan faktor lingkungan dalam rangka terbentuknya perilaku disebut proses belajar (learning proces).

### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial**

Deswita (2006: 76) Terdapat dua jenis perilaku, yang pertama yaitu perilaku yang alami atau refleksif dan yang kedua yaitu perilaku operan atau bentukan. Perilaku yang alami yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap rangsangan yang mengenai organisme yang bersangkutan. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibawa sejak manusia lahir. Sedangkan perilaku operan atau bentukan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar, latihan, pembentukan dan pembiasaan. Perilaku

operan atau bentukan ini dapat berubah-ubah sesuai dengan bagaimana latihan dan pembiasaan yang dilakukan.

Ada dua faktor utama yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang, diantaranya:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir yaitu fitrah suci yang merupakan bakat bawaan. Faktor yang termasuk faktor internal, antara lain:

a) Kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual

Kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Karena kecerdasan emosional sering kali disebut sebagai kecerdasan sosial yang mana dalam praktiknya selalu mempertimbangkan dengan matang segala aspek sosial yang menyertainya. Dalam berperilaku sosial, kecerdasan emosional memerankan peran yang begitu penting.

Adanya empati, memotivasi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain merupakan aspek terpenting dalam kecerdasan emosional dan menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan dengan faktor yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang.

Kecerdasan intelektual juga berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Ingatan dan pikiran yang

memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Ilmu pengetahuan merupakan faktor esensial dalam pendidikan. Keterlibatan ilmu pengetahuan manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial sangat mempengaruhi kualitas moral dan budi pekertinya. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas manusia. Disisi lain bila tidak terkendali, nilai-nilai yang luhur tersebut dapat menimbulkan kerugian diri sendiri.

#### b) Motivasi

Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu menurut Saleh (2009:183). Dalam hal ini motivasi memerankan peranannya sebagai alasan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam perilaku, motivasi ini penting, karena perilaku sosial seseorang merupakan perilaku termotivasi.

#### c) Agama

Agama memegang peranan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Seorang yang memiliki pemahaman agama yang luas, pasti juga memiliki perilaku sosial yang baik. Karena pada

hakikatnya, setiap agama mengajarkan kebaikan, khususnya agama Islam, sangat mendorong umatnya untuk memiliki perilaku sosial.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang ada di luar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan keagamaan seseorang. Adapun faktor-faktor tersebut adalah:

### a) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama. Dalam keluarga itulah manusia menemukan kodratnya sebagai makhluk sosial. Karena dalam lingkungan itulah ia untuk pertama kali berinteraksi dengan orang lain. Herimanto (2010:45)

Kehidupan rumah tangga penuh dengan dinamika peristiwa. Dari sana anak-anak mendapatkan kecenderungan-kecenderungannya dan emosi-emosinya. Kalau iklim rumah penuh cinta, kasih sayang, ketenangan dan keteguhan, maka anak akan merasa aman dan percaya diri, sehingga tampaklah pada dirinya kestabilan dan keteguhan. Tetapi kalau suasana rumah penuh dengan pertikaian dan hubungan-hubungan yang kacau diantara anggota-anggotanya, hal itu tercermin pada perilaku anak, sehingga kekacauan dan ketidak teguhan tampak pada perilakunya. Adaptasinya dengan dirinya dan dengan anggota masyarakat menjadi buruk.

### b) Lingkungan masyarakat

Masyarakat adalah wadah hidup bersama dari individu-individu yang terjalin dan terikat dalam hubungan interaksi serta interelasi sosial. Dalam hidup manusia yang bermasyarakat senantiasa terjadi persesuaian antar individu melalui proses sosialisasi ke arah hubungan yang saling mempengaruhi menurut Abdul (2007 : 26)

Lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dalam membentuk pribadi anak, karena dalam masyarakat berkembang berbagai organisasi sosial, kebudayaan, ekonomi, agama dan lain-lain. Perkembangan masyarakat itu juga mempengaruhi arah perkembangan hidup anak khususnya yang menyangkut sikap dan perilaku sosial. Corak perilaku anak atau remaja merupakan cerminan dari perilaku lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas perkembangan perilaku dan kesadaran bersosialisasi anak sangat bergantung pada kualitas perilaku sosial warga masyarakatnya.

Perilaku sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dengan demikian ada baiknya jika kita lebih cermat dalam memilih lingkungan hidup. Orang tua, guru, maupun pemimpin masyarakat hendaknya juga cermat dalam menciptakan lingkungan sosial yang baik bagi perkembangan setiap individu. Untuk menilai orang dan perilakunya secara etis, tidak cukup bila hanya mempertimbangkan faktor-faktor rangsangan dari luar atau faktor-faktor batin saja. Untuk menilai orang dan perilakunya secara

lengkap, memadai dan seimbang, tak cukuplah hanya berdasarkan faktor-faktor dalam yang mendorong hidup dan perilaku orang itu.

### **c. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Perilaku Sosial**

Menurut Taufik (2017 : 1) Menjauhkan anak dari gadget pada saat sekarang ini, sungguh hal yang agak mustahil dan susah. Persoalannya adalah orang tua tidak bisa terlepas dari gadget ini. Kerja berhubungan dengan gadget, menghubungi saudara-saudara dengan gadget, menyelesaikan banyak urusan dengan gadget. Pada sisi lain, anak-anak tentu saja ada di dekat kita. Sehingga, menjauhkan anak-anak dari gadget adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku kertas. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan yang cepat saji yang berdampak meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi.

Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak tersebut.

Anak-anak tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepaham dengan penggunaan gadget, sertamenjadi kecanduan dalam bermain game dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya. Hal-hal tersebut tentu perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan gadget serta enggan untukberinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral”.

Dengan demikian penggunaan gadget pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget akan tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak.

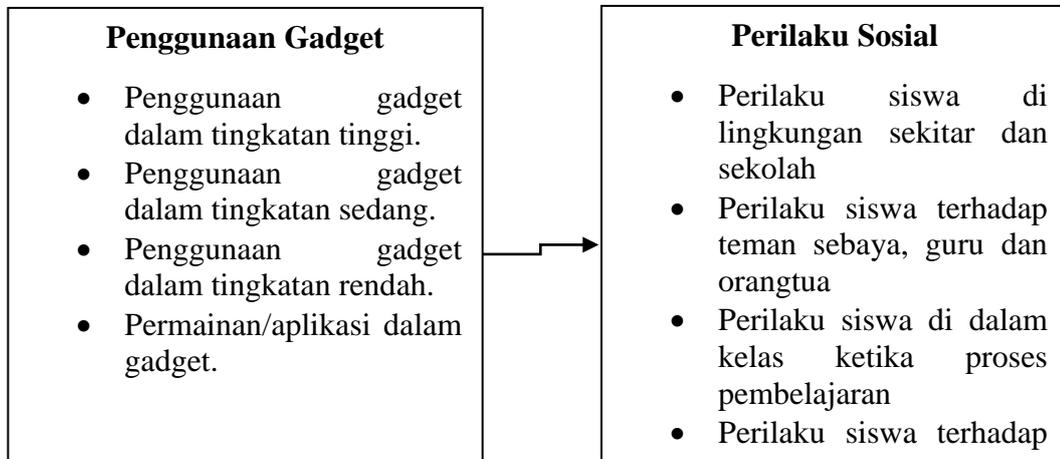
## **B. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual yang mendasari penelitian ini adalah bahwa perilaku sosial siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan gadget, Penggunaan gadget

dapat memberikan dampak negatif dan positif. Dampak negatif penggunaan gadget adalah ketergantungan, pemborosan, tindak kriminal dan lain sebagainya. Sedangkan dampak positifnya adalah dapat menambah ilmu, menambah wawasan, banyak teman, metode pembelajaran baru dan kreatif.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memnuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Disini penulis mengkhususkan kepada gadget (handphone) dimana penggunaan handphone di SDN 04 Panai Hilir dapat berpotensi mempengaruhi perilaku sosial siswa seperti perilaku menyimpang yang dilakukan sekolah akibat penggunaan handphone tersebut.



**Gambar: Kerangka Konseptual**

### C. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ha : Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku sosial siswa SDN 04 Panai Hilir.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku sosial siswa SDN 04 Panai Hilir.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

###### 1. Lokasi Penelitian

Adapun tempat penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini berlokasi di SDN 04 Panai Hilir.

###### 2. Waktu penelitian

Waktu yang dibutuhkan penulis untuk melaksanakan penelitian ini dilaksanakan mulai bulan September 2022.

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Jadwal Penelitian	Bulan/Minggu																		
		Juli			Desember			Februari			Maret			Juni			Agustus			September
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Pengajuan judul																			
2	Penyusunan proposal																			
3	Bimbingan proposal																			
4	Seminar proposal																			

##### B. Jenis Penelitian

Menurut Sukardi (2003:174) menyatakan bahwa, penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan

perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

Penelitian survei merupakan suatu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan terstruktur / sistematis yang sama kepada banyak orang, untuk kemudian seluruh jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah, dan dianalisis. Pertanyaan terstruktur/ sistematis tersebut dikenal dengan istilah kuesioner.

### **C. Populasi, sampel dan penarikan Sampel**

#### **1. Populasi**

Menurut sugiyono (2016:80) pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 04 Panai Hilir. Pada penelitian ini jumlah siswa kelas V berjumlah 38 siswa.

#### **2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. Sampel dalam penelitian ini adalah sample jenuh dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Jadi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 37 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode eksperimen yang menyebarkan pernyataan-pernyataan yang dikirimkan langsung kepada siswa kelas V SDN 04 Panai Hilir.

**Tabel 3.2**  
**Sampel Siswa Kelas V**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	V (Lima)	18	20	38

#### **D. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2016: 60) menyatakan, variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu: “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir”. Maka penulis mengelompokkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

##### 1. Variabel Independen

Sugiyono (2016: 61) menyatakan, variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas variabel independen yaitu Pengaruh Penggunaan Gadget.

##### 2. Variabel Dependen

Sugiyono (2016: 61) menyatakan, dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (*variabel dependent*) adalah Perilaku Sosial Siswa.

## **E. Instrumen Penelitian**

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 148) mengemukakan bahwa, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara fisik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang sudah tersedia dan teruji validitas dan reliabilitasnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar angket (kuesioner), dimana pilihan jawaban sudah ditentukan terlebih dahulu dari responden tidak diberikan alternatif jawaban.

Sugiyono (2016: 142) mengatakan Angket (kusioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kusioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tersebut ada yang bersifat tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung.

Secara umum teknik dalam pemberian skor yang digunakan dalam kusioner penelitin ini adalah teknik skala *likert*. Penggunaan skala *likert* menurut Sugiyono (2016: 134) menyatakan bahwa, skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian instrument angket dengan memberikan skor sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Skor Dari Tiap Pertanyaan**

<b>Pertanyaan</b>	<b>Skor</b>
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Dari penelitian ini, dari setiap variabel yang ada akan diberikan penjelasan, selanjutnya menentukan indikator yang diukur, hingga menjadi item pernyataan.

Adapun indikator tersebut sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Indikator Pernyataan**

<b>No.</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Pernyataan</b>
1.	Penggunaan Gadget	<p align="center"><b>Kategori Penggunaan Gadget</b></p> a. Penggunaan gadget dalam tingkatan tinggi b. Penggunaan gadget dalam tingkatan sedang c. Penggunaan gadget dalam tingkatan rendah d. Permainan/aplikasi dalam gadget	1-7
		<p align="center"><b>Dampak-Dampak Penggunaan Gadget Yang Berlebihan</b></p> a. Pribadi yang tertutup b. Kesehatan terganggu c. Gangguan tidur d. Suka menyendiri e. Penyakit mental f. Agresif g. Adiksi	8-19
2.	Perilaku Sosial Siswa	a. Perilaku siswa dilingkungan sekitar dan sekolah b. Perilaku siswa terhadap teman sebaya, guru dan orangtua c. Perilaku siswa didalam kelas ketika proses pembelajaran d. Perilaku siswa terhadap Tuhan	20-27

#### **a. Uji Validitas**

Suatu instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui suatu data dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan Menurut Arikunto (2019: 168) menyatakan bahwa, “validitas adalah keadaan yang menggambarkan instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Uji validitas yang dilakukan bertujuan untuk menguji item kuesioner yang valid dan tidak valid. Pengujian validitas data dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 23.0 for windows*. Syarat membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$  yaitu:

- 1) Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item soal angket tersebut dinyatakan valid
- 2) Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka item soal angket tersebut dinyatakan tidak valid

Langkah-langkah uji validitas *Person Product Moment* dengan *SPSS versi 23.0 for windows* sebagai berikut:

- 1) Siapkan tabulasi data angket yang ingin di uji dalam file excel. Buka program SPSS, kemudian copy data yang ada di excel pindahkan ke SPSS
- 2) Kemudian klik variable view untuk mengganti nama data yang akan di gunakan di SPSS, dan klik data view untuk melihat data yang sudah di masukan
- 3) Selanjutnya, pilih menu *Analyze*, kemudian pilih menu *Correlate*, lalu pilih *Bivariate*
- 4) Kemudian muncul kotak baru dari kata dialog *bivariate correlations*, masukan nama variabel ke kotak “*variables*” pada bagian *correlation coefficients* centang ( $\surd$ ) “*pearson*”, pada bagian *test of significance* pilih “*two*

*called*” centang (√) “*flag significant corerelations*” lalu klik ok untuk mengakhiri perintah

- 5) Selanjutnya akan muncul output hasilnya. Tinggal kita interpretasikan hasil tersebut, agar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sebanyak 38 responden, diperoleh hasil pengujian validitas untuk masing-masing variabel menunjukkan bahwa jumlah  $R_{hitung}$  dari item 1 sampai dengan 27 item lebih besar dari  $R_{tabel}$  dengan nilai signifikasinya sebesar 5% yaitu 0,320 dengan mengikuti jumlah  $N=38$  (tabel nilai  $r$  *Product Moment*). Maka, dengan perolehan skor tersebut angket penelitian untuk siswa dinyatakan valid. Karena keseluruhan pada jumlah item bernilai lebih besar dari  $R_{tabel}$  dalam jumlah 38 responden.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Menurut Arikunto (2019: 178) menyatakan, “reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Menurut Sujarweni (2015: 192) menyatakan, dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Cronbach Alpha*  $>0,60$  maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten
- 2) Jika nilai *Cronbach Alpha*  $<0,60$  maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Langkah-langkah uji reliabilitas *Cronbach Alpha* dengan *SPSS versi 23.0 for windows* sebagai berikut:

- 1) Persiapkan tabulasi data angket yang ingin di uji dalam file excel. Buka program SPSS, kemudian copy data yang ada di excel pindahkan ke SPSS
- 2) Kemudian klik variable view untuk mengganti nama dan dibagian *decimals* ubah menjadi angka 0, lalu pada bagian *measure* ganti menjadi *scale*, dan klik data view untuk melihat data yang sudah di masukan
- 3) Selanjutnya, pilih menu *Analyze*, kemudian pilih menu *Scale*, lalu pilih *Reliability Analysis*
- 4) Kemudian muncul kotak baru dari kata dialog *reliability analysis*, kemudian masukan semua variabel ke kotak items, kemudian pada bagian model pilih "*alpha*"
- 5) Selanjutnya klik *statistics*, maka muncul kotak *reliability analysis statistic* kemudian pada *descriptives for* klik *scale if item deleted* lalu klik *continue*, klik ok
- 6) Selanjutnya akan muncul output hasilnya.

## **F. Teknik Analisis Data**

Untuk mendukung dan mendapatkan hasil akhir penelitian, data penelitian yang akan diperoleh dianalisis dengan menggunakan alat statistic melalui software SPSS. Adapun pengujian-pengujian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Uji Prasyarat Analisis**

Teknik analisis data yang dipakai adalah dengan menggunakan statistic uji-t dengan sebaran data harus normal dan homogen. Untuk itu data tersebut harus dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

#### **a. Uji Normalitas**

Menurut Rahayu dan Maman (2012: 177) menyatakan, “uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data”. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data normal atau bukan.

Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Pengujian normalitas data dengan uji *Shapiro-wilk* dapat dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22.0 for windows* dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,05).

- 1) Jika  $sign > 0,05$  maka data berdistribusi normal
- 2) Jika  $sign < 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal

Langkah-langkah uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan *SPSS versi 22.0for windows* sebagai berikut:

- 1) Buka lembar kerja SPSS, lalu klik *variable view* pada bagian ini isi properti variabel dengan data yang akan di buat. pada kolom *values labels* isi nama kelasnya
- 2) Setelah itu, klik data view untuk variabel angket siswa untuk kelas A&B, lalu isikan kode kelompok A (1) di ikuti di bawahnya kode kelompok B (2)
- 3) Selanjutnya klik pilih menu *Analyze* selanjutnya *Descriptive Statistics* lalu pilih *Explore*

- 4) Maka muncul kotak dialog *explore* masukan variabel angket belajar ke kotak *Dependent list*, lalu masukan variabel kelompok ke kotak *Factor list*, pada bagian *display* pilih *both*, selanjutnya klik *plots*
- 5) Maka akan muncul kotak dialog *explore plots*, dari pilihan tersebut berikan tanda centang ( $\surd$ ) pada *normality plots with tests*, lalu klik *continue*
- 6) Klik ok, maka akan muncul output SPSS. Untuk uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro wilk* perhatikan pada tabel output *test of normality*.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili varians yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan karena untuk menggunakan uji beda, maka varians dari kelompok data yang akan diuji harus homogen.

Untuk mempermudah perhitungan homogenitas data, peneliti menggunakan program *SPSS versi 22.0 for windows* dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1) Nilai sig > 0,05 maka data mempunyai varians yang homogeny
- 2) Nilai sig < 0,05 maka data mempunyai varians yang tidak homogen

Langkah-langkah uji homogenitas dengan *SPSS versi 22.0 for windows* sebagai berikut:

- 1) Buka lembar kerja SPSS, lalu klik *variable view* pada bagian ini isi properti variabel penelitian dengan data yang akan di buat. pada kolom *values labels* isi nama kelasnya
- 2) Setelah itu, klik *data view* untuk menginput data yang ada di excel, variabel angket siswa untuk kelas A&B, lalu isikan kode kelompok A (1) di ikuti di

bawahnya kode kelompok B (2)

- 3) Selanjutnya klik pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Compare Means* lalu klik *One-Way Anova*
- 4) Maka muncul kotak dialog *one-way anova* masukan variabel angket belajar ke kotak *dependent list*, lalu masukan variabel kelas ke kotak *Factor*, lalu klik *options*
- 5) Maka akan muncul kotak dialog *one-way anova*, kemudian pada bagian *statistics* berikan tanda centang () pada *homogeneity of variance test*, lalu klik *continue*
- 6) Klik ok, maka akan muncul output SPSS berjudul "*oneway*". Untuk menafsirkan hasil uji homogenitas, lihat pada tabel output "*test of homogeneity of variances*".

## **2. Uji Hipotesis**

Setelah uji normalitas dan homogenitas, serta data yang diuji sudah memenuhi kriteria berdistribusi normal dan data homogeny, maka uji hipotesis dilakukan.

### **a. Uji T-test**

Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan antara variabel x dan variabel y dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan bantuan *SPSS 22.0 for windows*. Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok (kelas). Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa. Adapun syarat yang digunakan pada nilai signifikansi (Sig) yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) < probabilitas 0,05 maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) > probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak

Langkah-langkah melakukan Uji *Paired Sample T-test* dalam analisis regresi dengan *SPSS versi 22.0 for windows* sebagai berikut:

- 1) Kita mulai saja cara melakukan uji T Paired dengan *SPSS* (Uji Beda Berpasangan Dua Data Kuantitatif). Silahkan anda buat dua dua kelompok data dengan nama Sebelum dan Sesudah. Anggap saja keduanya adalah dua data yang berasal dari subjek sama, misalnya Nilai Uji Siswa Sebelum Pemberian materi dan Sesudah pemberian Materi. Silahkan atur sendiri jumlah sampel yang digunakan nantinya.
- 2) Isikan data tersebut seperti contoh di bawah ini setelah anda klik data view.
- 3) Isi dengan Data (contoh: Nilai Uji Siswa Sebelum Pemberian materi dan Sesudah pemberian Materi).
- 4) Selanjutnya pada menu *SPSS*, anda Klik pada menu yaitu Analyze, Compare Means, Paired Sample T Test.
- 5) Masukkan kedua variabel seperti contoh berikut. Caranya cukup select dua variabel di kotak kiri kemudian klik tanda panah ke kanan
- 6) Selanjutnya tentukan nilai confidence interval atau derajat kepercayaan penelitian anda. Biasanya adalah 95% yang berarti tingkat kesalahan penelitian adalah 5% atau 0,05.

- 7) Klik Continue, maka akan tampil jendela utama kembali
- 8) Uji T Paired dengan SPSS
- 9) Pata jendela utama, silahkan klik tombol Klik OK.
- 10) Maka Akan Muncul Jendela Output hasil uji paired t test dengan SPSS

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Panai Hilir pada siswa kelas V tahun ajaran 2022/2023. Lokasi penelitian Jl. Sei lumut Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhan. Telah resmi berdiri sejak tanggal 01-Januari-1983, lokasi sekolah strategis dekat dengan pemukiman warga.

Gedung sekolah dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang antara lain selokan untuk menghindari genangan air, tempat sampah di ruang kelas, perawatan sanitasi sekolah, dan perpustakaan.

##### **2. Uji Validasi Instrumen Penelitian**

###### **a. Uji Validitas**

Berdasarkan uji coba instrumen menunjukkan bahwa jumlah  $R_{hitung}$  dari item 1 sampai dengan 27 item lebih besar dari  $R_{tabel}$  dengan nilai signifikasinya sebesar 5% yaitu 0,320 dengan mengikuti jumlah  $N=38$  (tabel nilai  $r$  *Product Moment*). Maka, dengan perolehan skor tersebut angket aktivitas belajar siswa dinyatakan valid. Karena keseluruhan pada jumlah item bernilai lebih besar dari  $R_{tabel}$  dalam jumlah 38 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa 27 item angket penelitian untuk siswa dinyatakan valid untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Uji Validitas**

No Item	Nilai Signifikasi	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,000	0,609	0,320	Valid
2	0,000	0,621	0,320	Valid
3	0,000	0,571	0,320	Valid
4	0,000	0,697	0,320	Valid
5	0,000	0,686	0,320	Valid
6	0,000	0,749	0,320	Valid
7	0,000	0,657	0,320	Valid
8	0,000	0,730	0,320	Valid
9	0,000	0,701	0,320	Valid
10	0,000	0,672	0,320	Valid
11	0,000	0,752	0,320	Valid
12	0,000	0,782	0,320	Valid
13	0,000	0,746	0,320	Valid
14	0,000	0,732	0,320	Valid
15	0,000	0,791	0,320	Valid
16	0,000	0,805	0,320	Valid
17	0,000	0,825	0,320	Valid
18	0,000	0,850	0,320	Valid
19	0,000	0,781	0,320	Valid
20	0,000	0,797	0,320	Valid
21	0,000	0,807	0,320	Valid
22	0,000	0,850	0,320	Valid
23	0,000	0,773	0,320	Valid
24	0,000	0,805	0,320	Valid
25	0,000	0,818	0,320	Valid
26	0,000	0,824	0,320	Valid
27	0,000	0,844	0,320	Valid

#### **b. Uji Reliabilitas**

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sebanyak 38 responden diperoleh reliabilitas untuk masing-masing variabel yang dipaparkan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Reliabilitas	Keterangan
0,896	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket penelitian untuk siswa pada tabel diatas, diperoleh nilai *Cronbach Alpha* yang cukup besar yakni 0,896 yang dinyatakan dengan reliabel atau konsisten. Maka, dapat diartikan bahwa konsep pengukur variabel penelitian untuk siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

### 3. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitas

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sebanyak 38 responden diperoleh normalitas untuk masing-masing variabel yang dipaparkan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan Gadget	.180	27	.025	.925	27	.051
Perilaku Sosial	.119	27	.200*	.926	27	.052
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari output hasil uji normalitas angket penelitian untuk siswa diatas yang digunakan adalah jenis *Shapiro Wilk*. Pada *Shapiro Wilk* sig menunjukkan 0,051 untuk penggunaan gadgaet dan 0,052 pada perilaku sosial. Dapat dijelaskan bahwa nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa angket aktivitas belajar siswa pada penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa.

### b. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sebanyak 38 responden diperoleh homogenitas untuk masing-masing variabel yang dipaparkan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Homogenitas**

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kuesioner	Based on Mean	.049	1	52	.826
	Based on Median	.001	1	52	.980
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	50.782	.980
	Based on trimmed mean	.039	1	52	.844

Dari output hasil uji homogenitas angket penelitian untuk siswa diatas menunjukkan sig 0,844 dapat dijelaskan nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel memiliki item dengan varian yang sama (homogen).

### B. Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Sehingga dapat dilanjutkan dengan uji t-test, uji t-test merupakan inti dari pengujian karena uji ini akan diperoleh kesimpulan menyeluruh tentang penelitian. Uji t-test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikansi pada hasil angket kuesioner siswa dari kelas experiment dan kelas kontrol. Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0,05, keputusan dalam

uji t-test dilihat berdasarkan nilai  $t_{hitung}$  atau nilai probabilitas *Sig (2-tailed)*. Apabila nilai  $T_{hitung}$  berada pada daerah penolakan  $H_0$  dan nilai *Sig 2-tailed* < 0,05 maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima. Sebaliknya jika nilai  $t_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$  nilai probabilitas atau *Sig 2-tailed* > 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak. Dalam uji t-test yang digunakan adalah uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan *SPSS 22.0 for windows*.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	LK	65.6296	27	18.66949	3.59295
	PR	93.3704	27	18.10471	3.48425

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	d f	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				On- Sided p	Two- Sided p
					Lower	Upper				
Pa ir 1	Prete st - Post est	- 27.740 74	28.333 99	5.452 88	- 38.949 29	- 16.532 19	- 5.0 87	2 6	<.0 05	<.0 05

Berdasarkan *output* tabel 4.5 menyajikan data hasil uji t-test diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi dari peningkatan hasil skor penggunaan gadget (M=65.6296, SD=18.66949) dan perilaku sosial (M=

93.3704 SD=18.10471),  $t_{hitung} = -5.087$ ,  $Sig (2- tailed) = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara, penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa.

### **C. Pembahasan**

*Gadget* adalah perangkat terkemuka mengambil dan memainkan peran terminal mobile universal. Sebagai strategi pemasaran istilah *smartphone* di perkenalkan di pasar, merujuk kelas baru ponsel yang menyediakan layanan terpadu dari komunikasi, komputasi dan sector mobile, termasuk komunikasi suara, pesan, personal informasi manajemen aplikasi dan kemampuan komunikasi nirkabel (Zheng:2006:4).

*Smartphone* mempunyai fitur yang sangat banyak dan lengkap, bukan hanya dilengkapi dengan kamera, radio, game, pemutar musik, pemutar video seperti *handphone* biasa, tetapi juga dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan internet. Banyak aplikasi yang menggunakan fitur internet yang bisa dijalankan di *smartphone*, seperti browser, game online, e-mail, jaringan sosial, dan masih banyak yang lainnya. Facebook, twitter, whatsapp, wechat dan sejenisnya adalah beberapa contoh jaringan sosial yang dapat dijalankan di *smartphone*.

Anak usia sekolah dasar terutama kelas V biasanya memiliki karakter mulai ingin mencoba mengembangkan kemandirian dan menentukan batasan – batasan norma. Selain itu anak – anak usia sekolah dasar juga memiliki karakter lebih senang menghabiskan waktu di luar rumah, aktivitas fisik yang semakin hari semakin meningkat dan mulai berusaha mencari jati diri.

Anak pada usia sekolah dasar pada kelas V akan sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, terutama teman sebayanya. Anak akan selalu ingin merubah perilaku apabila teman sebayanya juga melakukan sesuatu. Pada usia – usia sekolah dasar anak dan teman sebayanya adalah hal yang tidak bisa dipisahkan, karena dengan teman sebayanya mereka bisa bermain dan sekaligus membentuk harga diri di kalangan anak seusianya.

Sebagaimana kita ketahui bahwa saat ini anak usia sekolah dasar sudah banyak yang memiliki atau menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Baik itu untuk berkomunikasi dengan keluarga ataupun teman sebayanya, bermain game atau menonton Youtube. Tentu hal ini sangat memprihatinkan apabila anak usia sekolah dasar lebih suka berkomunikasi dengan menggunakan smartphone daripada berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Hal ini tentu akan mengurangi waktu mereka dalam berkomunikasi langsung dengan orang-orang sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian penulis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial murid. Adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN O4 Panai Hilir yang menjadi temuan penulis ini didukung oleh penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ina Astari Utaminingsih (2016:19) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” (Kasus 66 SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta). Penelitian tersebut memfokuskan pada sejauh mana smartphone dapat mempengaruhi interaksi sosial pada remaja. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa tingkat penggunaan ponsel pada remaja cenderung tinggi sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dan dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja baik laki-laki dan perempuan. Namun, penelitian ini juga menyimpulkan bahwa penggunaan ponsel tidak mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka.

Sebagaimana diketahui hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan ponsel tidak mempengaruhi interaksi sosial murid secara tatap muka, siswa kelas V SDN 04 Panai Hilir walaupun mereka sering menggunakan smartphone di rumah, tapi hal tersebut tidak mempengaruhi hubungan mereka dengan keluarga di rumah baik hubungan dengan orang tua, saudara maupun teman di lingkungan rumahnya. Begitupun ketika di sekolah, mereka tetap berteman dengan siapa saja tanpa memilih berteman dengan temannya yang menggunakan smartphone. Untuk hal-hal yang berhubungan dengan interaksi sosial dengan keluarga atau teman sebaya mereka tetap mengutamakan interaksi secara langsung atau tatap muka. Walaupun di kalangan masyarakat saat ini kita dapat melihat bahwa smartphone lebih memudahkan dalam berkomunikasi, tetapi murid kelas V SDN 04 Panai Hilir masih lebih mengutamakan untuk interaksi sosial secara langsung karena tidak semua siswa memiliki smartphone untuk siswa tersebut, ada juga yang berbagi dengan adik, kakak atau kedua orang tuanya.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan yang belum dapat dijangkau oleh penelitian baik pada aspek penulisan, konten maupun pada aspek pengumpulan data dan analisis data. Keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kondisi saat ini maka dalam penelitian, peneliti menggunakan satu sekolah tapi tidak mengurangi prosedur prasyarat penelitian dengan menganalisis normalitas dan homogenitasnya.
2. Waktu penelitian yang sangat singkat menjadikan peneliti kurang maksimal dalam melakukan pengumpulan data dan juga kurang maksimal dalam melakukan pengawasan kepada responden sebagai bagian dari

rangkaian prosedur pengisian instrumen penelitian yang berupa angket kuesioner.

## **BABV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SDN 04 Panai Hilir. Berdasar hasil penelitian  $t_{hitung}$  sebesar 5.087. sementara nilai  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5% dengan  $N=38$ , maka diperoleh *Sig (2-tailed)* sebesar 0.01. kemudian variabel penggunaan gadget memiliki tingkat signifikansi  $0,01 < 0,05$  yang artinya signifikan. Jadi diperoleh  $t_{hitung} > Sig (2-tailed)$  yaitu  $5.087 > 0,01$  maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa SDN 04 Panai Hilir.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Bagi Orang

tua Orang tua agar terus mengontrol anaknya dalam penggunaan gadget agar tidak terjadi penyimpangan yang tidak diinginkan. Sebaiknya orang tua memberikan peraturan dalam waktu penggunaan gadget dan mendampingi ketika anak menggunakan gadget.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru ketika pembelajaran berlangsung agar tidak membosankan, dengan membuat metode pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan memanfaatkan gadget.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian serupa untuk mencari yang lebih dominan dari unsur-unsur lain yang dapat mempengaruhi perilaku sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhimiy, S. (2019). *Learning Innovation in Pesantren: The Strategy of Stifin Method for Enhancing Children's Intelligence Potential*. TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society, 6(2), 233-250. <https://doi.org/10.15408/tjems.v6i2.9247>
- Angkur, M. F. M. (2020). *Peran Guru Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri*. Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 43-46.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amrillah, Taufik. 2017, *Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Pengembangan Sosial Emosional Emosioanl Anak Usia Dini*, Jurnal An-Nahdhah, (Jambi: STAI Ma'arif Jambi), No. 02 Vol. 11
- Agustina, dkk. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak*. JURNAL BASICEDU
- Brauner C.B. & Stephens B.C. *Estimating the prevalence of early childhood serious emotional/behavioral disorder: challenges and recommendations*. public health reports 121: 303-310; 2006
- Deswita. 2006, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Rosdakarya.
- Febriyana. (2016). *Hubungan Antara Dukungan Sosial dengan Komitmen Afektif Organisasi pada Mahasiswa Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Marching Band Citra Derap Bahana: Yogyakarta*. Universitas Negri Yogyakarta.
- Gulo W, 2006, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Grasindo.
- Ghozali, Imam. 2009, *Aplikasi Analisis Mulltivariate dengan program SPSS*, Semarang: UNDIP.
- Hendrastomo, G. (2008). *Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial*. Jurnal Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, 5(2), 67-80.
- Herimanto. 2010, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Juliandi. et al, 2015, *Metodologi Penelitian Bisnis*, Medan: UMSU Press.
- Marpaung, J. 2018, *Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*, Jurnal Kopasta No.5, Vol.2
- Nadhila, I. (2013). *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern. Jakarta: Penamadani Nurhaeda, Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu*, Jurnal Palu: FKIP Universitas Muhammadiyah Palu, No. 2 Vol. 1
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2007, *Kesehatan Masyarakat*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Rio, dkk. (2017). *Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso*. Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rumini, dkk. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Priyatno, Duwi. 2011, *SPSS Analisis Statistik Data Lebih Cepat, Lebih Akurat* Yogyakarta: Medikom.
- Prasetyaningsih, Novia. dkk. *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di JorongLaras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya*, Jurnal STKIP PGRI Sumbar.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Suyanto, 2006. "*Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini*", *Disampaikan pada Saresehan Pengembangan Pembelajaran di SD dan TK Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar FIP*. Puslit PAUD UNY.
- Syani, Abdul. 2007, *Sosiologi (Sistematika, Teori dan Terapan)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Tafsir. 1994. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosda.
- Wenning. 2004. *Levels of Inquiry: Hierarchies of Pedagogical Practices and Inquiry Processes*. Illinois State University.

# **LEMBAR LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Hasil Uji Validitas

**Hasil Uji Validitas**

<b>No Item</b>	<b>Nilai Signifikasi</b>	<b>Rhitung</b>	<b>Rtabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,000	0,609	0,320	Valid
2	0,000	0,621	0,320	Valid
3	0,000	0,571	0,320	Valid
4	0,000	0,697	0,320	Valid
5	0,000	0,686	0,320	Valid
6	0,000	0,749	0,320	Valid
7	0,000	0,657	0,320	Valid
8	0,000	0,730	0,320	Valid
9	0,000	0,701	0,320	Valid
10	0,000	0,672	0,320	Valid
11	0,000	0,752	0,320	Valid
12	0,000	0,782	0,320	Valid
13	0,000	0,746	0,320	Valid
14	0,000	0,732	0,320	Valid
15	0,000	0,791	0,320	Valid
16	0,000	0,805	0,320	Valid
17	0,000	0,825	0,320	Valid
18	0,000	0,850	0,320	Valid
19	0,000	0,781	0,320	Valid
20	0,000	0,797	0,320	Valid
21	0,000	0,807	0,320	Valid
22	0,000	0,850	0,320	Valid
23	0,000	0,773	0,320	Valid
24	0,000	0,805	0,320	Valid
25	0,000	0,818	0,320	Valid
26	0,000	0,824	0,320	Valid
27	0,000	0,844	0,320	Valid

### Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.896	27

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	65.8947	329.664	0.519	0.891
X02	66.3947	331.381	0.485	0.892
X03	66.0789	321.264	0.552	0.890
X04	65.9737	333.702	0.269	0.898
X05	66.4474	332.362	0.409	0.893
X06	66.7368	319.388	0.650	0.888
X07	66.4474	335.119	0.387	0.894
X08	65.8947	329.664	0.519	0.891
X09	66.3947	331.381	0.485	0.892
X10	66.0789	321.264	0.552	0.890
X11	65.9737	333.702	0.269	0.898
X12	66.4474	332.362	0.409	0.893
X13	66.7368	319.388	0.650	0.888
X14	65.6053	332.624	0.385	0.894
X15	66.4474	335.119	0.387	0.894
X16	65.6053	332.624	0.385	0.894
X17	66.2368	329.915	0.441	0.893
X18	66.9474	338.592	0.243	0.897
X19	66.2895	320.103	0.613	0.889
X20	66.9474	338.592	0.243	0.897
X21	65.4737	323.445	0.569	0.890
X22	65.4474	317.767	0.658	0.888
X23	66.9474	336.970	0.393	0.894
X24	66.5526	333.767	0.401	0.894
X25	66.9474	336.970	0.393	0.894
X26	65.4474	308.470	0.723	0.886
X27	65.4474	317.767	0.658	0.888

## Lampiran 2 Hasil Uji Normalitas

**Hasil Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan Gadget	0.180	27	0.025	0.925	27	0.051
Perilaku Sosial	0.119	27	.200*	0.924	27	0.049
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

**Hasil Uji Homogenitas****Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kuesioner	Based on Mean	0.049	1	52	0.826
	Based on Median	0.001	1	52	0.980
	Based on Median and with adjusted df	0.001	1	50.782	0.980
	Based on trimmed mean	0.039	1	52	0.844

Lampiran 3 Hasil Uji *Paired Sample T-Test***Hasil Uji *Paired Sample T-Test***

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	LK	65.6296	27	18.66949	3.59295
	PR	93.3704	27	18.10471	3.48425

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	d f	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				On e- Sided p	Two- Sided p
					Lower	Upper				
Pa ir 1	Prete st - Post est	- 27.740 74	28.333 99	5.452 88	- 38.949 29	- 16.532 19	- 5.0 87	2 6	<.0 05	<.0 05

## Lampiran 4 Nilai Angket Siswa

Nilai Angket Siswa				
No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai Siswa	Total Soal
1	Aditiya Rifki	Laki-Laki	92	106
2	Airi Agustin	Laki-Laki	71	87
3	Akila Mutiara	Perempuan	68	97
4	Alif Akbar Nasution	Laki-Laki	70	101
5	Asih	Perempuan	75	85
6	Agung Purwandi	Laki-Laki	72	73
7	Alwa Rafael	Laki-Laki	38	85
8	Alfi Syahri Ritonga	Laki-Laki	92	106
9	Balqis Oza Askila	Perempuan	71	87
10	Bias Adidtia	Laki-Laki	68	97
11	Cahaya Azzir	Perempuan	70	101
12	Diwita Maharani	Perempuan	75	85
13	Deni	Perempuan	91	73
14	Febrian Sahpurra	Laki-Laki	38	116
15	Herlina Frslia Ningsing	Perempuan	47	85
16	Isdarianti	Perempuan	74	116
17	Melika Salsabila	Perempuan	59	92
18	Muakhir Al Kahli	Laki-Laki	50	68
19	Mulia Akil Lubis	Laki-Laki	50	91
20	M riski	Laki-Laki	34	68
21	Nur Hidayah	Perempuan	44	122
22	Nazwa Nabilah	Perempuan	83	121
23	Nurhamidah	Perempuan	82	68
24	Pauza Rhahmadani	Perempuan	83	81
25	putri Maha Rani	Perempuan	91	68
26	Rasya Ubais	Perempuan	50	121
27	Ratu Rumaisyah Hibran	Perempuan	34	121
28	Rizki Aditya	Laki-Laki	44	2521
29	Rizqi Kurnia Rambe	Laki-Laki	83	
30	Sri Handayani	Perempuan	54	
31	Sri Anisa	Perempuan	77	
32	Sujud	Perempuan	69	
33	Sukma	Perempuan	78	
34	Ummu Nabilah	Perempuan	73	

35	Uswatun Hasanah	Perempuan	110
36	Wahyu Ardiansyah	Laki-Laki	83
37	Yudi Ramdan	Laki-Laki	92
38	Yudha Prasetyo	Laki-Laki	78

### Lampiran 5 Foto Dokumentasi



Ket: Foto Peneliti Bersama Kepala Sekolah



Ket: Peneliti Bersama Wali Kelas V



Ket: Peneliti Bersama Guru dan Siswa



Ket: Peneliti Memberikan Angket Kepada Siswa



Ket: Peneliti Bersama Siswa



Ket: Siswa Sedang Mengerjakan Angket

## Lampiran 6 Surat Permohonan Penelitian



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<http://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [um.umedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 2457 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 29 Robi'ul Awwal 1444 H  
 Lamp : --- 25 Oktober 2022 M  
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SDN. 04 Panai Hilir  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Maya Sariasih Ritonga**  
 N P M : 1702090029  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 04 Panai Hilir

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan  
  
**Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd**  
 NIDN.0004066701

**\*\*Pertinggal\*\***



## Lampiran 7 Surat Izin Balasan Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SDN 04 PANAI HILIR**



AKREDITAS : B NPSN : 10206019  
 Alamat : Jln. Dusun III Sei Lumut Kode Pos 21473  
 Email : [Sdsembilanbelasseilumut@gmail.com](mailto:Sdsembilanbelasseilumut@gmail.com) NSS : 101070709004

Sei Lumut, 26 Nopember 2021

Nomor : 422.02/ *86* /SDN/ 2022  
 Lamp : -  
 Prihal : Surat Balasan Izin Riset

Yth,  
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU  
 Di Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti Surat Nomor : 2457 / II.3-AU/UMSU-02/F/2022 perihal permohonan izin penelitian, dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : MAYA SARIASIH RITONGA  
 NPM : 1702090029  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN 04 Panai Hilir dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 04 Panai Hilir"

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Kepala Sekolah  
 SDN 04 Panai Hilir

  
**JURIASEI PRHIATIN, S.Pd**  
 NIP. 19730114 200003 2003

## Lampiran 8 Angket Penelitian

4

**ANGKET PENELITIAN UNTUK SISWA  
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU  
SOSIAL SISWA SDN 04 PANAI HILIR  
MAYA SARIASIH RITONGA (1702090029)**

**I. KETERANGAN ANGKET**

1. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh data objektif dari siswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dengan mengisi angket ini, berarti telah ikut serta membantu kami dalam penyelesaian studi.

**II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian beri tanda (X) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab. Dan sebelumnya tak lupa kami ucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya.

**III. IDENTITAS SISWA**

1. Nama : Nur - TAMIDAH
2. Kelas : 5
3. Umur : 11
4. Jenis kelamin : Perempuan
5. Hari/Tgl : Kamis/10 Nov - 2022

#### IV. DAFTAR PERTANYAAN

Petunjuk: Setiap pertanyaan diikuti oleh pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai pendapat, keadaan dan perasaan anda sebenarnya.

NO	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya sering menggunakan Gadget				✓	
2.	Saya menggunakan Gadget untuk mengisi waktu luang			✓		
3.	Saya menyempatkan diri untuk mengakses internet dalam gadget setiap hari			✓		
4.	Saya menggunakan Gadget lebih dari 3 jam sehari		✓			
5.	Saya menggunakan Gadget kurang dari 1 jam sehari	✓				
6.	Saya menggunakan gadget sebagai hiburan saya, seperti bermain games, mendengarkan musik, dll.			✓		
7.	Saya merasa senang ketika menggunakan gadget			✓		
8.	Saya lebih senang bermain gadget daripada bermain			✓		

	dalam media sosial					
20.	Saya bertegur sapa jika bertemu teman	✓				
21.	Saya menyelesaikan masalah dengan kekerasan				✓	
22.	Saya tidak peduli dengan lingkungan sekitar saya				✓	
23.	Saya hormat kepada guru atau memberi salam jika bertemu guru	✓				
24.	Saya bermain gadget pada saat berkumpul dengan teman atau keluarga			✓		
25.	Pada jam istirahat saya berinteraksi dengan teman	✓				
26.	Saya membuli teman dikelas			✓		
27.	Saya selalu berdoa sebelum makan	✓				

## Lampiran 9 K1



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA  
UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Maya Sariasih Ritonga  
N P M : 1702090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif : 139 SKS

IPK = 3,62

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 01/07/21	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir	
	Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Pola Intraksi Siswa di Kelas V SDN 04 Panai Hilir	
	Pengaruh K-Pop Terhadap Gaya Hidup Imitasi Terhadap Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Juni 2021  
Hormat Pemohon,



Maya Sariasih Ritonga

Lmpiran 10 K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 2

Kepada Yth: Bapak Ketua  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maya Sariasih Ritonga  
 NPM : 1702090029  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU  
 SOSIAL SISWA KELAS V SDN 04 PANAI HILIR

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai:

Dosen Pembimbing: Baihaqi Siddik Lubis, S.PdI, M.Pd  
 Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Juli 2020  
 Hormat Pemohon,

Maya Sariasih Ritonga  
 NPM. 1702090029

Dibuat Rangkap 3:  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 11 K3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Jln.Kap.Mukhtar Basri No.3 Telp.6622400 Medan20217 Form : K3**

Nomor : 185 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022  
Lamp. : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing.

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : Maya Sariasih Ritonga  
N P M : 1702090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 04 Panai Hilir

Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut diatas diizinkan

- menulis/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
- 1 Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan.
  - 2 Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila Tidak selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
  - 3 Masada luwarsatanggal : 22 Januari 2023

Medan, 18 Jum.Akhir 1443 H  
22 Januari 2022 M



**Dra. Syamsyahurnita, M.Pd.**  
NIP: 196706041993032002

Dibuat rangkap 4 (empat)  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Pembimbing  
4. Mahasiswa yang bersangkutan:  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 12 Lembar pengesahan hasil seminar proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Maya Sariasih Ritonga  
NPM : 1702090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa  
Kelas V SDN 04 Panai Hili

Pada hari Kamis, tanggal 13 Oktober, tahun 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Oktober 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 13 Berita Acara Seminar



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Kamis Tanggal 13, bulan Oktober, tahun 2022 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Maya Sariasih Ritonga  
NPM : 1702090029  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

**Hasil Seminar Proposal Skripsi**

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

**Panitia Pelaksana**  
Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Pembimbing

**Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.L., M.Pd.**

Pembahas

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Seminar



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.unsu.ac.id> E-mail: [fkip@unsu.ac.id](mailto:fkip@unsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Maya Sariasih Ritonga  
 NPM : 1702090029  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 04 Panai Hilir

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02 Februari	Perbaikan Latar belakang	
16 Februari	Penambahan kutipan dari para ahli	
07 Maret	Perbaikan bibliografi masalah	
24 Maret	Penambahan penelitian terdahulu dan sekarang	
09 Juni	Perbaikan EYD	
27 Juni	Perbaikan Kerangka konseptual	
13 Juli	Perbaikan Instrumen dan Daftar Pustaka	
29 Agustus	Perbaikan Analisis Dada	
24 September	ACC Proposal	

Medan, September 2022

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd.

## Lampiran 15 Permohonan Perubahan Judul



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maya Sariasih Ritonga  
 N.P.M : 1702090029  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V  
 SDN 04 Panai Hilir

Menjadi:

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V  
 SDN 04 Panai Hilir

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2022

Diketahui Oleh :

Hormat Pemohon

**Maya Sariasih Ritonga**

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing,

**Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd.**

## Lampiran 16 Turnitin

