

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL  
DAN PERILAKU BELAJAR SISWA  
SDI UNGGULAN BTN PEMDA  
KOTA MAKASSAR**

**THE IMPACT OF GADGET USE ON SOCIAL ATTITUDE  
AND STUDENT LEARNING BEHAVIOR  
PRIVATE SDI BTN PEMDA  
MAKASSAR CITY**



Oleh:

**DEYA IDAYANI**

Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.11.057.20

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2023**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL  
DAN PERILAKU BELAJAR SISWA  
SDI UNGGULAN BTN PEMDA  
KOTA MAKASSAR**

**TESIS**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Magister**



**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2023**

TESIS

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL  
DAN PERILAKU BELAJAR SISWA  
SDI UNGGULAN BTN PEMDA  
KOTA MAKASSAR**

Disusun dan Diajukan Oleh

**DEYA IDAYANI**

Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.11.057.20

Telah dipertahankan di depan panitia ujian tesis  
pada tanggal 12 Januari 2023

Menyetujui  
Komisi Pembimbing

Menyetujui  
Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si

Prof. Dr. Mukhlis Madani, M.Si

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd  
NBM. 613 949

Dr. Mukhlis, S.Pd, M.Pd  
NBM. 955 732

## HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar

Nama Mahasiswa : Deya Idayani

Nim : 105.06.11.057.20

Program studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada hari kamis, tanggal 12 Januari 2023 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 12 Januari 2023

Tim Penguji

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si  
(Pembimbing I)

Prof. Dr. H. Muhlis Madani, M.Si  
(Pembimbing II)

Prof. Sulfasyah, S.Pd, M.A, Ph.D  
(Penguji I)

Dr. Muhajir, M.Pd  
(Penguji II)

## ABSTRAK

Deya Idayani, 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar". Dibimbing oleh Nursalam dan Muhlis Madani.

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Banyak orang mengakui bahwa pendidikan adalah pembentuk calon guru dan orang-orang terkemuka di masyarakat. Pendidik dan calon pendidik harus memahami teknologi karena ini adalah era globalisasi dan industri 4.0. seiring perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi, tercipta inovasi-inovasi teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk memudahkan aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Akibat zaman yang serba canggih tersebut muncullah gaya baru yaitu semua kalangan dari anak – anak hingga dewasa menggunakan alat teknologi. Salah satu alat teknologi yang sangat fenomena yaitu gadget . Ada berbagai aplikasi yang menarik yang terdapat di gadget. karena aplikasi – aplikasi tersebut mengakibatkan gadget banyak digandrungi oleh seluruh lapisan masyarakat.

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, (2) mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan gadget belajar siswa SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian fenomenologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan teknik observasi, teknik wawancara langsung dan tidak langsung, dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan konsep Miles dan Huberman yang mengemukakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

**Kata Kunci :** Gadget, Sikap Sosial, Perilaku Belajar

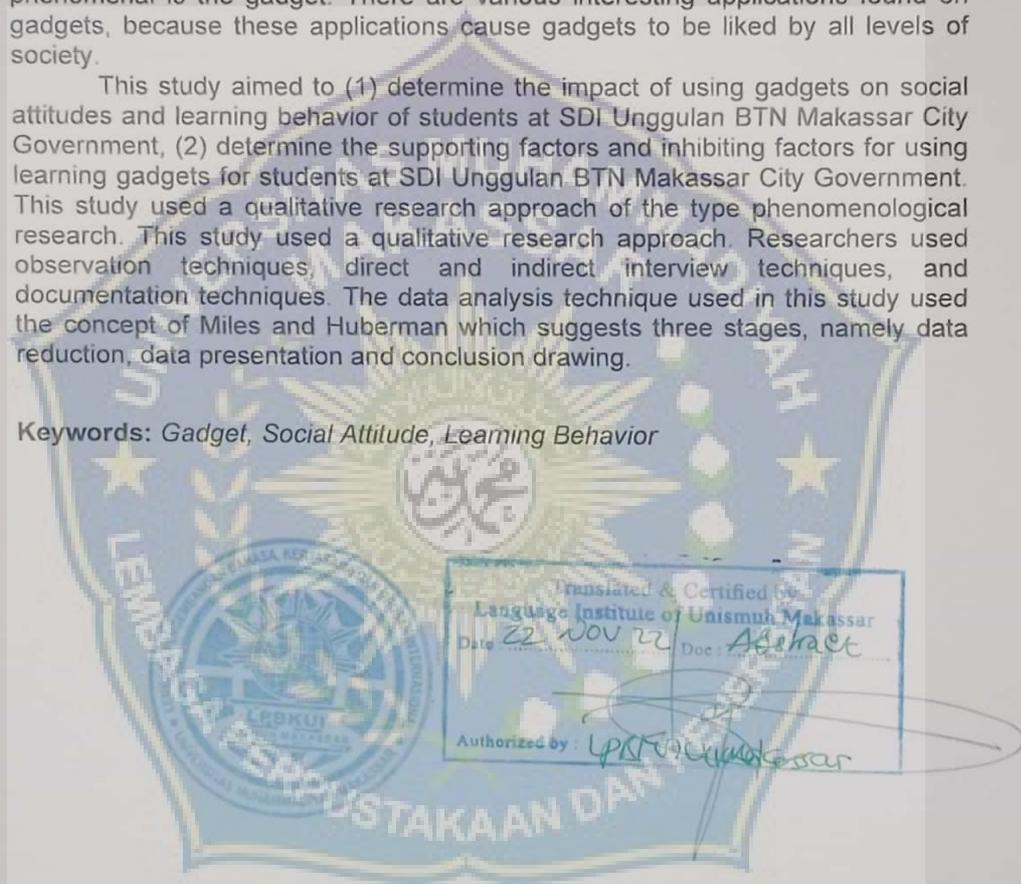
## ABSTRACT

**Deya Idayani, 2022.** The Impact of Using Gadgets on Social Attitudes and Learning Behaviors at SDI Unggulan BTN Makassar City Government. Supervised by Nursalam and Muhlis Madani.

Education is a long-term investment that is very important in human life. Many people recognize that education is the shaper of prospective teachers and prominent people in society. Educators and prospective educators must understand technology because this is the era of globalization and industry 4.0. Along with the times and science and technology, technological innovations are created by humans to facilitate human activities in everyday life. As a result of this sophisticated era, a new style has emerged, namely all groups from children to adults use technological tools. One of the technological tools that is very phenomenal is the gadget. There are various interesting applications found on gadgets, because these applications cause gadgets to be liked by all levels of society.

This study aimed to (1) determine the impact of using gadgets on social attitudes and learning behavior of students at SDI Unggulan BTN Makassar City Government, (2) determine the supporting factors and inhibiting factors for using learning gadgets for students at SDI Unggulan BTN Makassar City Government. This study used a qualitative research approach of the type phenomenological research. This study used a qualitative research approach. Researchers used observation techniques, direct and indirect interview techniques, and documentation techniques. The data analysis technique used in this study used the concept of Miles and Huberman which suggests three stages, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing.

**Keywords:** *Gadget, Social Attitude, Learning Behavior*



## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan pengikutnya hingga akhir jaman.

Tesis yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar” ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian Program S2 (Magister Pendidikan) pada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Muhamadiyah (UNISMUH) Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tesis ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak yang menaruh perhatian pada bidang pendidikan khususnya Dampak Penggunaan Gadget.

Makassar, November 2022

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tesis ini penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan kemudahan, bimbingan serta arahan, hingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini pada waktunya. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tinggi penulis sampaikan pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Mukhlis, S.Pd, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar beserta Staf Pimpinan, Staf Dosen, dan Staf Tata Usaha yang telah memberikan bimbingan, bantuan, fasilitas, dan informasi yang bermanfaat selama penulis menyelesaikan pendidikan. Bapak Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah mencurahkan perhatiannya dalam membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat selesai pada waktunya. Bapak Prof. Dr. H. Muhlis Madani, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah mencurahkan perhatiannya, masukan, semangat dan bimbingannya kepada penulis, sehingga tesis ini dapat selesai pada waktunya. Ibunda yang penulis banggakan, Ibu Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan, arahan dan semangat pada penulis untuk menyelesaikan tesis ini. Bapak Dr. Muhajir, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang selalu memberikan masukan, arahan, semangat dan selalu dengan sabar mengingatkan pada penulis untuk menyelesaikan tesis ini. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana UNISMUH Makassar yang telah membagikan ilmunya. Mamaku Tercinta Hj. Deya Opu Karaeng Jene, atas cinta, dukungan dan yang selalu mendo'akan penulis setiap saat. Anakku Tercinta Rifqa Fatimah Azzahra dan Ratu Nahraisyah, yang selalu ada buat mama dan penyemangat mama untuk menyelesaikan tesis ini. Kakak – kakakku Tercinta dr. H. Andi Darwin, Sp,Tht, Dr. Ir. Andi Assir, M.Sc, Dr. Ir. Andi Taufan, M.BA, Almarhuma Andi Dewi Yanti, Almarhum Andi Bisma, Andi Rahma Wati, S,KM, M.KM, Deya Herawati, S.S dan keluarga penulis yang selalu memberi semangat dan do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Suamiku Drs. Muhammad Djamaluddin Maulana, M.Si yang telah memberikan dukungan, bantuan dan do'a pada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Special Thanks to Kakak Ipda Aswan, kakak terbaikku yang selalu memberikan dukungan, semangat dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Bapak Isman, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, Rekan-rekan Guru SD Inpres Unggulan BTN Pemda yang selalu memberi semangat dan do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Rekan-rekan seperjuangan Magister Dikdas Kelas B yang selalu membantu, memberi semangat dan do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Semua rekan-rekan seperjuangan Magister Dikdas. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan.

Tesis ini kupersembahkan kepada Papaku Tercinta Almarhum Drs. Ahmad DG Marimba yang telah tiada, atas ilmu yang penulis peroleh dari buku karangan papa "Filsafat Ilmu Pendidikan" yang membuat penulis banyak mendapatkan ilmu dari buku papa. Ananda sampaikan rasa hormat dan terima kasih yang tak terhingga.

Akhir kata, semoga segala bantuan, dorongan, jasa baik, simpati, dan kerjasama yang telah diberikan semua pihak kepada penulis mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin Yaa Rabbal Alamiin.

Makassar, November 2022

Penulis

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahapeserta didik : Deya Idayani

Nim : 105061105720

Program studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, Saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 24 September 2022



Deya Idayani

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Telaah Penelitian Terdahulu .....	11
B. Tinjauan Teori .....	15
C. Kerangka Pikir .....	50
<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	51
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	51
C. Unit Analisis dan Penentu Informan .....	51
D. Teknik Pengumpulan Data .....	52
E. Teknik Analisis Data .....	53
F. Pengecekan Keabsahan Data .....	55

<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN &amp; PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	56
B. Hasil Penelitian .....	59
C. Pembahasan Hasil penelitian .....	82
<b>BAB V : SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>97</b>
A. Simpulan .....	97
B. Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Metode keamanan yang akan digunakan pada HP .....	26
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	50
Gambar 3.1. Komponen Analisi Data Kualitatif .....	54
Gambar 4.1. Bagan Struktur Organisasi SDI Unggulan BTN Pemda.....	57



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Dampak Penggunaan Gadget .....	24
Tabel 2.1. Pernyataan dan pembuktian hasil penelitian .....	88
Tabel 3.1. Pendukung dan faktor penghambat Penggunaan <i>Gadget</i> ...	94



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Situasi teknologi dunia yang semakin pesat dan semakin canggih saat ini, merupakan zaman yang menuntut manusia untuk mengikuti zaman serba canggih tersebut dengan memiliki kemampuan dan menguasai teknologi (Saniyyah et al., 2021). Karena seiring perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi, tercipta inovasi-inovasi teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk memudahkan aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari (Prayuda et al., 2020).

"Allah telah menggambarkan tentang teknologi dalam Al-Qur'an, teknologi bagi para pendahulu kita (para utusan Allah)". Hal ini Allah gambarkan untuk kita jadikan bahan pembelajaran dan motivasi dalam menguasai berbagai cabang ilmu. Firman Allah yang berkaitan tentang teknologi di antaranya dalam surat al-Anbiya 80 :

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Terjemahan : "dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah).

Akibat zaman yang serba canggih tersebut muncullah gaya baru yaitu semua sudah menggunakan alat teknologi salah satu yang sangat fenomena yaitu gadget, yang saat ini sangat berpengaruh pada seluruh kegiatan manusia dari berbagai aspek kehidupan, termasuk salah satunya

dunia pendidikan (Imam Sufiyanto & Roviandri, 2021). Anak dan remaja adalah asset bangsa dan merupakan salah satu sumber daya manusia yang penting untuk meneruskan cita – cita bangsa, sehingga kualitas anak dan remaja sekarang, menentukan kualitas bangsa pada masa yang akan datang (Prof.Dr. Nursalam, 2019).

Penggunaan gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja atau pebisnis, akan tetapi sekarang penggunaan gadget hampir semua kalangan sudah memanfaatkan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini setiap orang banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget (Rini et al., 2021). Pada saat ini gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, akan tetapi juga dipergunakan sebagai multimedia, oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyampaian berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Karena hal tersebut membuat gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.(Saniyyah et al., 2021). Apalagi dikalangan anak-anak menggantungkan gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru(Shofiyyatuzzahro, 2021), penggunaan gadget dimanfaatkan secara baik dan efektif akan menimbulkan dampak–dampak positif, yaitu penggunaan gadget dapat memudahkan berkomunikasi serta mendapatkan informasi materi yang cepat dan juga menguntungkan bagi peserta didik yang berinteraksi dalam program online, dapat menambah pengetahuan, kemandirian dan percaya diri, dimana sebagian dari siswa

sudah dapat mengaplikasikan sendiri aplikasi-aplikasi pembelajaran menggunakan gadget, seperti video call, whatsapp, zoom, bahkan aplikasi ujian seperti quizizz (Shofiyyatuzzahro, 2021). Siswa dapat dengan mudah melakukan komunikasi dalam pembelajaran dan mudah mendapatkan materi yang berfokus pada topik pembelajaran (Hamzah, 2021), sementara itu guru menjadi mampu dan mengetahui penggunaan TIK dan guru juga mudah dalam mencari materi pembelajaran yg menarik, mampu mengejar materi-materi dan selesai tepat waktu sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (Siahaan, 2020).

Pada pembelajaran yang dilakukan menggunakan gadget juga berdampak positif pula bagi orang tua karena orang tua lebih mudah mengotrol dan mengetahui perkembangan kemampuan juga kompetensi belajar anaknya, hubungan orang tua dan anak menjadi lebih erat (Siahaan, 2020). Orang tua sebagai pembimbing langsung kepada anak (Parlindungan et al., 2020), dan orang tua juga merupakan faktor penentu dalam pembelajaran (Suciati & Syafiq, 2021). Terdapat 6 peran penting orang tua dalam mendampingi anaknya dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut : 1. Orangtua sebagai fasilitator utama 2. Orang tua sebagai filter pertama. 3. Orangtua sebagai terapis utama 4. Orangtua sebagai evalator peserta didik dan project 5. Orangtua sebagai sahabat dan teman bermain. 6. Orang tua sebagai penenang (Suciati & Syafiq, 2021).

Dalam Al Qur'an menyebutkan anak adalah amanah dari Allah, seperti di jelaskan dalam QS. At-Tahrim ayat 6, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahan : Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Akan tetapi, kebanyakan orang tua yang mempunyai kegiatan diluar rumah ataupun bekerja dari rumah, dengan intens kerja yang tinggi, memberikan segala fasilitas dan sarana untuk menyenangkan hati anaknya (Parlindungan et al., 2020) dan karena kesibukan tersebut sehingga orang tua sangat kesulitan dalam mengawasi anaknya dalam pembelajaran daring, karena kurangnya pengawasan dari orang tua, sehingga banyak siswa yang malah menyalah gunakan fungsi gadget, siswa tersebut bukan menggunakan gadget sebagai media pembelajaran tetapi malah menggunakan gadget untuk bermain game atau pun menonton video atau konten yang tidak terbatas (Maulana, 2020).



Gambar: Pembelajaran Daring Tanpa Batas waktu

Dampak negatif penggunaan gadget salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Hamzah, 2021) dan dikarenakan kejenuhan yang dirasakan oleh siswa dalam pembelajaran daring yang telah dilaksanakan kurang lebih dua tahun, kurangnya pengawasan dari orang tua dan kerjasama orang tua bersama guru untuk mengawasi siswa, sehingga banyak siswa yang menggunakan gadget bukan lagi sebagai media untuk belajar menambah wawasan dan ilmu pengetahuan siswa, akan tetapi gadget digunakan untuk bermain game, mencari informasi yang tidak bermanfaat bahkan menggunakan gadget untuk menonton film atau tayangan yang tidak pantas mereka tonton di usia mereka dan membuat anak menjadi kecanduan ingin selalu bermain gadget, (Rahmatika Kayyis, Nihayati, 2020). Berdasarkan fenomena tersebut maka perlu untuk membangun dan mengembangkan karakter manusia dan bangsa Indonesia agar memiliki karakter berakhlak mulia, baik dan unggul (Prof. Dr. H.Nursalam, 2020).

Akibat penggunaan gadget yang berlebihan berakibat merusak kesehatan, menurunnya kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi individual, tidak memiliki sikap peduli terhadap orang lain, siswa sering berbohong dan tidak disiplin dalam belajar, sikap yang

demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa (Abdulatif & Lestari, 2021).

Secara garis besar, surat Al Hujurat mengisahkan tentang pesan-pesan dalam kehidupan sosial di masyarakat. Adapun dalam ayat 10 diceritakan tentang hubungan di antara orang-orang yang beriman.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Hujurat ayat 10 yang berbunyi:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Terjemahan: "Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat."

Ayat ini menerangkan bahwa sesungguhnya semua orang-orang Mukmin itu saudara layaknya hubungan persaudaraan dalam nasab. Hal ini karena sama-sama menganut unsur keimanan yang sama dan kekal dalam surga.

Dalam hasil wawancara tersebut, guru mengungkapkan adanya kondisi belajar siswa yang sekarang menurun dikarenakan beberapa siswa terpengaruh penggunaan gadget yang berlebihan dan kurangnya pengawasan orang tua dalam hal ini, kurangnya interaksi dari siswa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mengakibatkan kejenuhan bagi siswa (Sari et al., 2020). Penggunaan gadget dalam pembelajaran, karena adanya pandemik sehingga siswa dibatasi untuk berinteraksi dengan teman-teman disekitarnya dan tidak melakukan aktifitas diluar rumah,

sehingga anak-anak tersebut menghabiskan waktu dengan media aplikasi seperti televisi, laptop dan gadget (Utomo et al., 2021).

Dari hasil observasi wawancara secara langsung, terlihat bahwa penggunaan gadget di lingkungan siswa yang menggunakan gadget sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya kondisi seperti ini, siswa akan lebih leluasa untuk melakukan kegiatan yang intens dengan dunia maya, baik itu facebook, whatsapp, dan instagram maupun yang lainnya. Kondisi ini bisa mendorong siswa untuk acuh terhadap lingkungan sosial, pembelajaran sekolahnya dan orang disekitarnya, dan memberikan peluang, bagi siswa untuk melakukan hal ajnabiyah (bukan muhrim), kecanduan bermain game atau game on line, nonton video-video yang kurang baik dan tidak pantas di tonton, akses internet secara bebas dan informasi-informasi tidak bermanfaat bahkan informasi yang dapat membahayakan diri (Fitriana et al., 2021).

Penggunaan gadget yang disalah gunakan oleh siswa, justru akan semakin membuat siswa tidak tuntas dalam mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan guru, siswa jadi pemalas baik dalam belajar maupun melakukan kegiatan yang bermanfaat, karena kecanduan gadget, sehingga dapat berpengaruh pada kesehatan dan etika siswa (Naila Intan Agustina, Erik Aditia Ismaya, 2022)

Yang menjadi perhatian peneliti yaitu dampak penggunaan gadget di kalangan siswa khususnya di Kelas Tinggi SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa, serta faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan gadget.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?
2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan di atas, tujuan penelitian yang penulis ingin capai antara lain:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Hasil penyusunan proposal ini, diharapkan dapat menjadi salah satu karya ilmiah yang dapat menambah wawasan Ilmu pengetahuan khususnya dampak penggunaan gadget mengetahui dampak

penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

- b. Menambah wawasan dan Ilmu pengetahuan bagi penulis dalam penelitian lapangan tentang solusi dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.
- c. Sebagai bahan kepustakaan atau refrensi bagi peneliti yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang ditelitinya.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai pengaruh/dampak positif dan negatif penggunaan gadget.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan gadget. Sehingga guru dapat menghimbau siswa SDI Unggulan BTN Pemda, untuk tidak selalu memainkan gadget.

### c. Bagi Sekolah

membantu dalam menentukan kebijakan atau keputusan, yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi di SDI Unggulan Btn Pemda Kota Makassar.

d. Bagi Wali Murid

sebagai pendidik pertama anak-anaknya, sehingga akan lebih tanggung jawab dan memperhatikan betul terhadap tumbuh kembang dan kepribadian anak.

e. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan sekaligus pengalaman peneliti serta bermanfaat untuk menambah informasi mengenai pengaruh/dampak penggunaan gadget bagi anak, terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **a. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu**

Latifatus Saniyyah, dkk (2021), Universitas Muria Kudus Indonesia, “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk – bentuk penggunaan gadget, dan perilaku sosial anak di desa Jekulo Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kasus. Pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Uji validitas menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *youtube*, *tiktok* dan *game*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya (Saniyyah et al., 2021).

Amalia Rosyadi Putri, (2022) “Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang akan

mengungkap dampak *gadget* terhadap sikap *alone together* yang berindikasi pada dekadensi sosial dan dekadensi moral. Hasil penelitian ini menunjukkan, *Gadget* telah mengurangi nilai-nilai sosial di mana masyarakat melakukan komunikasi secara verbal maupun nonverbal. Kenyataan sosial (bukan kenyataan virtual) adalah hal yang paling penting dalam membangun tata nilai di dalam masyarakat namun dengan adanya sistem telekomunikasi *gadget* ini masyarakat semakin terbelenggu dalam *virtual reality*. Konstruksi sikap *alone together* merupakan sikap *unconsciousness* di mana hal ini merupakan wujud abnormalitas, karena yang disebut dengan normalitas adalah mereka yang dapat berkomunikasi secara tatap muka. Hal ini bukan serta merta menghapus kehadiran *gadget* dengan segala dampak positifnya namun masyarakat harus dapat mengimbangi kemajuan zaman dengan pikiran yang cerdas dan sudut pandang agama juga religiusitas dan tata nilai yang sama-sama jalan dan memadai juga mengisi setiap ruang pribadi masing-masing (Putri, 2022).

Rio Aditya Prayuda, dkk (2020) "Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso", Penelitian ini bertujuan menganalisa Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Desain penelitian yang digunakan adalah analitik dengan pendekatan *cross Sectional*. Populasi adalah siswa dan sampel sebanyak 38 siswa terdiri dari kelas III,IV, dan V Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso dengan metode pengambilan

data secara *Total Sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner, kemudian data ditabulasi dan dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi *Spearman Rho* dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan  $p < \text{value } 0,004$  yang berarti  $H_1$  diterima ada Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Pentingnya pengetahuan pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa , sehingga anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial yang negative (Prayuda et al., 2020).

Fitriana, dkk (2021) “ Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga” Universitas Syiah Kuala Banda Aceh 2020. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam kepada orang tua dan remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan di Desa Landom. Analisis data dilakukan sejak awal penelitian sampai pelaporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Landom telah menggunakan gadget selama 5-7 jam (300-420 menit) dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan tergadap gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri. Namun pengaruh tersebut tidak berakibat pada terjadinya kenakalan remaja yang dapat menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang dan membutuhkan penanganan khusus. Oleh karena itu

diharapkan orang tua agar selalu mengawasi penggunaan gadget pada remaja, membatasi penggunaannya dan dapat mengatasi perubahan sikap yang terjadi pada remaja agar tidak terjadi perilaku menyimpang (Fitriana et al., 2021).

Tujuan penelitian pembahasan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?

Perbedaan penelitian ini terhadap beberapa penelitian relevan di atas adalah penelitian ini berfokus membahas tentang Dampak Penggunaan Gadget di kalangan siswa khususnya di Kelas Tinggi SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa, serta faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan gadget.

## **b. Tinjauan Teori**

### **1. Gadget**

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

Teknologi informasi (TI) adalah teknologi yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan atau menyebarkan informasi. Contoh dari teknologi informasi bukan hanya komputer pribadi, tetapi juga televisi dan gadget (handphone, smartphone, tablet, note, dan lain-lain). Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus. Karena efisiensi dari bentuk yang kecil inilah mengakibatkan alat telekomunikasi ini menjadi alat yang paling digandrungi oleh masyarakat saat ini, karena hal tersebut sehingga kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari gadget.

Ada beberapa macam gadget yang saat ini digunakan oleh anak-anak antara lain: smartphone, laptop, tablet PC, video game. Kehadiran gadget dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi siswa. (Hamzah, 2021) Penggunaan gadget akan memberikan pengaruh yang positif jika siswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan gadget tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru. Kemudian gadget bisa dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses diskusi di dalam kelas serta dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dampak positif dari

penggunaan gadget pada pengembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu mempermudah para siswa mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini bisa dilakukan siswa dengan sms atau *Whatsapp* kepada guru mata pelajaran.

b. Jenis-jenis gadget

Gadget memiliki cakupan yang luas Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap perangkat elektronik kecil yang memiliki kemampuan khusus menyajikan teknologi dapat disebut gadget. Beberapa gadget yang sering digunakan adalah :

- 1) Iphone adalah telephone yang memiliki internet dan multimedia yang dirancang dan dipasang oleh perusahaan apple.
- 2) Ipad, adalah computer tablet yang memiliki bentuk serupa ipod touch dan iphone dibuat oleh apple dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
- 3) Blackberry, adalah perangkat layanan berupa genggang nirkabel. Sedangkan Iswin dharmanjaya menyatakan bahwa gadget terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut :
  - a) Smartphone, adalah perangkat yang memiliki berbagai fitur canggih tanpa tombol melainkan menggunakan layar sentuh. Fitur dan aplikasinya juga lebih banyak dibandingkan gadget yang dahulu.
  - b) Laptop, ditemukan oleh Alan Kay pada tahun 1970 dan yang memiliki ide untuk membuat komputer portabel.
  - c) Tablet PC.
  - d) Video Game.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam jenis gadget yang sering dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia, dalam penelitian ini sebagian besar siswa-siswi kelas V UPT SPF SDI Unggulan Btn Pemda Kota Makassar, menggunakan gadget jenis smartphone.

c. Indikator Penggunaan gadget

Berbagai dampak yang dihasilkan dari penggunaan gadget baik yang positif maupun negatif, dapat diperoleh indikator penggunaan gadget sebagai berikut:

- 1) Sumber Informasi Sumber informasi yang dimaksud disini adalah siswa menggunakan gadgetnya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.
- 2) Alat Komunikasi Gadget di jadikan alat komunikasi siswa dengan teman, tutor, atau gurunya untuk membahas pelajaran.
- 3) Sarana Hiburan Siswa menggunakan gadget untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain game, mendengarkan musik, melihat video,dll.
- 4) Media Belajar Siswa menggunakan gadget sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point,dll di gadget-nya.
- 5) Penggunaan Internet Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana siswa memanfaatkan akses internet yang ada di gadget-nya.

- 6) Kesehatan Yang dimaksud adalah dampak penggunaan gadget dalam aspek kesehatan siswa.
- 7) Waktu Yang dimaksud waktu disini adalah kapan saja mahasiswa menggunakan gadget-nya.
- 8) Kemalasan yang dimaksud kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan gadget.
- 9) Lama Penggunaan yang dimaksud lama penggunaan gadget disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam menggunakan gadget-nya.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya dan ahli.

Indikator penggunaan gadget adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi smartphone
  - a. Mengerti fungsi dari smartphone
  - b. Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
- 2) Mampu mengoperasikan smartphone
  - a. Mampu mengoperasikan smartphone untuk mengumpulkan informasi.
  - b. Mampu mengoperasikan fitur-fitur yang ada di smart phone.
- 3) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada smartphone
  - a. Keuntungan pemanfaatan smartphone
  - b. Memanfaatkan fungsi smartphone .

- 4) Frekuensi penggunaan smartphone.
  - a. Mengetahui waktu penggunaan gadget
  - b. Mampu memanfaatkan waktu sebaik mungkin.
- d. Pengertian *Whatsapp*

*Whatsapp* adalah aplikasi pesan untuk smartphone. Menurut penulis, *Whatsapp* merupakan teknologi yang paling banyak digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa dan kepada orang tua siswa, secara pribadi dan dapat pula melalui *Whatsapp*Group(WAG) dan *Whatsapp* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, dan sangat efektif bagi guru dapat menilai secara langsung pengetahuan dan keterampilan siswa dengan menggunakan fitur video call. Selanjutnya Hadya Jayani dalam Pustikayasa mengemukakan bahwa *Whatsapp* atau yang sering dikenal dengan sebutan WA menjadi salah satu media sosial paling aktif digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu sebanyak 83% pengguna internet atau sekitar 124 juta pengguna tercatat menggunakan *Whatsapp*.

*Whatsapp* didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton pada tahun 2009.<sup>23</sup> Keberadaan *Whatsapp* tidak terlepas dari keberadaan Net Gen atau generasi digital yang selalu menginginkan adanya pemutakhiran berbagai teknologi berbasis internet. Generasi digital memiliki kecenderungan belajar secara kolaboratif, tidak memiliki respon yang baik terhadap cara pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara individu,

dan senantiasa menginginkan berbagai macam materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi. Aplikasi *Whatsapp* memiliki banyak fitur obrolan, salah satunya yaitu obrolan grup. Fitur tersebut memungkinkan banyak pengguna *Whatsapp* dapat saling berkomunikasi dalam sebuah ruang, *Whatsappgroup* memiliki batasan maksimal anggotanya yaitu sebanyak 250 pengguna.

Selanjutnya Jumiatmiko dalam Nurlinda, dkk mengemukakan beberapa fitur yang tersedia pada *Whatsapp* selain *Whatsappgroup* yaitu sebagai berikut: 1. Mengirim pesan teks; 2. Mengirim foto dari galeri ataupun dari kamera; 3. Mengirim video; 4. Mengirimkan berkas-berkas kantor atau yang lainnya; 5. Menelepon melalui suara, termasuk mengirim pesan suara yang dapat didengar oleh penerima setiap saat; 6. Berbagi lokasi memanfaatkan GPS; 7. Mengirimkan kartu kontak; 8. *Whatsapp* juga mendukung beberapa emotikon, namun untuk stiker, *Whatsapp* tergolong minimalis. Berbeda dengan Line yang lebih getol mengembangkannya; 9. Di *Whatsapp*, pengguna juga dapat mengatur panel profilnya sendiri, terdiri dari nama, foto, status serta beberapa alat pengaturan privasi untuk melindungi profil dan juga alat bantuan untuk mem-backup pesan, mengubah nomor akun dan melakukan pembayaran. *Whatsappgroup* dipilih sebagai salah satu media pembelajaran karena dilihat dari jumlah penggunanya yang bisa mencapai 250 anggota. Fungsinya yang memudahkan pendidikan dalam berbagi

(sharing) materi pelajaran baik itu dalam bentuk gambar, video, pdf, ppt, doc, maupun dalam bentuk lainnya. Selain itu *Whatsapp* Group juga dipilih karena cara penggunaannya yang mudah baik untuk guru maupun siswa.

Menurut Aji dan Suparwoto mengemukakan bahwa *Whatsapp* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Adapun indikator penggunaan *Whatsapp* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *Whatsapp*Group untuk diskusi dan latihan soal. Menurut penulis manfaat *Whatsapp*Group yaitu dapat memudahkan penyampaian pesan atau informasi kepada siswa dan orang tua baik mengenai informasi pembelajaran maupun informasi lain yang berhubungan dengan pembelajaran atau pun informasi penting lainnya yang perlu diketahui oleh siswa dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan manfaat *Whatsapp* yang dirasakan oleh penulis dalam penilaian langsung, guru dapat menghubungi siswa melalui video call dan bertanya kepada siswa mengenai pemahaman mereka terhadap pembelajaran IPS atau materi yang telah disampaikan oleh guru.

Indaryani dan Suliworo Manfaat penggunaan Aplikasi *Whatsapp*Group dalam pembelajaran yaitu: 1) *Whatsapp* group memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara online antara guru dan siswa ataupun sesama siswa baik di rumah maupun di sekolah; 2) *Whatsapp* group merupakan aplikasi

gratis yang mudah digunakan; 3) *Whatsapp* group dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen; 4) *Whatsapp* group memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karyanya dalam group; 5) Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *Whatsapp* group.

e. Manfaat penggunaan gadget

Manfaat penggunaan gadget ada beberapa diantaranya. Pertama, menambah pengetahuan melalui aplikasi edukatif yang disediakan oleh gadget untuk proses pembelajaran anak. Kedua, menambah jaringan persahabatan bagi anak-anak usia dini (hal ini dilakukan melalui sosial media yang mereka gunakan). Ketiga, mempermudah komunikasi. Teknologi canggih gadget akan memudahkan semua orang untuk berkomunikasi dengan seluruh orang di dunia.

Gadget yang canggih digunakan untuk: 1. Bermain dan hiburan, dengan kemudahan adanya media digital yang dilengkapi berbagai aplikasi, generasi saat ini mampu menikmati bermain game bersama teman maya di seluruh dunia, mereka mengunduh atau mengunggah lagu, mendengarkan musik, membuat klip video atau menyaksikan video dari youtube menonton film dan sebagainya. 2. Berkomunikasi dan sosialisasi, gadget canggih seperti smartphone atau handphone sejenis lainnya memudahkan mengirim pesan singkat,

berkomunikasi dengan orang tua, kerabat dan teman dekat bahkan teman – teman dunia maya yang baru kita kenal tanpa ada batasan apapun selagi terisi pulsa atau kuotanya. 3. Belajar, saat ini siswa dapat dengan mudah untuk belajar dengan berbagai perangkat termasuk gadget yang menyediakan informasi, tidak melulu bergantung dengan orang dewasa. 4. Berbelanja, generasi digital atau gadget merupakan masa memanjakan manusia terutama konsumen untuk berbelanja tanpa harus berlelah dan berdesakan di mal.

Sedangkan Rozalia menyatakan bahwa layanan internet yang ada pada smartphone akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah, dengan menggunakan gadget anak dapat mengenal huruf dan bilangan serta bagi anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang lemah dapat menggunakan keterampilan mengetik untuk dapat meningkatkan koordinasi. Namun pada anak usia dini bisaanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki banyak manfaat yang dapat membantu memudahkan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari – hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran.

f. Dampak penggunaan gadget

Ada dua pengaruh langsung maupun tidak langsung yang penggunaan gadget terhadap dunia pendidikan. Dampak tersebut dibagi menjadi dua yaitu positif dan negatif :

1. Tabel Dampak Penggunaan Gadget

Dampak Positif Penggunaan Gadget	Dampak Negatif Penggunaan Gadget
<p>1. Kecanggihan gadget dapat digunakan untuk game, berkomunikasi dan hiburan bersama teman, serta untuk berbagai hal untuk tujuan belajar.</p> <p>2. Menambah pengetahuan dan memudahkan anak untuk mendapatkan informasi tugasnya di sekolah.</p> <p>3. Memperluas jaringan pertemanan melalui sosial media.</p> <p>4. Melatih kreatifitas anak melalui berbagai permainan</p>	<p>1. Perkembangan terganggu.</p> <p>2. Kesehatan mental terganggu karena kecanduan komunikasi.</p> <p>3. Mengganggu tidur dan kesehatan.</p> <p>4. Melemahkan otak, dan daya konsentrasi.</p> <p>5. Menjadi manusia yang boros dalam komunikasi.</p> <p>6. Tingginya tingkat stress karena siswa kesulitan dalam mencari materi, yang susah dipelajari.</p>

<p>games, dan melakukan aktivitas pemecahan masalah.</p> <p>5. Melatih Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas.</p> <p>6. Siswa lebih kreatif dan mampu menggunakan aplikasi- aplikasi yang terdapat di gadget.</p>	
---	--

Metode Mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget bagi peserta didik, secara teknologi ada berbagai macam yang dapat digunakan, yaitu perangkat elektronik dan menampilkan history penggunaan sehingga, peserta didik yang melakukan pelanggaran maka akan dapat diberikan teguran yang mendidik dan tegas dalam penggunaan gadget. Adanya kerjasama guru dan orang tua untuk mengawasi siswa bermain gadget. Perhatian dan pendampingan oleh orang tua, dimana orang tua tidak memberi batasan bagi anak dalam penggunaan gadget dan tidak membiarkan anak bisa mengakses semua menu dan fitur yang ada di handphone. Misal untuk media sosial, batasi penggunaannya yang menurut Parent Pintars paling aman untuk si kecil. Jika ingin bermain game, pilihlah jenis game yang aman dan edukatif. Batasi akses play store yang

memungkinkan anak mengunduh aplikasi apa saja, buat kesepakatan dengan anak, menggunakan alat mikrotik yang dihubungkan dengan wifi, dimana mikrotik berfungsi mengatur lama penggunaan gadget dan dapat pula menggunakan aplikasi- aplikasi yang bisa membatasi anak menggunakan gadget, salah satu aplikasi pengawasan orang tua yaitu aplikasinya Fami Safe.



1.1. Gambar Metode Keamanan yang akan digunakan pada HP

## 1. Sikap Sosial

### a. Pengertian Sikap Sosial

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. Perilaku itu

ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri. hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial berarti manusia sebagai makhluk yang memiliki dimensi kebersamaan dengan orang lain. Teori Psikoanalisa misalnya, menyatakan bahwa manusia memiliki pertimbangan moral sosial (super ego) ketika dihadapkan pada pilihan-pilihan berperilaku. Sedangkan ilmu humaniora menjelaskan realitas sosial sebagai sebuah organisme hidup dalam bentuk teori-teori sosial tentang kehidupan manusia dalam bentuk masyarakat.

Menurut teori psikososial maupun teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa perilaku yang ada pada diri seseorang berlandasan pada pertimbangan-pertimbangan moral kognitif. Selanjutnya, masalah aturan, norma, nilai, etika, akhlak dan estetika adalah hal-hal yang sering didengar dan selalu dihubungkan dengan konsep moral ketika seseorang akan menetapkan suatu keputusan perilakunya.

Menurut psikolog, perilaku manusia berasal dari dorongan yang ada dalam diri manusia dan dorongan itu merupakan salah satu usaha untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam diri manusia. Dengan adanya dorongan tersebut, menimbulkan seseorang melakukan sebuah tindakan atau perilaku khusus yang mengarah pada tujuan. Sementara itu, para sosiolog melihatnya bahwa perilaku manusia tidak bisa dipisahkan dari konteks atau *setting* sosialnya. Untuk sekedar contoh, dorongan dalam diri manusia untuk makan bisa disebabkan karena adanya rasa lapar. Pada konteks aktualnya, usaha manusia untuk makan ini menunjukkan cara dan pola yang berbeda, sesuai dengan situasi sosialnya masing-masing. Pada konteks itulah maka dorongan dalam diri, dipengaruhi pula oleh *setting* sosial yang berkembang di seputar individu tersebut. Dengan demikian, perilaku itu perlu di pahami dalam konteks yang lebih luas.

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*).

Menurut Skinner seorang ahli perilaku mengemukakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (*stimulus*) dan tanggapan dan respon. Ia membedakan adanya 2 respons:

1. *Responden respons* atau *flexive responde*, ialah respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Perangsangan-perangsangan semacam ini disebut *eleciting* stimulasi karena menimbulkan respon-respon yang relatif tetap.
2. *Operant respons* atau *instrumental respons*, adalah respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang ini disebut *reinforcing stimulation* atau *reinforcer*, karena perangsangan-perangsangan tersebut memperkuat respon yang telah dilakukan oleh organisme. Oleh karena itu

perangsang yang demikian itu mengikuti atau memperkuat suatu perilaku tertentu yang telah dilakukan.

Dilihat dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Perilaku tertutup (*confert behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau reaksi ini masih dalam batas perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran atau sikap yang terjadi pada seseorang yang mendapat rangsangan.

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon yang terjadi pada seseorang terhadap stimulus dalam bentuk nyata atau terbuka. Responnya dalam bentuk tindakan yang dapat diamati oleh orang lain.

Perubahan Perilaku diartikan sebagai berubahnya perilaku seseorang dari pola perilaku sebelumnya, artinya ada perbedaan dalam berperilaku dan melakukan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan.

Istilah sosial memiliki arti yang berbeda-beda sesuai pemakaiannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya, yaitu masyarakat. Selain itu, sosial itu berkenaan dengan perilaku interpersonal individu, atau yang berkaitan dengan proses-proses sosial.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas seseorang yang dapat diamati oleh orang lain atau instrumen

penelitian terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi yang berkaitan dengan sosial kemasyarakatan. Atau dapat dikatakan bahwa perilaku sosial merupakan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan segala perbuatan yang secara langsung berhubungan atau dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat. Sehingga penting bagi guru untuk memahami evaluasi pembelajaran dan analisis hasil belajar.

## **b. Perilaku Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Perilaku Belajar Siswa**

Perilaku dalam bahasa Inggris disebut dengan „behavior“ yang berarti kelakuan, tindak-tanduk jalan. Perilaku juga terdiri dari dua kata peri dan laku, peri yang berarti sekeliling, dekat, melingkupi. Dan laku artinya tingkah laku, perbuatan, tindak tanduk. Kata perilaku mempunyai pengertian yang sangat luas, yaitu tidak hanya mencakup kegiatan yang motorik saja, seperti; berjalan, berlari-lari, berolahraga, bergerak dan lain-lain. Akan tetapi juga membahas macam-macam seperti: melihat, mendengar, mengingat, berpikir, fantasi, pengenalan kembali, penampilan emosi dalam bentuk tangis atau senyum dan sebagainya.

Belajar dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituntut) oleh orang lain.<sup>16</sup> Sedangkan Slameto mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Purwanto, Belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada teori belajar perilaku, proses belajar cukup dilakukan dengan mengikatkan antara stimulus dan respons secara berulang-ulang, sedang pada teori kognitif, proses belajar membutuhkan pengertian dan pemahaman.

Para ahli mengemukakan pendapat mengenai definisi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Skinner dalam Dinn Wahyuddin berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila seseorang tidak belajar, maka responnya cenderung menurun.
- b) Piaget berpendapat bahwa belajar sifatnya individual. Artinya proses belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- c) Menurut Al Ghazali dalam Paul Suparno, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu

perubahan tingkah laku dan ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman individu.

Dari penjelasan beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan perilaku peserta didik dalam bakat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru dalam pencapaian hasil belajar peserta didik.

## 2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Perilaku Belajar

Faktor-Faktor yang mempengaruhi perilaku belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

### a. Faktor Internal Peserta Didik

(1). Fisiologis Yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ-organ tubuh yang lemah, apalagi disertai pusing-pusing kepala misalnya, dapat menurunkan kualitas rana cipta (Kognitif) sehingga materi yang di pelajarnya pun kurang atau tidak berbekas.

## (2) Psikologis

### a) Intelegensi

Intelegensi dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

### b) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif yang berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relative tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

### c) Bakat

Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai keberhasilan yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi secara global itu mirip dengan intelengensi.

### d) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

#### e) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertindak laku secara terarah.

#### b. Faktor Eksternal

##### 1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti guru dan teman kelas, yang dapat mempengaruhi semangat belajar seorang peserta didik sehingga menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar peserta didik.

Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan peserta didik itu sendiri, karna sifat-sifat dan pengelolaan keluarga semuanya dapat memberi dampak baik dan buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai nantinya.

##### 2) Lingkungan Non-sosial

Yang termasuk disini adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Syah Muhaibbin mengemukakan bahwa, Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

### c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Jadi, perilaku belajar adalah suatu aktivitas mental-psikis, yang berlangsung dalam interaktif aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

### 3. Ciri Khas Perilaku Belajar

Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Karakteristik perilaku belajar ini menurut Syaiful Bahri Djamarah bahwa diantara ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar adalah:

#### a) Perubahan yang disadari (*Intensional*)

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar ialah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan.

Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya, seperti bertambahnya pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan terhadap sesuatu, keterampilan dan lainnya. Maka dari itu, perubahan yang

diakibatkan mabuk, gila dan lelah tidak termasuk dalam karakteristik belajar, karena individu yang bersangkutan tidak menyadari keberadaannya.

b) Perubahan yang Bersifat Positif dan Aktif

Positif artinya baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Hal ini juga bermakna bahwa perubahan tersebut senantiasa merupakan penambahan, yakni di perolehnya sesuatu yang baru (seperti pemahaman dan keterampilan baru) yang lebih baik daripada apa yang telah ada sebelumnya. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya melainkan dengan usaha, seperti perubahan tingkah laku karena proses kematangan (misalnya, seorang siswa bisa membaca karena bisa menulis).

c) Perubahan afektif dan fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat afektif, yakni berhasil. Artinya, perubahan tersebut membawa pengaruh makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Selain itu, perubahan dalam proses belajar bersifat fungsional dalam arti bahwa perubahan tersebut relative menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan. Sebagai contoh, jika seorang siswa belajar menulis, maka akan mampu merangkaikan kata dan kalimat dalam bentuk tulisan, ia juga

akan memperoleh kecakapan lainnya seperti membuat catatan, mengarang surat, dan bahkan menyusun karya sastra atau karya ilmiah.

d) Perubahan dalam belajar bersifat Kontinu

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

e) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Artinya bahwa perubahan yang bersifat sementara (*temporer*) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, bersin, menangis dan yang lainnya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan yang terjadi dalam proses belajar bersifat menetap/permanen.

f) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya, seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik atau tingkat kecakapan mana yang dicapainya.

g) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Kesimpulannya ialah setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri – ciri perubahan yang spesifik. Dari perubahan secara sadar, fungsional, positif dan aktif, tidak bersifat sementara dan mencakup seluruh aspek tingkah laku siswa. Jadi, perubahan hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli pada dasarnya tidak jauh berbeda.

#### 4. Perwujudan Perilaku Belajar Siswa

Manifestasi atau perwujudan perilaku belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut:

a). Kebiasaan

Setiap individu (siswa) yang telah mengalami proses belajar, kebiasaan-kebiasaannya akan tampak berubah. Sebagai contoh: siswa yang belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan bahasa secara baik dan benar. Jadi, berbahasa yang baik dan benar itulah perwujudan perilaku belajar siswa.

b). Keterampilan

Keterampilan adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat saraf atau otot-otot yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga dan sebagainya. Meskipun sifat motorik, tetapi keterampilan itu memerlukan koordinasigerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.

c). Pengamatan

Pengamatan artinya proses menerima, menafsirkan, dan memberi rangsangan yang melalui indera-indera seperti mata dan telinga. Berkat pengalaman belajar seorang siswa akan mampu mencapai pengertian pengamatan yang salah akan mengakibatkan timbulnya pengertian yang salah pula.

d). Berfikir Asosiatif dan Daya Ingat

Secara sederhana berfikir asosiatif adalah berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya. Berfikir asosiatif itu merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respons. Dalam hal ini perlu dicatat bahwa kemampuan siswa untuk melakukan hubungan asosiatif yang benar amat dipengaruhi oleh tingkat pengertian atau pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar.

e). Berfikir Rasional dan Kritis

Berfikir rasional dan kritis adalah perwujudan perilaku belajar terutama yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Pada

umumnya siswa yang berfikir rasional akan menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan “bagaimana dan mengapa”.

f). Sikap

Dalam arti sempit sikap adalah pandangan atau kecenderungan mental. Sikap adalah kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu.

g). Inhibisi

Secara ringkas inhibisi adalah upaya pengurangan atau pencegahan timbulnya suatu respons tertentu karena ada proses respons lain yang sedang berlangsung. Dalam hal belajar, yang dimaksud dengan inhibisi adalah kesanggupan siswa untuk mengurangi atau menghentikan tindakan yang tidak perlu, lebih memilih atau melakukan tindakan lainnya yang lebih baik ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya.

h) Tingkah Laku Afektif

Tingkah laku afektif adalah tingkah laku yang menyangkut keanekaragaman perasaan seperti: takut, sedih, gembira, kecewa, senang, was-was, dan sebagainya. Tingkah laku seperti ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar. Oleh karenanya, ia juga dianggap sebagai perwujudan perilaku belajar.

## 5. Aspek-aspek Perilaku

### a. Pengamatan

Pengamatan adalah pengenalan objek dengan cara melihat, mendengar, meraba, membaui dan mengecap. Kegiatan-kegiatan ini biasanya disebut sebagai modalitas pengamatan.

#### 1). Penglihatan

Adalah proses pengenalan pada objek-objek luar melalui penglihatan (mata). Proses penglihatan dikelompokkan menjadi :

a) Melihat berdasarkan bentuk objek, yaitu melihat suatu objek dari sudut berdimensi dua. Objek penglihatan menjadi Gestalt akibat adanya kedekatan, keterampilan, ketertutupan dan persamaan objek. Melihat menurut kedalaman objek, yaitu proses penglihatan objek berdasarkan dimensi tiga (kedalaman bentuk).

b) Melihat berdasarkan warna, yaitu proses penglihatan terhadap suatu warna yang memberikan interpretasi lambang dan efek. Efek dari warna dapat mempengaruhi perilaku. Adapun sebagai lambang, warna akan memberikan arti kesan, sifat, atau watak. Misalnya, warna merah disimbolkan sebagai keberanian.

#### 2) Pendengaran

Pendengaran adalah proses penerimaan suara yang mana

sebenarnya kita mendengar adalah makna suara sebagai suatu makna arti. Stimulus pendengaran adalah gelombang suara yang ditimbulkan oleh getaran-getaran molekul dalam udara, air ataupun medium lainnya. Frekuensi pendengaran manusia antara 20-20.000 Hz. Intensitas pendengaran disebut *decibel*. Pendengaran pada intensitas 120 db dapat menyakitkan telinga. Suara di percakapan normal manusia sekitar 60 db dan selalu mendengar suara diatas 90 db dapat menyebabkan ketulian total.

### 3) Penciuman (pembauan)

Alat indra penciuman mempunyai kedudukan yang utama dalam pembentukan tingkah laku, hal ini karena penciuman mempunyai jalur langsung ke otak dan berhubungan dengan reseptor bagian atas hidung dalam *olfactory epithelium*. Setiap ontal rongga hidung akan dihubungkan langsung tanpa melalui sinapsis ke arah umbi-umbi *olfactori* otak yang berada di lipatan *frontal lobe*.

### 4) Pengecapan

Sifat utama pengecapan adalah rasa manis, asam, asin dan pahit. Pengalaman pengecapan lainnya adalah penggabungan rasa manis, asam, asin dan pahit. Reseptor pengecapan berada pada tunas-tunas pengecapan yang disebut *taste buds*. Posisi *taste buds* berada di pinggir, bagian belakang lidah dan

tersebar pada langit-langit mulut lunak (*soft palate*), area jakun (*larynx*). Jumlah pengecap akan berkurang seiring dengan meningkatnya usia.

#### 5) Rangsangan Indra Kulit

Rangsangan indra kulit berhubungan dengan indra rasa sakit (*pain*), perabaan (*pressure*), rasa panas dan dingin. Semuanya akan dirasakan melalui jenis-jenis titikkepekaan. Sensasi kulit diungkapkan melalui rasa sakit, gatal, geli, nyeri atau kebal.

#### b. Perhatian

Menurut Notoatmodjo bahwa perhatian adalah kondisi pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek dan merupakan kesadaran seorang dalam aktivasi. Secara umum, perhatian dapat dikelompokkan:

##### 1) Berdasarkan Intensitas

Adalah banyak atau tidaknya kesadaran individu melakukan kegiatan dengan intensitas atau pun tanpa intensitas. Apabila semakin banyak kesadaran terhadap kegiatan, maka semakin intensitas perhatiannya.

##### 2) Berdasarkan Objeknya

Adalah perhatian yang timbul akibat luas tidaknya objek yang berkaitan dengan perhatiannya. Perhatian berdasarkan objek dibedakan menjadi perhatian terpancar dan perhatian

terpusat.perhatian terpancar (*distributif*) adalah perhatian yang tertuju pada berbagai objek sasaran. Perhatian terpusar (*konsentrasi*) adalah perhatian yang tertuju kepada satu objek dan terbatas satu fokus perhatian.

### 3) Berdasarkan Timbulnya

Terdiri dari perhatian spontan dan perhatian disengaja. Perhatian spontan adalah perhatian yang timbul tanpa diinginkan oleh individu. Perhatian disengaja adalah perhatian yang timbul akibat usaha-usaha untuk memberikan perhatian.

### 4) Berdasarkan Daya Tariknya

Berdasarkan dari segi objeknya yang menjadi perhatian adalah objek-objek yang menarik, baru, asing, dan menonjol. Manusia selalu mencari hal-hal baru, aneh dan menarik pembicaraan. Sementara dari segi subjektifitas yang menjadi perhatian adalah apabila berhubungan dengan fungsi, kepentingan, tingkat kebutuhannya, kegemaran, pekerjaan, jabatan, atau sejarah hidup.

### c. Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran dari hasil suatu penglihatan, sedangkan pendengaran dan penciuman merupakan aspek yang tinggal dalam ingatan. Misalnya, tanggapan ibu hamil terhadap pentingnya pemeriksaan rutin kandungan selama masa

kehamilan. Hasil dari tanggapan ibu adalah dapat memberikan kebahagiaan selama dia hamil. Tanggapan-tanggapan yang positif mendorong orang mengulangi perilakunya. Sementara, tanggapan-tanggapan negatif mendorong orang untuk meninggalkan atau mengubah perilakunya.

#### d. Fantasi

Fantasi adalah kemampuan untuk membentuk tanggapan yang telah ada. Namun tidak selamanya tanggapan-tanggapan baru selalu sama dengan tanggapan-tanggapan sebelumnya. Misalnya, melalui fantasi seorang ibu menemukan metode perawatan bayi. Adanya fantasi dia menunjukkan kreativitas dalam merawat bayinya.

Relevansi fantasi dalam kehidupan seseorang antara lain :

- 1) Melalui fantasi orang dapat memahami kejadian-kejadian di tempat lain dan waktu lain.
- 2) Dengan fantasi seseorang dapat menempatkan diri, memahami konsep kebudayaan dan masalah kehidupan manusia lainnya.
- 3) Melalui fantasi orang dapat melepaskan diri dari kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dan melupakan hal-hal yang tidak menyenangkan.
- 4) Melalui fantasi dapat menciptakan sesuatu, seperti ibu hamil ingin dapat anak cerdas dengan makan obat.

e. Ingatan (*Memory*)

Segala macam kegiatan belajar melibatkan ingatan. Jika seseorang tidak dapat mengingat apa pun mengenai pengalamannya berarti dia tidak dapat belajar apa pun. Dengan demikian, kita tidak dapat melakukan sesuatu meskipun hanya sebatas percakapan yang sangat sederhana. Untuk komunikasi manusia selalu mengingat pikiran- pikiran yang akan diungkapkan guna memunculkan setiap pikiran baru. Dengan ingatan orang mampu merefleksikan dirinya. Adapun tahapan proses ingatan antara lain :

- 1) *Ecoding stage* adalah tahap penyusunan informasi melalui transformasi informasi fisik, perubahan fenomena gelombang suara menjadi kode, dan menempatkan kode dalam ingatan.
- 2) *Storage stage* adalah proses penyimpanan informasi Atau kumpulan informasi yang terorganisasi dan mempertahankan kode dalam ingatan.
- 3) *Retrieval stage* adalah tahap untuk memperoleh atau mengulang kembali dari kode-kode yang pernah diterima sebelumnya.

Sementara dari jenis kegiatan ingatan, maka ingatan dikelompokkan menjadi :

1) Ingatan jangka pendek

Adalah penyimpanan informasi dalam kurun waktu singkat dan berlangsung dalam beberapa detik atau menit. Informasinya tersusun secara akustik dan berbentuk kode visual.

2) Ingatan jangka panjang

Adalah penyimpanan informasi atau pesan yang berlangsung lama, dalam hitungan hari, bulan atau tahun. Informasi ingatan jangka panjang akan tersusun jika memberikan arti bagi individu.

Seseorang menjadi pelupa akibat kegagalan mengingat kembali. Informasinya masih tetap tersimpan, namun tidak ditemukan lagi, karena interferensi asosiasi dan hambatan emosional yang mengganggu ingatan.

f. Berpikir

Berpikir adalah aktivitas idealistis menggunakan simbol-simbol dalam memecahkan masalah berupa deretan ide dan bentuk bicara. Melalui berpikir orang selalu meletakkan hubungan antara pengertian dan logika berpikir. Artinya, melalui berpikir orang mampu memberikan pengertian, asumsi, dan menarik kesimpulan. Berpikir menjadi ukuran keberhasilan

seseorang dalam belajar, berbahasa, berpikir, dan memecahkan masalah.

g. Motif

Motif Adalah dorongan dalam diri yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motif tidak dapat diamati, namun dapat terlihat melalui bentuk-bentuk perilakunya. Motif dapat mengacu alasan-alasan manusia yang melatar belakangi mereka untuk melakukan suatu kehendak.

Berdasarkan pembentukannya, motif dikelompokkan atas :

- 1) Motif bawaan, yaitu motif yang dibawa sejak lahir, tanpa unsurproses belajar, seperti dorongan untuk makan, minum dan seks.
- 2) Motif dipelajari, yaitu motif yang timbul akibat adanya proses belajar, seperti membaca, bekerja.



### c. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



2.1. Bagan Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Suparlan (2008) menjelaskan “penelitian kualitatif memusatkan perhatiannya pada prinsip umum yang mendasari perwujudan satuan-satuan gejala yang ada dalam kehidupan manusia, atau pola-pola.” Penelitian kualitatif percaya bahwa kebenaran dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka.

Jenis penelitian fenomenologi, yaitu penelitian yang melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman individual tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Jalan A.P Pettarani Kec. Rapoocini Kota Makassar, sedangkan waktu penelitian dilaksanakan di Bulan Juli Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **C. Unit Analisis dan Penentu Informan**

Yang akan menjadi sumber informan dalam penelitian ini adalah Guru Kelas IV,V,VI, Siswa kelas IV,V,VI dan Orang Tua Murid perwakilan dari

kelas IV,V,VI, UPT SPF SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, dengan total informan 12 orang, terdiri dari 3 orang guru, 6 orang siswa dan 3 orang tua siswa, yang dapat memberikan informasi dan berargumentasi seputar dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data tentang dampak gadget dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda peneliti menggunakan beberapa teknik:

##### **1. Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah salah satu teknik atau cara menampilkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Raco, 2010: 115). Dalam observasi atau pengamatan ini diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya tanpa usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur atau memanipulasi data yang telah didapat (Nasution, 2011: 106). Dalam penelitian ini, penulis melakukan kegiatan pengamatan penggunaan gadget yang berdampak pada sikap sosial dan perilaku belajar siswa UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda.

##### **2. Wawancara**

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya

jawab. Menurut Patton, dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara, interview dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diteliti tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit. Salah satu aspek mendasar dari wawancara yang baik adalah kemampuan peneliti dalam mengajukan pertanyaan yang tepat kepada narasumber.

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang yang bersangkutan, wawancara dilakukan secara langsung dan tidak langsung.

### 3. Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2002: 206) metode dokumentasi adalah mencari data yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, dan sebagainya. Sebanyak fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda.

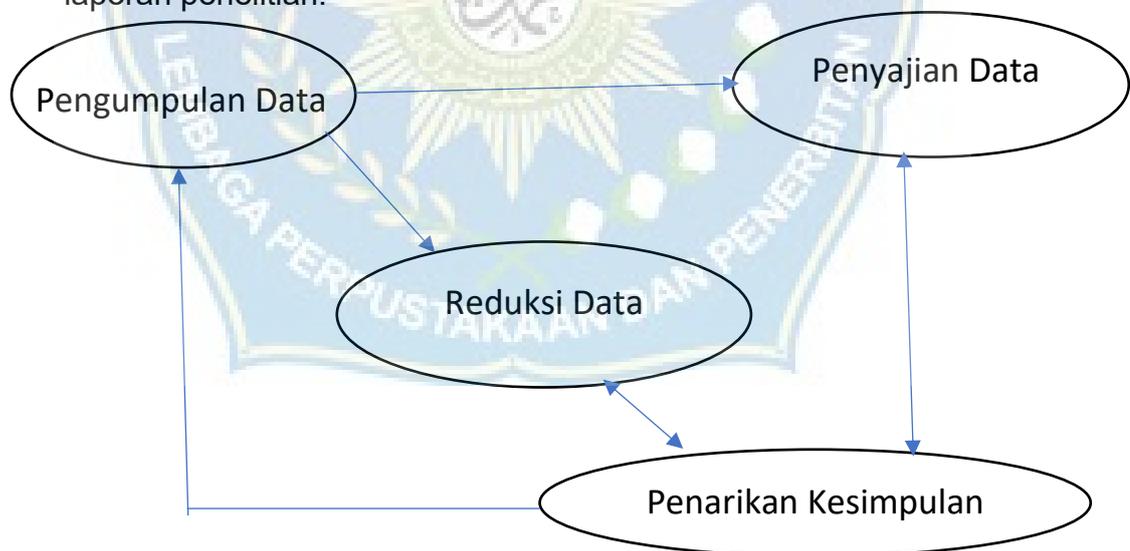
### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain. Analisis ini sendiri akan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

1. Reduksi Data (merangkum data), memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya untuk menentukan informasi sesuai permasalahan penelitian. Langkah pertama yang

penulis lakukan adalah mereduksi data yang sudah diperoleh dari SDI Unggulan Btn Pemda, ditulis dengan menyusun secara sederhana.

2. Penyajian data dalam uraian singkat, susunan informasi yang mudah dipahami. Selanjutnya, data yang kita dapatkan dipaparkan secara keseluruhan, sehingga memungkinkan menarik kesimpulan.
3. Penarikan kesimpulan bisa diuji kembali dengan data di lapangan, dengan cara merefleksikan kembali, peneliti dapat bertukar fikiran dengan teman sejawat, triangulasi, sehingga kebenaran ilmiah dapat tercapai. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mampu menjawab dari semua rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Bila proses siklus interaktif ini berjalan dengan kontinu dan baik, maka peneliti menarik kesimpulan dalam bentuk deskriptif sebagai laporan penelitian.



Gambar 3.1. Komponen Analisi Data Kualitatif

### **E. Pengecekan Keabsahan Data**

Untuk memperoleh keabsahan data, maka peneliti menggunakan Tirugulasi waktu yaitu data dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat nara sumber masih dalam keadaan segar, agar dapat memberikan informasi data lebih valid sehingga kredibel. Kemudian wawancara dilaksanakan pada pekan berikutnya, apabila informasi tidak berubah dan konsisten, maka informasi tersebut dikatakan valid.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda yang terletak di Jalan A.P Pettarani Kec. Rapoocini Kota Makassar, adalah salah satu SD Unggulan di kota Makassar dengan Akreditasi A, berdasarkan sertifikat 68/SK/BAP-SM/X/2014 dan merupakan sekolah Adiwiyata dan sekolah Ramah Anak. UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda mempunyai fasilitas lengkap, yaitu mempunyai 15 ruang kelas, perpustakaan yang juga berakreditasi A, mempunyai Laboratorium Smart Board, ruang UKS, Mushallah dan Kantin Sekolah. UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar lebih mudah. UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda, mempunyai 1 orang kepala sekolah, 24 guru yang terdiri dari 17 guru kelas, 3 guru PAI, 3 Guru PJOK dan 1 guru Bahasa Daerah. Tenaga administrasi 2 orang, pustakawan 1 orang, tim kebersihan 2 orang dan penjaga sekolah 1 orang. Jumlah siswa UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda kurang lebih sebanyak 400 siswa. UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda juga telah memiliki siswa – siswa yang berprestasi baik dalam pengetahuan, agama, olahraga, seni budaya dan jurnalis.

UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar merupakan salah satu sekolah pendidikan dasar yang berada di Kota Makassar yang

merupakan milik pemerintah . adapun struktur organisasi UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar adalah sebagai berikut :



Bagan 4.1. Struktur Organisasi UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda

Visi dari UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda yaitu “Menciptakan Peserta Didik yang Berakhlak Mulia, <sup>55</sup>is, Terampil, Berbudi Pekerti dan Cinta Lingkungan.”

Sedangkan misi dari UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda yaitu :

1. Menanamkan aqidah melalui pembelajaran imtaq.
2. Mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari – hari.
3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif terhadap setiap siswa.

4. Menciptakan peserta didik yang adaptif, kompetitif dan kooperatif dengan mengembangkan multi kecerdasan.
5. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya masyarakat di bidang pendidikan.
6. Mengembangkan keterampilan melalui ekstrakurikuler di bidang olahraga, seni budaya, sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.
7. mengoptimalkan pembelajaran IPTEK, berwawasan lingkungan berbasis saintific.
8. Menumbuhkan budi pekerti dalam diri peserta didik.
9. Melaksanakan program 'aku dan sekolahku tidak rontas', LISA, dalam kehidupan sehari – hari.



## B. Hasil Penelitian

### 1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar

#### a. Dampak Positif

*Gadget* merupakan alat elektronik yang mempengaruhi kehidupan manusia, pada era sekarang manusia tidak bisa lepas dari *gadget* bahkan dalam dunia pendidikan sekalipun. Seperti di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar juga menggunakan *gadget* berupa *smartphone* untuk kegiatan belajar mengajar.

Data penelitian diawali dengan melakukan observasi pada tanggal 7 Juli 2022 sampai Tanggal 11 Juli 2022, kemudian dilanjutkan dengan wawancara yang diperoleh dari tanggal 12 Juli 2022 sampai tanggal 18 Juli 2022 di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, mendapatkan hasil yakni pembelajaran menggunakan *gadget* merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk mengurangi penggunaan kertas saat ujian offline dan *gadget* juga digunakan guru untuk pembelajaran tertentu, terbukti bahwa *gadget* adalah hal penting yang dibutuhkan setiap instansi sekolah khususnya dalam hal belajar mengajar tidak terkecuali di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

hal ini dikatakan oleh NA, yaitu:

*“95% untuk tugas atau ujian, guru tidak lagi menggunakan kertas, tetapi menggunakan aplikasi yaitu *google classroom*, *google meet*, *quizizz* dan 100% memakai *wa group*.” (12 Juli 2022).*

Dari penjelasan NA tersebut diketahui bahwa guru – guru di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, menggunakan gadget sebagai media pembelajaran, untuk ujian dan untuk berkomunikasi dengan orang tua siswa dan siswa dengan menggunakan WA *group*.

Guru – guru juga menggunakan berbagai aplikasi belajar karena ingin siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan dan lebih meningkatkan wawasan. hal ini dikatakan oleh FT yaitu :

*“Siswa diberi tugas secara kelompok agar siswa bisa mencari berbagai informasi yang dibutuhkan dengan mudah menggunakan cara yang modern yaitu menggunakan perangkat teknologi sehingga siswa berbaur dengan temannya menggunakan perangkat gadget dengan perkembangan teknologi sesuai jamannya.” (14 Juli 2022).*

Dampak positif tersebut yaitu dengan mandiri siswa mencari materi atau tugas yang diberikan ke siswa secara berkelompok agar terjalin kerjasama, saling membantu teman yang kesulitan mencari materi. Dampak positif lain dalam penggunaan gadget oleh siswa disekolah, siswa di ajarkan beberapa aplikasi yang berguna dan menarik buat siswa dan memudahkan siswa dalam belajar, sehingga menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.

hal ini dikatakan oleh MU, yaitu :

*“Guru mengajarkan beberapa aplikasi - aplikasi seperti aplikasi berbasis kuis yaitu aplikasi kahoot, Quizizz dan Google Classroom. Aplikasi belajar pelajaran sekolah yaitu Padlet yang merupakan aplikasi menarik buat siswa karena bisa berdiskusi langsung dengan banyak orang dari jarak jauh dan berbagi dokumen seperti MS Word, Exel, Power Point serta berbagai foto.” (14 Juli 2022).*

Dampak positif juga dirasakan oleh siswa yang belajar menggunakan gadget disekolah, hal ini dikatakan oleh salah satu siswa, bernama AN, yaitu:

*“Dengan adanya pembelajaran menggunakan gadget, saya lebih mudah mendapatkan materi pelajaran yang saya butuhkan. Saya merasa lebih percaya diri karena saya bisa mencari materi pelajaran secara sendiri” (12 Juli 2022).*

Penggunaan gadget di sekolah memberikan dampak positif oleh siswa, karena siswa tidak kesulitan lagi untuk mengakses berbagai macam informasi mengenai materi pelajaran yang mereka butuhkan dan siswa menjadi lebih mandiri dan percaya diri, untuk mengolah informasi berita dan materi pelajaran yang mereka butuhkan. Hal ini juga dirasakan oleh salah satu siswa, yang merasakan dampak positif dari penggunaan gadget, hal ini dikatakan oleh RT, yaitu :

*“Mempermudah buat saya untuk mendapatkan informasi tanpa batas wilayah, mempermudah dalam mencari sumber informasi yang dibutuhkan juga mempermudah dalam hal pekerjaan dan proses pembelajaran.” (12 Juli 2022).*

Dengan menggunakan gadget dalam pembelajaran memang memberikan banyak manfaat, dimana gadget sangat mudah

terkoneksi dengan internet, sehingga siswa dengan mudah mendapatkan Informasi pelajaran yang dibutuhkan.

Dampak positif menggunakan gadget dalam pembelajaran juga dirasakan oleh RI yaitu :

*“Dengan adanya pembelajaran menggunakan gadget, saya mendapatkan ilmu lebih banyak, terutama aplikasi yang di ajarkan oleh guru, yang sebelumnya saya tidak tahu, belajar bersama teman dan jika ada tugas yang dikerjakan di rumah, kami bisa saling berinteraksi secara jarak jauh, kami saling berdiskusi dengan teman, melalui aplikasi dan saling bekerjasama dan saling membagi tugas secara adil, agar semua mengerjakan tugas tersebut ” (14 Juli 2022).*

Dampak positif yang dirasakan oleh siswa tersebut yaitu dapat berkomunikasi jarak jauh dengan temannya, membagi tugas secara adil dengan teman – temannya. Berbagai macam aplikasi saat ini yang dapat dipelajari untuk menunjang pembelajaran menggunakan gadget, ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang selalu berkembang sesuai zamannya. Pemerintah Kota Makassar, mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan program metaverse, dimana SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, merupakan salah satu sekolah yang di tunjuk oleh pemerintah Kota Makassar, sebagai sekolah berbasis teknologi, dimana guru – guru SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, mendapatkan pelatihan pembelajaran berbasis metaverse menggunakan aplikasi yang di download di gadget.

Dampak positif juga dirasakan oleh salah siswa, yang merasakan dampak positif dari penggunaan gadget, hal ini dikatakan oleh DF yaitu :

*“Dengan adanya gadget, saya lebih mudah berkomunikasi jarak jauh dengan teman atau keluarga, bersilaturahmi dan menjalin komunikasi dengan teman dan keluarga walaupun terpisah jarak. Dengan penggunaan gadget ini saya tidak hanya suara yang dapat di dengar, tetapi kita juga sudah bisa berkomunikasi secara tatap muka”* (14 Juli 2022).

Dengan kecanggihan teknologi yang sekarang, banyak dampak positif yang dirasakan dengan penggunaan gadget, salah satunya komunikasi. Sebelum adanya gadget, manusia dapat berkomunikasi jarak jauh, hanya melalui pesan tertulis. Hal tersebut juga tidak lepas dari berbagai kendala, karena jika pesan yang akan kita kirim terlalu jauh jaraknya, biaya pengiriman yang tidak murah dan membutuhkan waktu yang juga sangat lama.

Dampak positif penggunaan gadget juga yang dirasakan oleh RE yaitu :

*“Dengan adanya gadget, membuat saya tidak bosan menunggu penjemput yang kadang terlambat menjemput saya.”* (14 Juli 2022).

Banyak siswa menggunakan gadget saat menunggu jemputan, hal ini mereka lakukan untuk mengisi waktu mereka saat menunggu jemputan, hal ini dirasakan positif bagi siswa, akan tetapi guru wajib memantau siswanya yang terlalu lama dijemput, untuk segera menghubungi orang tuanya, agar segera menjemput anaknya disekolah.

Dampak positif yang juga dirasakan oleh NB, dengan menggunakan gadget dalam pembelajaran, yaitu:

*“lebih kreatif dan bersemangat karena dalam belajar menggunakan gadget terdapat banyak aplikasi salah satunya mempertajam kemampuan mengingat, karena gadget bisa digunakan untuk mengambil gambar, merekam dan mencatat semua mata pelajaran yang diberikan, dimana catatan tersebut dapat saya pelajari kembali.” (14 Juli 2022).*

Gadget memang salah satu perangkat teknologi yang mempunyai banyak fitur – fitur yang dapat memudahkan pelajar untuk mendapatkan cara belajar yang mereka sukai, salah satunya fitur ini dapat membantu siswa untuk dapat mempermudah proses belajar, karena materi atau tugas yang tersimpan di gadget dapat didengar kembali dan dipelajari kembali dimana saja, sehingga pemahaman materi bisa lebih baik .

Hal tersebut juga dikatakan oleh salah satu orang tua murid, yang merasakan dampak positif penggunaan gadget pada pembelajaran, hal ini dikatakan oleh IR, yaitu :

*“Dengan adanya gadget, membuat anak saya lebih mandiri dan disiplin dalam mengerjakan tugas dan memperoleh banyak ilmu, karena materi mudah di peroleh oleh anak saya.” (12 Juli 2022).*

Penggunaan gadget dalam pembelajaran, bisa membuat siswa mandiri dalam mengerjakan tugas, karena gadget bisa memberikan banyak informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak lagi bergantung kepada orang tua atau teman, siswa dapat mandiri mengerjakan tugas

mereka. Dampak positif penggunaan gadget, juga dirasakan oleh orang tua, hal ini dikatakan oleh MU, yaitu :

“Dengan anak saya tidak mempunyai gadget, sehingga saya mudah untuk berkomunikasi dengan guru, menanyakan informasi mengenai anak saya. ” (13 Juli 2022).

Dampak positif yang dirasakan oleh orang tua dalam hal komunikasi memang sangatlah penting, karena hal tersebut membuat orang tua, dapat mengetahui informasi – informasi sekolah, tugas dan keadaan anaknya yang berada di sekolah.

Dampak positif penggunaan gadget oleh anaknya, juga dirasakan oleh RE, yaitu :

“Dengan adanya gadget, menambah pengetahuan anak saya tentang perkembangan teknologi.” (18 Juli 2022).

★ Era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang dan pesat, sesuai perkembangan jaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari semakin canggih. Pesatnya perkembangan teknologi berdampak besar pada kehidupan manusia, salah satunya adalah mempermudah dalam hal pekerjaan dan proses pembelajaran.

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menemukan dampak positif penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar yaitu :

- a. Siswa bisa berinteraksi, berdiskusi dan mengerjakan tugas secara kelompok dengan siswa lain, walaupun siswa

dirumah masing-masing atau berjauhan, menggunakan aplikasi yang dapat berbicara langsung melalui video call.

- b. Siswa dapat saling bekerjasama, toleransi dan saling membantu terhadap teman dalam belajar menggunakan perangkat gadget.
- c. Siswa dapat bersilaturahmi dengan keluarga atau teman yang terpisah jarak.
- d. Siswa dapat mandiri mengerjakan tugas
- e. Siswa lebih percaya diri dalam mencari materi pelajaran
- f. Siswa lebih kreatif dan bersemangat mendapatkan materi pembejaran.
- g. Siswa lebih disiplin dalam mengerjakan tugas karena bisa mencari tugas secara mandiri, tidak bergantung kemendapat pengetahuan lebih mengenai kecanggihan teknologi.

#### **b. Dampak Negatif**

Penelitian yang dilakukan, salah satu hasil yang dicari adalah tentang dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai upaya peningkatan Sikap Sosial dan Perilaku Belajar di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. *Gadget* bak pisau bermata dua memiliki sisi positif dan negatif, penggunaan *gadget* ini harus benar-benar diperhatikan oleh guru dan orang tua pada khususnya. Penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif yang ditimbulkan di lingkungan SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar

pertama, alih-alih menggunakan *gadget* untuk belajar malah dijadikan untuk bermain *game online* dengan tidak memperhatikan waktu, hal ini dikatakan oleh NA, yaitu :

*Penggunaan gadget memang mempunyai dampak negative, pada siswa akibat game online, sehingga siswa kurang dalam interaksi sosial. Penggunaan gadget yang berlebih membuat kurang bergaul, lebih senang sendiri dikamar menggunakan gadget". (12 Juli 2022).*

Dampak negatif menggunakan gadget menjadi siswa kurang bergaul, mempunyai sikap tertutup dan menjadi pemalas, karena lebih asik bermain game. Banyak siswa yang beralasan menggunakan hp untuk belajar, akan tetapi jika tidak diawasi dengan baik oleh guru dan orang tua, siswa malah asik bermain game on line, sampai lupa berapa lama menggunakan gadget. Penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak baik bagi kesehatan, sehingga harus benar-benar dikontrol dalam penggunaannya. Hal ini dikatakan oleh FT, yaitu :

*" Penggunaan gadget ini jika terlalu banyak juga tidak baik untuk kesehatan, saya saja kalua lama- lama melihat hp perih mata saya sama pusing dan tangan saya itu kaya mati rasa, leher juga terasa sakit jika menunduk lama dan kepala pusing jika terlalu lama menggunakan gadget " (14 Juli 2022).*

Akibat menggunakan gadget terlalu lama, sudah banyak siswa yang harus memakai kaca mata karena rabun, ada juga siswa yang terkena berbagai penyakit saraf sehingga harus di rawat di rumah sakit.

Akibat kurangnya pengawasan dari guru dan orang tua, banyak situs – situs yang tidak boleh dilihat atau diakses oleh siswa, mudah ditemukan oleh siswa sehingga berdampak buruk bagi perilakunya, hal ini dikatakan oleh MU, yaitu :

*“ Akibat kurangnya pengawasan dalam penggunaan gadget berdampak pada perilaku dan akhlak siswa, Banyak siswa, terpengaruh kata – kata yang tidak baik yang mereka dengar di media sosial, melihat dan mengakses tayangan yang tidak baik, sehingga perilaku siswa menjadi tidak sopan, lupa waktu beribadah dan malas belajar juga malas mengerjakan tugas.” ( 14 Juli 2022).*

Dampak negatif penggunaan gadget yang berpengaruh pada perilaku dan moral siswa memang sangat perlu diperhatikan baik dari orangtua, keluarga dan pihak sekolah. Karena hal ini adalah tanggung jawab bersama agar perilaku dan moral siswa bisa terjaga dengan adanya kerjasama yang baik antara orang tua dan guru juga pihak sekolah.

IR, salah satu orang tua murid juga mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi siswa juga beliau rasakan yaitu :

*“Banyak sekali sisi negatif penggunaan gadget anak-anak itu kalau disuruh belajar pakai hp, anak saya malas belajar, malah bermain game onlinenya atau suka membuka sosmed dan bermain tik-tok daripada belajar, bahkan siswa lebih hafal dengan gerakan dan lagu tik-tok daripada materi pelajaran”. ( 12 Juli 2022 ).*

Dampak negatif penggunaan gadget salah satunya, yaitu siswa banyak menonton youtube dan tik – tok, dan tidak sedikit

siswa, meniru hal – hal yang tidak baik dari tayangan youtube dan tik – tok tersebut.

Dampak negatif yang dirasakan oleh orang tua akibat menggunakan anaknya menggunakan gadget dalam pembelajaran, yaitu bertambahnya pengeluaran orang tua untuk membelikan paket data guna untuk keperluan belajar. Hal ini dikatakan oleh MU, yaitu:

*“Penggunaan gadget memang mempunyai dampak negatif, dari segi keuangan, bagi kami ibu rumah tangga dengan adanya pembelajaran menggunakan gadget, kami harus mengatur keuangan buat beli paket data anak kami, apalagi dirumah kami tidak memasang wifi, jadi jika anak kami mempunyai tugas yang dikerjakan di rumah, maka kami wajib membelikan paket data tersebut. Dan penggunaan paket data juga pemborosan menurut saya, jika penggunaannya bukan untuk hal pelajaran ”(13 Juli 2022).*

Penggunaan paket data memang lebih besar biayanya, dibanding menggunakan wifi. Hal ini jarang disadari oleh siswa, yang menggunakan gadget bukan untuk pelajaran atau komunikasi, akan tetapi meyalahgunakan gadget untuk bermain game on line yang sekarang disenangi oleh sebagian siswa, karena dapat bermain game dengan temannya, dimana game on line tersebut membutuhkan kuota yang sangat besar, sehingga menjadi pemborosan uang yang dirasakan orang tua, karena harus sering membeli paket data.

Penyebab siswa kecanduan *gadget*, karena siswa lebih suka berinteraksi dengan gadgetnya dari pada lingkungan sekitarnya, kurangnya sosialisasi kepada orang lain dan menjadikan siswa menjadi individualis merasa tidak membutuhkan orang lain. Hal inilah yang membuat masyarakat kita menjadi kurang baik dalam

pendidikan karakternya. Kurangnya pengawasan orang tua juga menjadi salah satu faktor anak tidak menggunakan *gadget* dengan semestinya. Hal ini dikatakan oleh orang tua RE, yaitu :

*“ Sisi negatif penggunaan gadget buat anak – anak yang tanpa pengawasan orang tua, anak lebih suka di kamar dengan gadget, jarang berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan, sehingga interaksi sosialnya kurang. Akhirnya anak tersebut sulit untuk bersosialisasi dengan temannya disekolah atau di lingkungan rumah.”*.(18 Juli 2022).

Banyak siswa zaman sekarang yang lebih pintar dari gurunya dalam penggunaan *gadget*, hingga mereka bisa merekayasa apapun dengan barang kotak kecil tersebut. Saat siswa diberikan tugas untuk mencatat, siswa bisa menggunakan *gadget* untuk membuat tulisan seperti halnya tulisan tangan. Disisi lain pendidikan yang saat ini kita terapkan secara tidak langsung juga memberikan dampak kebodohan bagi siswa. Hal ini di katakana oleh siswa AN, yaitu :

*“Dampak negatif yang saya rasakan saya semakin bodoh karena tidak belajar dan hanya bermain main saja,saya jadi malas dan tidak disiplin, sehingga saya kalau bermain game, jadi lupa shalat, lupa makan dan lupa belajar”*. (12 Juli 2022)

Seperti yang kita tahu penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif seperti yang tertera diatas yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak baik untuk kesehatan, sebagian siswa menggunakan *gadget* tidak sesuai dengan kebutuhannya yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *game*, bermain sosial media, dan youtube. Karena lebih

suka berinteraksi dengan gadget, sehingga kurangnya sikap sosial dan munculnya sikap individualisme. Hal ini dikatakan oleh RT, yaitu :

*“ Dampak negatif yang saya rasakan menggunakan gadget, saya lebih senang bermain dengan gadget dibandingkan bermain dengan teman saya, sehingga di sekolah saya sulit mempunyai teman ”. (12 Juli 2022).*

Dampak negative penggunaan gadget membuat siswa tidak lagi berinteraksi dengan lingkungan keluarga dan lingkungan di sekitarnya, karena lebih tertarik berinteraksi dengan gadget, sehingga berdampak pada kesahatan, terutama mata. Hal ini disampaikan oleh RI yaitu :

*“Dampak negatif yang saya rasakan mata saya yang tadinya tidak minus menjadi minus, saya sekarang harus menggunakan kacamata, akibat terlalu sering dan kadang lupa waktu jika saya bermain game atau nonton youtube”. (14 Juli 2022).*

Pengawasan orang tua kepada anak memang sangat perlu, karena banyak anak yang sampai lupa waktu akibat bermain gadget. Beberapa orang tua karena kesibukan dan memanjakan anak, sehingga memberikan kebebasan bagi anak untuk bermain game atau menonton youtube menggunakan gadget tanpa pengawasan, sehingga anak menonton tayangan yang dapat merusak sikap dan perilaku anak. Hal ini dikatakan oleh DF, yaitu:

*“Dampak negatif yang saya rasakan menggunakan gadget, dilingkungan rumah saya, beberapa teman saya mengatakan bahasa yang tidak sopan, karena suka menonton tayangan di internet ”. (14 Juli 2022).*

Salah satu dampak negatif menggunakan gadget yaitu kejahatan sosial media, tanyangan yang dapat merusak perilaku dan akhlak, dan juga tanyangan yang rawan kejahatan, penculikan, tayangan kekerasan, penipuan dan banyak kejahatan lainnya, sehingga peran orang tua dan guru, memang sangat diperlukan dalam mengawasi penggunaan gadget bagi anak.

Dampak negatif penggunaan gadget terlalu lama juga berpengaruh pada perilaku sosial, dimana perilaku belajar menjadi tidak baik, karena menjadi pemalas dan tidak disiplin, terutama dalam waktu. Hal ini dikatakan oleh RE, yaitu :

*“ Dampak negatif yang saya rasakan menggunakan gadget, karena lebih senang bermain dengan gadget, saya jadi lupa waktu, sering begadang sehingga di sekolah saya sulit berkonsentrasi belajar karena mengantuk ”. (14 Juli 2022).*

Paparan radiasi karena terlalu lama bermain dengan gadget juga merupakan dampak negatif yang juga dirasakan oleh NB, yaitu:

*“Dampak negatif yang saya rasakan menggunakan gadget, kepala saya sering pusing dan tidak konsentrasi belajar”.(14 Juli 2022).*

Karena tingginya paparan radiasi, sehingga penggunaan gadget secara berlebihan akan mengganggu kesehatan fisik dan gangguna mental. Efek dari radiasi mengganggu perkembangan anak, sehingga anak perlu diberikan pemahaman dan peringatan, agar mereka paham akibat buruk dari penggunaan gadget.

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menemukan :

1. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota

Makassar yaitu :

- a. Kesehatan terganggu.
- b. Kesehatan mental terganggu karena kecanduan bermain gadget.
- c. Kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan sekitar.
- d. Mengganggu tidur dan kesehatan.
- e. Melemahkan otak dan daya konsentrasi.
- f. Menjadi manusia yang boros dalam komunikasi.
- g. Menjadi malas dan tidak peduli dengan orang lain.
- h. Tidak disiplin waktu beribadah dan belajar.
- i. Siswa terpengaruh dengan tayangan yang kurang baik sehingga berdampak buruk bagi perilaku siswa.

## **2. Faktor - faktor Penggunaan Gadget Pada di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar**

### **a. Faktor Pendukung**

Penjelasan NA mengenai faktor pendukung penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku siswa yaitu:

“Siswa saya bisa berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan dengan keluarga atau temannya, walau jarak jauh” (12 Juli 2022).

Selain itu faktor pendukung dari sekolah, yaitu sekolah menyediakan fasilitas pendukung penggunaan gadget di sekolah dengan menyediakan wifi yang dapat di akses oleh siswa dalam jam pelajaran. Hal ini dikatakan oleh NA, yaitu:

“Sebagai guru, saya sangat senang karena sekolah memberikan dukungan pembelajaran berbasis IT, menggunakan gadget. Sekolah menyediakan wifi disekolah, sehingga memudahkan saya untuk menyiapkan media pembelajaran dengan mengaksesnya melalui internet ” (12 Juli 2022).

Penjelasan FT dapat kita ketahui bahwa untuk menggunakan gadget dalam belajar harus didukung dengan fasilitas wifi, untuk mengakses pembelajaran di internet. Sehingga dukungan sekolah dengan menyediakan wifi sangat membantu pembelajaran.

Faktor pendukung berikutnya, sekolah memasang penguat signal di beberapa titik disekolah, hal ini dikatakan oleh FT, yaitu:

“Saya sangat senang karena sekolah memasang penguat signal, dimana kelas saya paling belakang tetapi dengan adanya penguat signal, saya dapat jaringan wifi dikelas

saya,hal ini sangat membantu saya untuk memberikan materi dan ujian menggunakan gadget dan internet” ( 14 Juli 2022).

Sekolah memberi dukungan penuh untuk pembelajaran berbasis teknologi menggunakan gadget, dengan memasang penguat signal sehingga semua kelas dapat menjangkau jaringan internet, walaupun kelas berada jauh di belakang.

Menurut FT, faktor pendukung penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku siswa yaitu:

“siswa dapat mengetahui lain yang diberikan oleh sekolah untuk pembelajaran menggunakan gadget, sekolah selalu mengadakan pelatihan berbasis teknologi untuk guru – guru, hal ini dikatakan oleh MU, yaitu :

“Dengan adanya dukungan yang diberikan sekolah untuk menambah pengetahuan buat para guru, melalui pelatihan berbasis teknologi, sangat membantu saya dan guru – guru, mendapatkan ilmu berbasis teknologi, sehingga kami dapat mengaplikasikan ilmu kami kepada siswa kami, sehingga siswa juga memperoleh ilmu teknologi sesuai perkembangan jaman ” (14 Juli 2022).

Menurut orang tua murid, salah satu faktor pendukung yang diberikan oleh sekolah dalam pembelajaran gadget di sekolah, hal ini dikatakan oleh IR yaitu :

“Faktor pendukung penggunaan gadget, fasilitas jaringan wifi di sekolah adalah faktor pendukung untuk kelancaran pembelajaran menggunakan gadget” (12 Juli 2022).

Pendapat berbeda dikatakan oleh salah satu orang tua siswa MU, mengenai faktor pendukung yang diberikan oleh sekolah yaitu :

“Faktor pendukung penggunaan gadget, guru mengajarkan siswa untuk dapat mengakses berbagai informasi dari berbagai daerah dan negara lain mengenai ilmu – ilmu yang berhubungan dengan sikap interaksi sosial dan sosial budaya,” (13 Juli 2022).

Faktor penggunaan gadget dalam pembelajaran, siswa mendapat informasi dari manapun jadi tidak hanya dari buku, tetapi bisa mendapatkan informasi dari berbagai referensi dan terbaru. Adapun pendapat dari orang tua siswa RE, mengenai faktor pendukung penggunaan gadget pada pembelajaran di sekolah, yaitu:

“Faktor pendukung penggunaan gadget, agar kegiatan pembelajaran lancar yaitu siswa mempunyai mempunyai gadget sendiri” (18 Juli 2022).

Faktor pendukung penggunaan gadget pada pembelajaran di sekolah juga dirasakan oleh siswa, hal ini di katakan oleh RT, yaitu:

“Faktor pendukung penggunaan gadget, disekolah saya jaringan wifi lancar” (12 Juli 2022).

Tersedianya jaringan wifi di sekolah merupakan dukungan penuh dari sekolah agar pembelajaran berbasis teknologi yang dilaksanakan disekolah dapat berjalan lancar. Pendapat lain dari siswa bahwa faktor pendukung pembelajaran gadget disekolah, karena guru selalu perhatian mengenai kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menggunakan gadget, hal ini dikatakan oleh RI, yaitu :

“Faktor pendukung penggunaan gadget, disekolah yaitu guru selalu membantu jika ada teman saya tidak membawa gadget,

guru memberikan gadgetnya agar teman saya tidak ketinggalan jika ujian memakai gadget” (14 Juli 2022).

Upaya guru dalam memberikan dukungan dalam proses belajar mengajar menggunakan gadget, guru siap membantu siswanya yang kesulitan dalam ketersediaan gadget, guru tidak segan memberikan gadgetnya kepada siswa, untuk digunakan siswa untuk pembelajaran menggunakan gadget. Hal ini dikatakan juga oleh Nabila, bahwa guru selalu siap membantu apabila siswa kesulitan memahami pelajaran menggunakan gadget, RE mengatakan, yaitu :

“Faktor pendukung penggunaan gadget, disekolah yaitu guru selalu membantu jika kami tidak memahami pelajaran menggunakan gadget dan guru selalu mengajarkan kami aplikasi – aplikasi yang memudahkan kami belajar menggunakan gadget” (14 Juli 2022).

Pembelajaran menggunakan gadget yang dilakukan disekolah memang harus didukung oleh sekolah, guru dan orang tua dengan menyediakan fasilitas yang baik, agar kualitas pembelajaran berjalan dengan baik.

Dari penelitian yang dilakukukan oleh peneliti, maka peneliti menemukan :

1. Faktor pendukung penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar yaitu :

- a. Dengan menggunakan perangkat teknologi seperti gadget, dapat mendekatkan hubungan sosial walau berjauhan.
- b. Memudahkan siswa-siswa untuk saling berkomunikasi, berdiskusi dan mengerjakan tugas, walaupun siswa sudah berada dirumah masing-masing.
- c. Mengetahui kehidupan sosial dan budaya dari berbagai daerah dan Negara.
- d. Dengan perangkat teknologi gadget, dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif.

#### **b. Faktor Penghambat**

Faktor penghambat penggunaan gadget di sekolah, yaitu pertama kondisi ekonomi orang tua, dimana tidak semua siswa mempunyai gadget secara pribadi. Sehingga dalam pembelajaran atau ujian menggunakan gadget di sekolah beberapa siswa terkendala hal tersebut. Dalam hal ini guru memiliki tugas pada situasi saat ini, gurulah yang menyediakan gadget untuk siswa yang terkendala, biasanya siswa meminjam gadget guru untuk ujian, hal ini dikatakan oleh Ai, yaitu :

“ Ada beberapa siswa saya yang ekonomi orang tuanya tidak memungkinkan untuk menyediakan gadget secara pribadi untuk anaknya. Sehingga itu yang menjadi faktor penghambat bagi siswa tersebut dalam pembelajaran menggunakan gadget di sekolah. Biasanya siswa saya yang tidak mempunyai gadget memakai gadget saya untuk belajar atau ujian yang dilakukan disekolah”. (12 Juli 2022).

Faktor penghambat lain yaitu kendala pada jaringan yang biasa terganggu, sehingga penggunaan gadget dalam pembelajaran atau pun ujian yang dilakukan disekolah terkadang terhambat karena jaringan, hal ini dikatakan oleh FT, yaitu :

“ Salah satu penghambat pembelajaran menggunakan gadget adalah jaringan, hal ini sangat berpengaruh, karena apabila jaringan terganggu maka pembelajaran atau ujian menggunakan gadget tidak dapat dilakukan”. (14 Juli 2022).

Salah satu faktor penghambat, dari pembelajaran yang berbasis teknologi menggunakan jaringan internet adalah jaringan yang tidak terganggu, jika jaringan terganggu maka pembelajaran tersebut tidak bisa berjalan dengan baik, bahkan tidak bisa dilakukan.

Faktor penghambat lain yaitu kendala pada sumber daya manusia, guru yang tidak mau atau sudah merasa tidak perlu belajar menggunakan perangkat teknologi. hal ini dikatakan oleh MU, yaitu :

“ Faktor penghambat pembelajaran menggunakan gadget adalah guru yang tidak mengetahui penggunaan perangkat teknologi, hal ini sangat berpengaruh, karena apabila guru tersebut tidak tahu pengoperasian perangkat teknologi, bagaimana guru tersebut dapat mengajarkan kepada siswanya, pembelajaran menggunakan perangkat teknologi”. (14 Juli 2022).

Ada beberapa guru yang tidak mau mempelajari perangkat berbasis teknologi dengan berbagai alasan, diantaranya usia, karena kesehatan mulai terganggu dan malas. Hal ini menjadi

tantangan bagi Kepala Sekolah sebagai pemimpin di Sekolah, untuk bisa mengatasi faktor hambatan yang berasal dari guru.

Menurut orang tua murid, salah satu faktor penghambat gadget di sekolah, hal ini dikatakan oleh IR yaitu :

“Faktor jaringan, apabila jaringan terganggu maka pembelajaran menggunakan gadget tidak dapat berjalan dengan baik” ( 12 Juli 2022).

Pendapat berbeda dikatakan oleh salah satu orang tua siswa MU, mengenai faktor penghambat penggunaan gadget dalam pebelajaran disekolah yaitu :

“Faktor penghambat pembelajaran menggunakan gadget yaitu gadget, karena faktor ekonomi, kami tidak dapat menyediakan gadget buat anak kami.” (13 Juli 2022).

Adapun pendapat dari orang tua siswa RE, mengenai faktor penghambat penggunaan gadget pada pembelajaran di sekolah, yaitu:

“Faktor penghambat penggunaan gadget dalam pembelajaran disekolah yaitu, guru yang tidak memahami cara menyampaikan materi ke siswa, karena siswa kadang mengeluh tidak paham materi teknologi dan aplikasi” (18 Juli 2022).

Faktor penghambat penggunaan gadget pada pembelajaran di sekolah, hal ini di katakan oleh RT, yaitu:

“Faktor penghambat penggunaan gadget, disekolah saya jika jaringan wifi terganggu” (12 Juli 2022).

Apabila jaringan wifi di sekolah terganggu, maka pembelajaran berbasis teknologi yang dilaksanakan disekolah tidak dapat berjalan

lancar. Pendapat lain dari siswa bahwa faktor penghambat pembelajaran menggunakan gadget disekolah, hal ini dikatakan oleh RI, yaitu :

“Faktor penghambat penggunaan gadget, disekolah yaitu jika ada teman saya tidak membawa gadget, atau memiliki gadget” (14 Juli 2022).

Perangkat pembelajaran yaitu gadget merupakan faktor penting dalam pembelajaran menggunakan gadget, apabila ada siswa kesulitan dalam ketersediaan gadget. Guru selalu siap membantu apabila siswa kesulitan memahami pelajaran menggunakan gadget,hal ini dikatakan oleh RE, yaitu :

“Faktor penghambat penggunaan gadget, bagi sikap sosial dan perilaku yaitu tayangan di gadget berpengaruh kepada perilaku teman saya yang sering meniru kata-kata kotor dan kurang baik.” (14 Juli 2022).

Pembelajaran menggunakan gadget yang dilakukan disekolah jika, terjadi hambatan maka pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Dari penelitian yang dilakukukan oleh peneliti, maka peneliti menemukan :

1. Faktor penghambat penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar yaitu :
  - a. Faktor ekonomi orang tua, dapat menghambat siswa memiliki perangkat teknologi gadget untuk pembelajaran,

sehingga siswa tidak dapat berinteraksi dengan temannya jika ada tugas di rumah yang dikerjakan secara kelompok.

- b. Dapat menurunkan daya aktif pada siswa karena lebih senang berinteraksi dengan gadget dibanding dengan temannya.
- c. Membuat siswa terpengaruh dan meniru tayangan yang ada di gadget sehingga perilaku siswa tidak lagi mempunyai etika.
- d. Menghambat siswa tumbuh kembangnya, menghambat untuk fokus belajar dan menjadi tidak disiplin.

### C. Pembahasan

#### 1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar

##### a. Dampak Positif

*Gadget* merupakan alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* memiliki cakupan yang luas, tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* memiliki sisi positif. Menurut Osa Kurniawan *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru dan memberikan banyak kesenangan baru bagi

penggunanya walaupun mungkin tidak praktis bagi penggunanya (Winarno Wing, 2009).

Menurut Rayner, “Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari, *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis ( Chusnul RO, 2017).

*Gadget* sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. *Gadget* diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari termasuk juga dalam bidang pendidikan dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, tetapi juga ada dampak negatifnya.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* seperti :

1. Memudahkan siswa dalam mengasah kreativitas dan kecerdasannya.
2. Siswa tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar dan menulis di buku atau kertas.
3. Siswa juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena bisa belajar sambil bermain.

4. kemampuan berimajinasi siswa juga semakin terasah (Nurul N, dkk, 2013).

Proses pembelajaran *menggunakan gadget* terhadap siswa SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, hal itu diungkapkan oleh Ibu Ft yaitu siswa diberi tugas melalui *gadget*, *dimana siswa ditantang untuk* dapat menyelesaikannya dengan kreatifitas masing-masing. Siswa lebih peduli terhadap tugasnya, siswa memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam penyelesaian tugas yang diberikan guru, siswa memiliki kesadaran jika diberikan tugas salah satunya tugas untuk membaca materi.

Dampak positif selanjutnya menurut Na siswa mengumpulkan tugas tepat waktu, saat diberi tugas siswa dapat dengan mudah mencari informasi dari internet, siswa memiliki respon yang baik terhadap mata pelajaran IPS Terpadu, dibuktikan dengan siswa mencari pengetahuan sendiri saat mendapatkan materi yang belum dipahami.

*Gadget* selalu menjadi bagian dari sistem pembelajaran yang penting pada masa sekarang, sebuah alat kecil yang didalamnya terdapat banyak sekali manfaat dan digunakan bagi kepentingan banyak pihak termasuk dalam lingkup sekolah. *Gadget* selalu memiliki fitur terbaru yang semakin memudahkan. Berbagai kegiatan bisa kita lakukan lewat *gadget* dan menjadikan benda kecil ini memiliki banyak sekali manfaat diantaranya memudahkan

pembelajaran siswa, siswa lebih hemat karena penggunaan buku berkurang, siswa juga bisa belajar sambil bermain.

Guru dan orang tua berkolaborasi memberikan batasan kepada siswa penggunaan *gadget* setiap harinya, mengajarkan siswa tentang pentingnya menahan diri untuk menghindari kecanduan *gadget* dan guru serta orang tua memberikan contoh yang baik, menerapkan kedisiplinan menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.

#### ***b. Dampak Negatif***

Penggunaan gadget di kalangan siswa berawal dari dampak dari *covid-19* membuat dunia pendidikan resah karena selama kurang lebih dua tahun, siswa berinteraksi dengan gadget dan begitu saat pembelajaran luring atau tatap muka, penggunaan gadget masih dibutuhkan dalam pembelajaran, membuat siswa disekolah jika tidak diawasi guru, bermain game atau melihat media sosial seperti youtube atau tiktok, membuat perilaku siswa saat ini, krisis moral, krisis akhlak, krisis etika, yang merupakan krisis multidimensi yang saat ini melanda Bangsa Indonesia, (Prof. Dr. H.Nursalam, 2019), begitupun di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar membicarakan sikap sosial dan perilaku belajar para guru menjadi serba salah, pasalnya siswa sudah terpengaruh dengan fitur – fitur gadget yang membuat siswa lebih senang berinteraksi dengan gadget dan membuat siswa menjadi lupa waktu yang berpengaruh kepada perilaku belajar siswa.

*Gadget* juga memiliki dampak negatif yang tidak boleh diabaikan begitu saja. Diantaranya, kesehatan siswa terganggu seperti penjelasan Bapak Mu yang mengatakan siswa dan guru bisa sakit mata setelah lama menggunakan *gadget*, siswa lebih suka bermain dengan *gadgetnya* daripada belajar.

Penggunaan *gadget* juga menimbulkan dampak negatif yaitu :

1. Mengganggu kesehatan.
2. Mengganggu perkembangan siswa.
3. Mempengaruhi perilaku siswa.
4. Mempengaruhi interaksi sosial siswa.

Proses pembelajaran *menggunakan gadget* juga menimbulkan dampak negatif bagi siswa SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar ungkapan dari Ft siswa lebih suka bermain *game online* daripada belajar, penggunaan *gadget* juga tidak baik untuk kesehatan, Ai mengatakan saat beliau menggunakan *gadget* matanya terasa perih, kepala pusing, dan tangannya menjadi mati rasa.

Dampak negatif yang lain diungkapkan oleh Mk, menurut beliau siswa lebih suka bermain *tik-tok*, saat diberikan tugas siswa tidak mengumpulkan sesuai dengan waktu yang disepakati, pendidikan karakter siswa yang memprihatinkan.

Selanjutnya dampak negatif menurut Ai tidak jauh berbeda dari pendapat Ft bahwasannya siswa lebih gemar bermain *game online*,

siswa tidak aktif merespon pertanyaan dari guru, siswa cenderung pasif.

Dampak negatif lain yang timbul dari penggunaan *gadget* yaitu siswa gemar bermain sosial media, siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan karakter siswa yang menurun, karena siswa lebih suka bermain game online sehingga lupa akan kewajibannya sebagai pelajar yaitu bersungguh – sungguh belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Penggunaan *gadget* yang sekarang dilakukan pada proses belajar mengajar, berdampak terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa. Siswa lebih sering berinteraksi dengan *gadget* dan kurang berinteraksi langsung dengan teman – temannya, hal tersebut berpengaruh dengan sikap sosial dan juga berpengaruh kepada perilaku belajar karena siswa jadi tidak disiplin, lebih banyak menggunakan *gadget* yang tidak bermanfaat seperti bermain game dan lebih banyak berinteraksi media sosial. Dengan menggunakan *gadget* membuat siswa di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, siswa kurang berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar dan berpengaruh kepada perilaku siswa tidak bisa konsentrasi, tidak disiplin dan penurunan belajar. Mau secepat apapun belajar, siswa pasti tidak akan nyaman, karena siswa dituntut untuk berhadapan dengan *gadget* dan itu merupakan barang yang membosankan. Mau dibuat semenarik apapun jika ada embel-embel tugas pasti sudah bosan terlebih dahulu.

**2. Tabel pernyataan dan pembuktian hasil penelitian mengenai Dampak Positif dan Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar**

	INFORMAN	PERNYATAAN INFORMAN	PEMBUKTIAN DARI HASIL PENELITIAN
Dampak Positif Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa	FT	Siswa diberi tugas secara kelompok dan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjadi lebih mandiri mencari materi.</li> <li>• Bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas.</li> <li>• Saling membantu antar teman.</li> </ul>
	AN	Dengan adanya	• Siswa lebih mandiri dan

		pembelajaran menggunakan gadget, lebih mudah memperoleh materi	percaya diri dalam mengerjakan tugas dan mencari informasi mengenai materi yang dibutuhkan
	RI	Dengan adanya pembelajaran gadget mendapatkan ilmu lebih banyak, bisa berinteraksi jarak jauh, saling membagi tugas dengan teman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat berinteraksi jarak jauh</li> <li>• Siswa dapat membagi tugas secara adil dengan temannya dalam mengerjakan tugas.</li> </ul>
	DF	Dengan adanya gadget	• Siswa dapat bersilaturahmi

		lebih mudah berkomunikasi jarak jauh	dengan keluarga dan teman secara jarak jauh
--	--	--------------------------------------	---

	INFORMAN	PERNYATAAN INFORMAN	PEMBUKTIAN DARI HASIL PENELITIAN
Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa	NA	Dengan penggunaan gadget siswa lebih banyak bermain game sehingga dalam interaksi sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjadi tertutup dan jarang bergaul.</li> <li>• Kurang dalam berinteraksi sosial.</li> </ul>
	MU	Dengan penggunaan gadget berdampak ke perilaku dan akhlak siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa terpengaruh dengan kata – kata yang tidak baik dan terpengaruh</li> </ul>

		yang terpengaruh tayangan yang tidak pantas dilihat oleh siswa	dengan sikap – sikap yang tidak sopan.
	RE	Dengan adanya pembelajaran gadget, saya menjadi pemalas, tidak disiplin dan tidak konsentrasi belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjadi pemalas, tidak disiplin dalam mengumpulkan tugas dan tidak dapat konsentrasi dalam belajar karena mengantuk saat belajar di kelas</li> </ul>

## **1. Faktor - faktor Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar**

### **a. Faktor Pendukung**

Di dunia pendidikan peningkatan teknologi sangat penting hal ini, menjadi salah satu yang menjadi pertimbangan dari sekolah untuk mendukung dan memberikan fasilitas jaringan internet yang baik, agar siswa dalam pembelajaran menggunakan gadget bisa lancar dan tujuan pembelajaran tercapai. Dimana para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa: (1) tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi ada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Berdasarkan pendapat ahli mengenai definisi dan tujuan pembelajaran maka bisa disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan hasil dari seluruh rangkaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

Hal diatas juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Ft, menganggap penggunaan teknologi sangat penting di era metaverse pada saat ini sehingga di kelas Ft, pembelajaran siswa di arahkan untuk melakukan inovasi – inovasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan gadget.

Teknologi saat ini merupakan salah satu hal yang tidak boleh lepas dari seorang siswa karena teknologi itulah yang nanti akan mempengaruhi bagaimana siswa berkembang. Sehingga guru selalu mencari pembelajaran yang menarik dalam belajar menggunakan gadget yang menjadikan siswa termotivasi dan dapat berinovasi menemukan pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dipelajari menggunakan gadget. mau tidak mau menuntut para guru untuk bisa memanfaatkan teknologi secara apik. Apabila guru tidak cakap dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran maka akan mengakibatkan penurunan keaktifan siswa. Dikhawatirkan, penurunan keaktifan siswa tersebut bisa menjadi salah satu indikator minat belajar siswa menurun. Oleh karena itu, guru harus bisa mengembangkan cara meningkatkan minat belajar pada siswa dalam menggunakan teknologi menggunakan gadget dalam pembelajaran. Dan adapun cara meningkatkan minat belajar pada siswa sebagai berikut, minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan lima langkah. Yang pertama dengan meningkatkan kualitas tenaga pendidik khususnya guru. Guru menjadi pioner dalam proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus secara sadar diri terus melakukan peningkatan kualitasnya dan kompetensinya dalam penggunaan perangkat teknologi salah satunya gadget dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu tidak hanya berbicara soal kualitas mengajar pada mata pelajaran yang diampu, lebih dari itu, guru juga dituntut

berkualitas dalam aspek psikologis anak. Hal ini merupakan yang sangat penting, demi terwujudnya minat belajar siswa yang tinggi.

### **b. Faktor Penghambat**

“Hasil penelitian juga melaporkan bahwa tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memiliki gaged karena faktor ekonomi orang tua yang tidak dapat menyediakan gadget untuk anaknya”. Selain faktor ekonomi, jaringan internet juga menjadi faktor penghambat pembelajaran menggunakan gadget, sehingga pembelajaran jadi terganggu dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Guru yang tidak meningkatkan kompetensinya juga merupakan faktor penghambat dalam pembelajaran menggunakan gadget, karena guru tersebut tidak mampu untuk mengajar kepada siswanya, karena guru tersebut tidak tau cara mengaplikasikan perangkat teknologi.

## **2. Tabel mengenai faktor Pendukung dan faktor penghambat Penggunaan Gadget Pada di SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar**

Faktor Pendukung Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial	INFORMAN	PERNYATAAN INFORMAN	PEMBUKTIAN DARI HASIL PENELITIAN
	NA	Dengan penggunaan gadget siswa	•Dapat mendekatkan hubungan

dan Perilaku Belajar Siswa		dapat berinteraksi sosial.	sosial dengan orang disekitar walau berjauhan.
	MU	Dengan penggunaan gadget siswa mempeajari budaya dan kehidupan sosial antar daerah dan negara lain.	•Siswa mendapatkan ilmu dan pengetahuan mengenai kehidupan interksi sosial dan budaya dari berbagai daerah dan Negara lain.

Faktor Penghambat Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial	INFORMAN	PERNYATAAN INFORMAN	PEMBUKTIAN DARI HASIL PENELITIAN
	AI	Faktor Sosial Ekonomi orang tua yang tidak	•Siswa terhambat pembelajaran

dan Perilaku Belajar Siswa		dapat menyediakan perangkat gadget dalam pembelajaran.	karena tidak mempunyai gadget.
----------------------------	--	--	--------------------------------

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa peran penting dari orang tua dan guru, juga adanya kerjasama yang baik antara guru dan orang tua, untuk sama-sama mengawasi penggunaan gadget bagi siswa, agar siswa tidak salah dalam menggunakan gadget dan siswa menggunakan gadget sesuai kebutuhannya saja, sehingga dampak negatif penggunaan gadget dapat dihindari dan siswa mendapatkan manfaat positif dari penggunaan gadget.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan hasil temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Dampak positif menggunakan gadget dalam pembelajaran terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa yaitu dengan menggunakan gadget* siswa dapat berinteraksi sosial, kerjasama dan saling membantu antar siswa, dengan jarak jauh. Siswa lebih mempunyai sikap mandiri dan percaya diri karena siswa dapat dengan mandiri menemukan materi – materi yang siswa butuhkan dengan mengakses di internet, kemampuan guru untuk memberikan materi dan tugas menarik kepada siswa, akan membuat siswa lebih semangat belajar.

Dampak negatif penggunaan *gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa yaitu* siswa lebih suka bermain *game*, media sosial, dan aplikasi lain yang ada di *gadget* serta melupakan belajar, sehingga membuat kesehatannya terganggu, sikap interaksi sosial siswa kurang, siswa tidak disiplin, dan terjadi perilaku – perilaku siswa yang menyimpang karena mengakses tayangan yang tidak baik.

2. Faktor pendukung penggunaan gadget dalam pembelajaran disekolah, yaitu sekolah menyediakan wifi dan penguat jaringan sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar.

Faktor penghambat penggunaan gadget dalam pembelajaran disekolah, yaitu faktor ekonomi orang tua, jaringan yang terganggu dan kualitas guru yang tidak mampu mengembangkan kompetensinya, dalam hal teknologi.

## **B. Saran**

Adapun beberapa saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru meningkatkan kompetensinya dalam ilmu teknologi, sehingga dapat memberikan tugas siswa, yang menarik melalui gadget seperti guru dapat memberikan permainan edukasi lewat aplikasi yang dapat membuat siswa saling berinterkasi dengan temannya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga terjalin kerjasama yang baik antar siswa.
2. Bagi siswa diharapkan dengan penggunaan gadget meningkatkan sikap interkasi sosial dan perilaku belajar yang baik, memperhatikan dampak penggunaan gadget terutama pada sikap sosial dan perilaku belajar.
3. Diharapkan kedepannya fasilitas sekolah untuk menunjang pembelajaran menggunakan gadget lebih ditingkatkan lagi, agar lebih efektif dan efisien, sehingga pembelajaran menggunakan

gadget bisa meningkatkan semangat belajar, kerjasama dan perilaku yang baik bagi siswa.

4. Peran orang tua di rumah diharapkan dapat semaksimal mungkin mendampingi putra putrinya belajar dirumah dan mengawasi penggunaan gadget, sehingga siswa dapat menggunakan gadget dengan bijak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182.  
<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Hamzah, J. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sd Negeri Pai Kota Makassar Relationship* .... <http://eprints.unm.ac.id/19361>
- Imam Sufiyanto, M., & Roviandri. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS SD/MI di Kota Pamekasan Tahun Pelajaran 2019—2020. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1), 107–120. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v3i1.4101>
- Maulana, B. D. (2020). *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember*.
- Naila Intan Agustina, Erik Aditia Ismaya, I. A. P. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Parlindungan, D. P., Ghani, M. Al, & Nurhaliza, S. (2020). Peranan guru dan orang tua dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh (pjj) dimasa pandemi covid-19 di sds islam an-nuriyah. *Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–10.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8795>
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>
- Prof. Dr. H.Nursalam, M. S. (2019). *buku Model Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*.
- Prof. Dr. H. Nursalam, M,Si (2019). *Buku Deteksi Dini Potensi Kenakalan Remaja*.

- Prof. Dr. H.Nursalam, M. S. (2020). *Buku Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Putri, A. R. (2022). *Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together*. 04(02), 115–125.
- Rahmatika Kayyis, Nihayati, S. K. (2020). Penyuluhan Dampak Gawai Pada Anal ME melalui Program Orang Tua Sadar Gawai. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sari, D. A., Misbah, H., & Ridwan, I. Q. (2020). Peran guru dalam membuat model pembelajaran daring yang inovatif dan kreatif. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–12.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8056>
- Shofiyyatuzzahro, B. (2021). *Penggunaan Gadget Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Terpadu Masa Pandemi Covid-19*.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80.  
<https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Suciati, P., & Syafiq, A. (2021). School From Home (SFH): Perjuangan Para Orang Tua Siswa Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 7–16.  
<http://journal.vokasi.ui.ac.id/index.php/jsht/article/viewFile/129/91>
- Utomo, K. D., Soegeng, A. Y., & ... (2021). Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Mimbar Pgsd ...*, 9(1), 1–9.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29923>
- A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, and Larasati. “Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19.” *Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19* 3, Jurnal Pendidikan no. 01 (2020): 123–40.

- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, S.IP., M.Pd. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma." *Jurnal PPKN & Hukum* 13, no. Sosial (2018): 64–76.
- Aji, SH. dan Suparwoto. "Pengembangan Media Belajar Mandiri Berbasis Aplikasi WhatsApp Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Purwokerto." *Jurnal Pendidikan Fisika* 7 (2018).
- Darsono Max. *Belajar Dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang, 2000. *Jurnal Pendidikan*. 1 (2000).
- Dewanti, dkk. "Hubungan Ketrampilan Sosial Dan Penggunaan *Gadget* Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang." *Kajian Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan* 1 (2016).
- Im, Pustikayasa. "Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*. 10 (2019).
- Indaryani & Suliworo, Dwi. "Dampak Pemanfaatan WhatsApp Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika." *Quantum: Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 2018.
- Iswindharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor – Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia, Jurnal Pendidikan 2014.
- Lestari, Witri. "Pengaruh Kemampuan Awal Matematika Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Analisa* 3, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.15575/ja.v3i1.1499>.
- Novitasari, Wahyu dan Khotimah, Nurul. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PAUD Teratai* 05 (2013).
- Nurlinda, dkk. "Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran." *E-Jurnal Teknik Informatika* 13 (n.d.): 1–8.
- Oktia, Chusna Rohmah. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta." *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 6, no.1 (2017): 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenuk.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://d>

[x.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055](https://doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055)<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>.

purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Rozalia, F.M. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan*." 5 (2017).

Sukarno, Z.A., and P. Hardinto. "Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2018).



# LAMPIRAN - LAMPIRAN



# DATA INFORMAN DAN PEDOMAN WAWANCARA



**MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221/http://www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

**N a m a** : Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si  
**Bidang Ilmu** : Magister Pendidikan Dasar  
**Unit Kerja** : Prodi Magister Pendidikan Dasar  
**Validator** : \*Eksternal / Internal (Lingkari yang sesuai)

Telah memvalidasi instrument atas nama :

**N a m a** : Deya Idayani  
**N I M** : 105061105720

**Judul Penelitian** : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI  
Unggulan BTN Pemda Kota Makassar

Perangkat instrumen ini layak di gunakan.

*\*Validator internal adalah pembimbing tesis.*

Makassar, .... Juni 2022

Validator

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221/http://www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

**N a m a** : Dr. Muhajir, M.Pd  
**Bidang Ilmu** : Magister Pendidikan Dasar  
**Unit Kerja** : Prodi Magister Pendidikan Dasar  
**Validator** : \*Eksternal / Internal (Lingkari yang sesuai)

Telah memvalidasi instrument atas nama :

**N a m a** : Deya Idayani  
**N I M** : 105061105720

**Judul Penelitian** : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI  
**Unggulan BTN Pemda Kota Makassar**

Perangkat instrumen ini layak di gunakan.

*\*Validator internal adalah pembimbing tesis.*

Makassar, .... Juni 2022

Validator

**Dr. Muhajir, M.Pd**

**LEMBAR OBSERVASI**  
**DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN GADGET**  
**DI UPT SPF SDI UNGGULAN BTN PEMDA**

**Nama :**

**KELAS :**

**Petunjuk**

1. Ambil posisi yang memudahkan anda untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh Saya, tanpa mengganggu proses pembelajaran tersebut.
2. Berikan tanda cek (v) pada kolom yang disediakan.
3. Catat hal-hal lain yang anda rasa perlu atau penting pada bagian bawah tabel yang telah disediakan bilamana tabel yang disediakan belum mengakomodasi hal-hal itu.

**KETERANGAN SKOR:**

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1	Saya menyukai pembelajaran menggunakan gedit				
2	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang berhubungan dengan gadget				
3	Saya terlibat aktif untuk mencari materi melalui gadget				
4	Saya menyukai proses pembelajaran dengan pembagian kelompok dan bekerjasama dengan teman mencari materi di gedit				
5	Saya sering bertanya sewaktu pembelajaran menggunakan gedit				
6	Saya sering mengerjakan soal pada pembelajaran di sekolah menggunakan gedit				
7	Saya menggunakan lembar kerja siswa yang menarik lewat gedit				
8	Mata saya sering sakit jika menggunakan gadget dalam belajar				
9	Saya lebih suka menggunakan gadget untuk bermain game				
10	Saya selalu malas mengerjakan tugas menggunakan gedit				

Tuliskan kendala yang anda hadapi saat pembelajaran menggunakan gedit !

.....  
 .....

**Makassar, Juli 2022**

**Responden**

.....

**LEMBAR OBSERVASI**  
**FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT PENGGUNAAN GADGET**  
**DI UPT SPF SDI UNGGULAN BTN PEMDA**

**Nama :**

**KELAS :**

**Petunjuk**

1. Ambil posisi yang memudahkan anda untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh Saya, tanpa mengganggu proses pembelajaran tersebut.
2. Berikan tanda cek (v) pada kolom yang disediakan.
3. Catat hal-hal lain yang anda rasa perlu atau penting pada bagian bawah tabel yang telah disediakan bilamana tabel yang disediakan belum mengakomodasi hal-hal itu.

**KETERANGAN SKOR:**

- 1 = Tidak Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Baik  
 4 = Sangat Baik

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1	Saya mempunyai gadget pribadi				
2	Saya selalu mencari bahan pelajaran menggunakan gedget karena jaringan di sekolah saya lancar.				
3	Saya menggunakan gadget hanya untuk main games				
4	Saya suka ketika guru saya mengajarkan aplikasi yang digunakan di gadget untuk belajar				
5	Saya lebih senang belajar lewat gadget ketimbang buku paket				
6	Saya tidak suka belajar memakai gadget karena jaringan tidak stabil				
8	Saya senang ketika guru mengajar menggunakan gadget karena bisa belajar sambil bermain online				
9	Saya tidak konsetrasi belajar menggunakan gadget karena layarnya kecil				
10	Saya tidak suka menggunakan gadget karena boros kouta internet				

**Tuliskan kendala yang anda hadapi saat pembelajaran menggunakan gedget !**

.....  
 .....

**Makassar, Juli 2022**

**Responden**

.....

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan saya kesehatan untuk menyelesaikan hasil wawancara. Dengan berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar". Dan saya penulis mengucapkan terima kasih kepada Guru-Guru, Orang Tua Siswa dan Siswa, yang telah memberikan saya kesempatan untuk meneliti dan mewawancarai di sekolah ini. Terima Kasih juga untuk siswa SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar, yang sudah bekerja sama. Saya ucapkan banyak terima kasih. Wassalamualaikum Salam Warahmatullahi Wabarakatuh.

#### LAMPIRAN

##### 1. Tabel Informan

No	Nama	Jabatan	Masa Kerja	Umur	Inisial
1	NUR AIMAFAATWA, S.Pd	Guru Kelas IV	12 Tahun	29 Tahun	NA
2	FATMAWATY,S.Pd, M.Pd	Guru Kelas V	13 Tahun	38 Tahun	FT
3	MUKHLIS, S.Pd	Guru Kelas VI	15 Tahun	39 Tahun	MU
4	IRAWATI	Orang Tua Murid	-	47 Tahun	IR
5	MULYATI	Orang Tua Murid	-	50 Tahun	MU
6	RESKI	Orang Tua Murid	-	45 Tahun	RE
7	ANNISA	Siswa IV	-	10 Tahun	AN
8	RATU	Siswa IV	-	9 Tahun	RT
9	DAFFA	Siswa V	-	11 Tahun	DF
10	RIFKA	Siswa V	-	11 Tahun	RI
11	RENDRA	Siswa VI	-	12 Tahun	RE
12	NABILA	Siswa VI	-	12 Tahun	NA

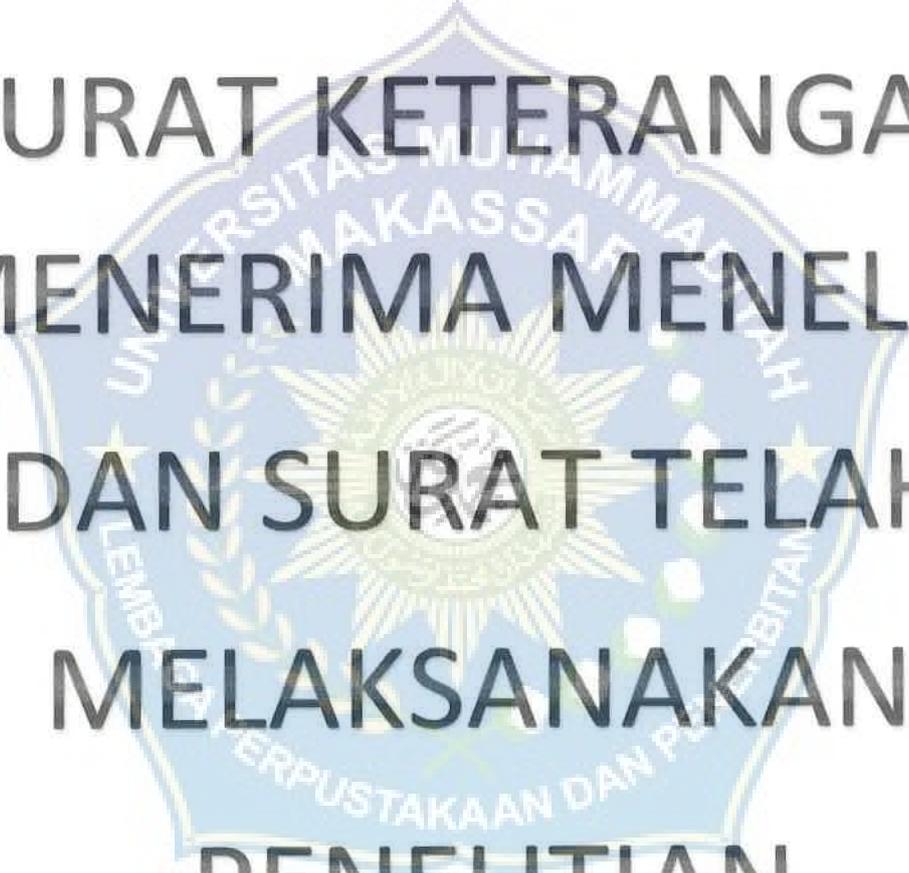
## 2. Pedoman Wawancara

NO	INFORMAN	PERTANYAAN WAWANCARA
1	Responden NA;FT;MU	<p><b>RM.1. Bagaimana dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa di UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa dampak positif yang bapak/ibu ketahui dengan menggunakan gadget bagi siswa?</li> <li>2. Apa dampak negatif yang bapak/ibu ketahui dengan menggunakan gadget bagi siswa?</li> <li>3. Apa keluhan siswa Bapak/ibu mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan siswa?</li> <li>4. Apa saja kemudahan yang diperoleh siswa Bapak/Ibu dalam belajar menggunakan gadget?</li> <li>5. Apa kesulitan siswa Bapak/Ibu dengan pembelajaran menggunakan gadget?</li> </ol>
	Responden NA;FT;MU	<p><b>R.M. 1 Faktor pendukung dan penghambat menggunakan gadget di UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/ibu menggunakan gadget dalam proses pembelajaran?</li> <li>2. Apakah disekolah Bapak/Ibu terdapat Wifi?</li> <li>3. Apakah jaringan disekolah Bapak/Ibu memadai dan mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan gadget?</li> <li>4. Apakah siswa Bapak/Ibu semua mempunyai gadget secara pribadi?</li> <li>5. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan materi teknologi dan aplikasi yang dapat digunakan pada gadget?</li> </ol>

NO	INFORMAN	PERTANYAAN WAWANCARA
2	Responden IR;MU;RE	<p data-bbox="619 264 1433 421"><b>RM.2. Bagaimana dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa di UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar</b></p> <ol data-bbox="619 430 1433 967" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="619 430 1433 519">1. Apa dampak positif bagi anak bapak/ibu dengan menggunakan gadget?</li> <li data-bbox="619 542 1433 631">2. Apa dampak negatif bagi anak bapak/ibu dengan menggunakan gadget?</li> <li data-bbox="619 654 1433 743">3. Apa keluhan anak Bapak/ibu akibat penggunaan gadget bagi kesehatan tubuhnya?</li> <li data-bbox="619 766 1433 855">4. Apakah penggunaan gadget selama pembelajaran memudahkan anak Bapak/Ibu dalam belajar?</li> <li data-bbox="619 878 1433 967">5. Apakah anak Bapak/Ibu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain game atau sosial media?</li> </ol>
	Responden IR;MU;RE	<p data-bbox="619 990 1433 1102"><b>R.M.2. Faktor pendukung dan penghambat menggunakan gadget di UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar</b></p> <ol data-bbox="619 1111 1433 1706" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="619 1111 1433 1200">1. Apakah disekolah anak Bapak/Ibu menggunakan gadget dalam pembelajaran?</li> <li data-bbox="619 1223 1433 1258">2. Apakah anak Bapak/Ibu memiliki gadget pribadi?</li> <li data-bbox="619 1281 1433 1370">3. Apa kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi dalam pembelajaran anak anda menggunakan gadget?</li> <li data-bbox="619 1393 1433 1527">4. Apakah anak Bapak/Ibu menggunakan gadget disekolah menggunakan wifi sekolah atau menggunakan kuota pribadi?</li> <li data-bbox="619 1550 1433 1706">5. Apa yang Bapak/Ibu ketahui, mengenai upaya sekolah jika anak anda terkendala dalam pembelajaran menggunakan gadget?</li> </ol>

NO	INFORMAN	PERTANYAAN WAWANCARA
3	Responden AN;RT;DF;RI;RE;NA	<p data-bbox="612 253 1428 416"><b>RM.3. Bagaimana dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan perilaku belajar siswa di UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar</b></p> <ol data-bbox="612 416 1428 1010" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="612 416 1428 517">1. Apa dampak positif yang anda rasakan dengan menggunakan gadget dalam pembelajaran?</li> <li data-bbox="612 517 1428 629">2. Apa dampak negatif yang anda rasakan dengan penggunaan gadget dalam pembelajaran?</li> <li data-bbox="612 629 1428 741">3. Apakah dengan adanya gadget membuat aktifitas belajar anda sering terlalaikan?</li> <li data-bbox="612 741 1428 898">4. Apakah dengan adanya gadget membuat aktifitas berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar menjadi terganggu?</li> <li data-bbox="612 898 1428 1010">5. Apakah anda lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain game atau sosial media?</li> </ol>
	Responden AN;RT;DF;RI;RE;NA	<p data-bbox="612 1032 1428 1155"><b>R.M.3. Faktor pendukung dan penghambat menggunakan gadget di UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar</b></p> <ol data-bbox="612 1155 1428 1693" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="612 1155 1428 1211">1. Apakah anda memiliki gadget pribadi?</li> <li data-bbox="612 1211 1428 1312">2. Apa upaya sekolah atau guru untuk membantu anda jika tidak mempunyai gadget secara pribadi?</li> <li data-bbox="612 1312 1428 1480">3. Apakah anda menggunakan gadget disekolah menggunakan wifi sekolah atau menggunakan kuota pribadi?</li> <li data-bbox="612 1480 1428 1592">4. Apakah ada pelatihan yang diberikan guru dalam penggunaan gadget?</li> <li data-bbox="612 1592 1428 1693">5. Apakah jaringan disekolah anda lancar atau sering terganggu?</li> </ol>

**SURAT IJIN PENELITIAN,  
SURAT KETERANGAN  
MENERIMA MENELITI  
DAN SURAT TELAH  
MELAKSANAKAN  
PENELITIAN**

A large, semi-transparent watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo is centered behind the text. The logo is circular with a blue border and contains a central emblem with a sunburst and a book. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, and "MAKASSARA" is written along the bottom inner edge. The text "LEMBAGA PENELITIAN, PERPUSTAKAAN DAN PUBLIKASI" is written along the bottom outer edge.



# PEMERINTAH KOTA MAKASSAR BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111  
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867  
Email : [Kesbang@makassar.go.id](mailto:Kesbang@makassar.go.id) Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 01 Juli 2022

**K e p a d a**  
Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
KOTA MAKASSAR

Di –  
MAKASSAR

## SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 070/ 1501 -II/BKBP/VII/2022

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah.
  3. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Makassar (Lembaran Daerah Kota Makassar Tahun 2016 Nomor 8).
- Memperhatikan : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 4255/S.01/PTSP/2022 Tanggal 28 Juni 2022 perihal Izin Penelitian.

Setelah membaca maksud dan tujuan penelitian yang tercantum dalam proposal penelitian, maka pada prinsipnya Kami menyetujui dan memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama : **DEYA IDAYANI**  
NIM / Jurusan : 105061105720 / Pendidikan Dasar  
Pekerjaan : **Mahasiswa (S2) / UNISMUH**  
Tanggal pelaksanaan: **01 Juli s/d 29 Agustus 2022**  
Jenis Penelitian : Tesis  
Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar  
Judul : **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN PERILAKU BELAJAR SISWA SDI UNGGULAN BTN PEMDA MAKASSAR LARIANGBANGI MAKASSAR”**

Demikian Surat Izin Penelitian ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar Melalui Email [Bidanghublabakesbangpolmks@gmail.com](mailto:Bidanghublabakesbangpolmks@gmail.com).

a.n. WALIKOTA MAKASSAR  
KEPALA BADAN KESBANGPOL  
u.b.

SEKERTARIS,  
  
DR. HARI, S.I.P., S.H., M.H., M.Si  
Pangkat : Pembina Tingkat I/IV.b  
NIR : 19730607 199311 1 001

### Tembusan :

1. Walikota Makassar di Makassar (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prov. Sul – Sel. di Makassar;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar (sebagai laporan);
4. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;
5. Direktur PPs UNISMUH Makassar di Makassar;
6. Mahasiswa yang bersangkutan;
7. Arsip.



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> : email : [dlsdikkotamks@gmail.com](mailto:dlsdikkotamks@gmail.com)



**IZIN PENELITIAN  
NOMOR : 070/0340/KUmkep/VII/2022**

**Dasar** : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar  
Nomor : 070/1501-II/BPKB/VII/2022 Tanggal 01 Juli 2022  
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

**Kepada**

**Nama** : DEYA IDAYANI  
**NIM / Jurusan** : 105061105720 / Pend. Dasar  
**Pekerjaan** : Mahasiswa (S2)  
**Alamat** : Jl. Sit. Alauddin No.259, Makassar

**Untuk**

: Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDI BTN Pemda Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Tesis pada UNISMUH Makassar di Makassar dengan judul penelitian:

**" DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN PERILAKU BELAJAR SISWA SDI UNGGULAN BTN PEMDA MAKASSAR "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 6 Juli 2022

An. KEPALA DINAS  
Sekretaris



KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN

**WARTAWATI, S.Sos.,M.M**

Pangkat : Pembina

NIP : 19650303 199303 2 007



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR INPRES UNGGULAN BTN PEMDA**



Terakreditasi : A

NPSN :40307235

NSS: 101196004112

Jalan : A.P Pettarani Blok E 19 No. 25 Makassar Telepon (0411) 840822 Kode Pos 90222

**SURAT KETERANGAN MENERIMA MENELITI**  
**Nomor : 235/Sket/UPT SPF SDI.PMD/VIII/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ISMAN, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19861212 201101 1 016  
Pangkat/Gol : Penata / III.c  
Jabatan : KEPALA SEKOLAH  
Unit Kerja : UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA

Menerangkan bahwa :

Nama : DEYA IDAYANI, S.Kom  
NIM : 105061105720  
Universitas : Muhammadiyah Makassar  
Prodi : Magister Pendidikan Dasar

Mahasiswa tersebut diterima untuk melakukan penelitian di UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA, dengan judul :

**"DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN PERILAKU BELAJAR SISWA SDI UNGGULAN BTN PEMDA KOTA MAKASSAR"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar- benarnya agar dipergunakan sebagaimana mestinya.



Makassar, 07 Juli 2022

Plt. Kepala UPT SPF SDI UNGGULAN BTN PEMDA

ISMAN. S.Pd, M.Pd

NIP: 19861212 201101 1 016



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR INPRES UNGGULAN BTN PEMDA**



Terakreditasi : A

NPSN :40307235

NSS: 101196004112

Jalan : A.P Pettarani Blok E 19 No. 25 Makassar Telepon (0411) 840822 Kode Pos 90222

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 236/Sket/UPT SPF SDI.PMD/VIII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ISMAN, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19861212 201101 1 016  
Pangkat/Gol : Penata / III.c  
Jabatan : KEPALA SEKOLAH  
Unit Kerja : UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : DEYA IDAYANI, S.Kom  
NIM : 105061105720  
Universitas : Muhammadiyah Makassar  
Prodi : Magiister Pendidikan Dasar

Mahasiswa tersebut benar – benar telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA, dengan judul :

**“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN PERILAKU BELAJAR SISWA SDI UNGGULAN BTN PEMDA KOTA MAKASSAR”.**

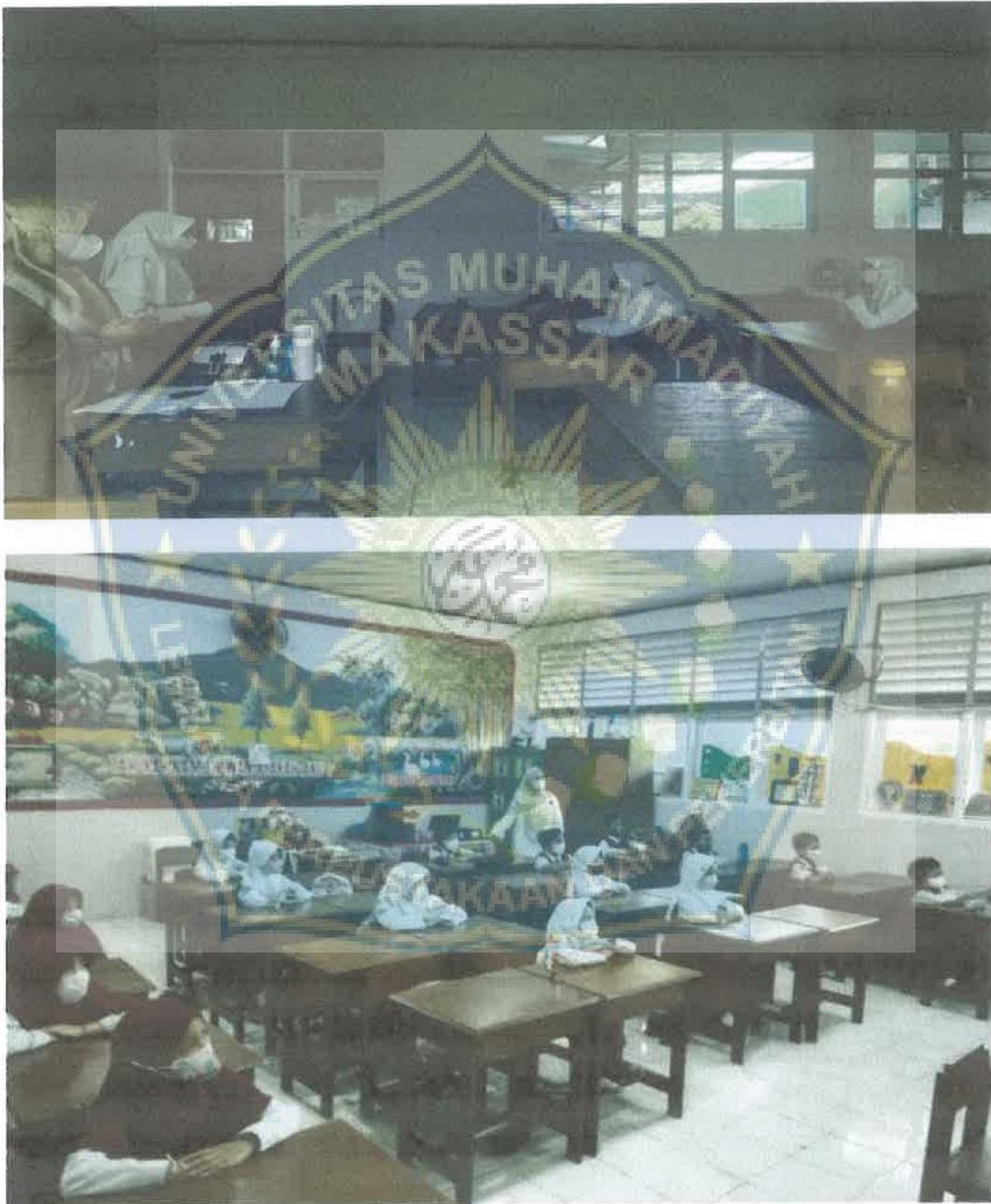
Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar- sebenarnya agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 25 Juli 2022  
Plt. Kepala UPT SPF SDI UNGGULAN BTN PEMDA  
  
ISMAN, S.Pd, M.Pd  
NIP: 19861212 201101 1 016

**FOTO OBSERVASI  
KEGIATAN DI SEKOLAH  
BERBASIS TEKNOLOGI  
DAN  
FOTO KEGIATAN  
PENELITIAN  
DI SDI UNGGULAN BTN  
PEMDA**

The image features a large, semi-transparent watermark logo of Universitas Muhammadiyah Makassar in the background. The logo is circular with a blue border and contains a central emblem with a sunburst and a book. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written around the top inner edge, and 'LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT' is written around the bottom inner edge. There are also two yellow stars on either side of the central emblem.

# OBSERVASI



# OBSERVASI



# OBSERVASI



**PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI  
MENGUNAKAN SMART BOARD**

# OBSERVASI



**PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI  
JARINGAN INTERNET LANCAR**

# PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI



# PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI



# WAWANCARA DENGAN SISWA



# WAWANCARA DENGAN SISWA



# WAWANCARA DENGAN SISWA



# WAWANCARA DENGAN GURU



# WAWANCARA DENGAN GURU



# WAWANCARA DENGAN GURU



# WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA



# WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA





**SERTIFIKAT AUTHOR  
DAN SURAT KETERANGAN  
TELAH MENGIKIRIMKAN  
ARTIKEL**



### SERTIFIKAT AUTHOR

Nomor Sertifikat : 160 / DR /Pendas / AU / XI /  
2022

Sertifikat Ini Diberikan Kepada:

# Deya Idayani, Nursalam, Muhlis Madani

Atas Dedikasinya Mengirimkan Artikel dengan Judul:

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN PERILAKU BELAJAR SISWA SDI  
UNGGULAN BTN PEMDA KOTA MAKASSAR** yang terbit di Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada  
Volume 7, No. 2 Desember 2022

Bandung, 26 November 2022

Ketua Dewan Redaksi Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.  
0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>



## SURAT KETERANGAN TELAH MENGIRIMKAN ARTIKEL

Nomor Surat : 160 / DR / SKA / Pendas / XI / 2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.  
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar  
Pekerjaan : Dosen

Dengan ini menerangkan bahwa.

Nama : Deya Idayani, Nursalam, Muhlis Madani  
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN PERILAKU BELAJAR SISWA SDI UNGGULAN BTN PEMDA KOTA MAKASSAR** yang terbit di Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 7, No. 2 Desember 2022**

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 26 November 2022  
Ketua Dewan Redaksi Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.  
0418048903

### INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a crescent moon and a star. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, "MAKASSARA" is written across the middle, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PUBLISITAN" is written along the bottom inner edge. There are also several small white stars scattered within the blue field.

**SURAT KETERANGAN  
BEBAS PLAGIAT DAN  
HASIL UJI TURNITIN**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor : Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Deya Idayani

NIM : 105061105720

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	13 %	10 %
2	Bab 2	23 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	7 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 01 Desember 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



# BAB I Deya Idayani - 105061105720 *by Tahap Tutup*



---

**Submission date:** 01-Dec-2022 10:07AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1967857856

**File name:** BAB\_I\_2.pdf (382.99K)

**Word count:** 1704

**Character count:** 10814

# BAB I Deya Idayani - 105061105720

## ORIGINALITY REPORT

<b>13%</b>	<b>11%</b>	<b>5%</b>	<b>10%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>media.neliti.com</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	Submitted to Universitas Muhammadiyah Makassar Student Paper	<b>2%</b>
<b>4</b>	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>ejournal.iainkerinci.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	Dewi Mulyati, Sri Nurhayati. "MANAJEMEN PENYULUHAN PARENTING UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GADGET ANAK- ANAK USIA SEKOLAH RW 30 CIMINDI HILIR CIMAHI SELATAN", Comm-Edu (Community Education Journal), 2020 Publication	<b>2%</b>

Exclude quotes

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography



# BAB II Deya Idayani - 105061105720 *by Tahap Tutup*



---

**Submission date:** 01-Dec-2022 10:08AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1967858583

**File name:** BAB\_II\_2.pdf (322.48K)

**Word count:** 6133

**Character count:** 40554

# BAB II Deya Idayani - 105061105720

## ORIGINALITY REPORT

<b>23%</b>	<b>23%</b>	<b>2%</b>	<b>2%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>etheses.iainponorogo.ac.id</b> Internet Source	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>7%</b>
<b>3</b>	<b>repository.uinjkt.ac.id</b> Internet Source	<b>6%</b>
<b>4</b>	<b>e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia</b> Student Paper	<b>2%</b>

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%

# BAB III Deya Idayani - 105061105720 *by Tahap Tutup*



---

**Submission date:** 01-Dec-2022 10:08AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1967859190

**File name:** BAB\_III\_2.pdf (224.04K)

**Word count:** 712

**Character count:** 4714

# BAB III Deya Idayani - 105061105720

## ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnal.umpar.ac.id">jurnal.umpar.ac.id</a> Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	2%
3	Yanti Yandri Kusuma. "Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Di Masa Pandemi Covid-19 di SD Pahlawan", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2021 Publication	2%
4	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

# BAB IV Deya Idayani - 105061105720 *by Tahap Tutup*



---

**Submission date:** 01-Dec-2022 10:09AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1967860019

**File name:** BAB\_IV\_2.pdf (378.63K)

**Word count:** 5606

**Character count:** 35137

# BAB IV Deya Idayani - 105061105720

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[penelitian.uisu.ac.id](http://penelitian.uisu.ac.id)

Internet Source

5%

2

[etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id)

Internet Source

4%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



# BAB V Deya Idayani - 105061105720 *by Tahap Tutup*



---

**Submission date:** 01-Dec-2022 10:10AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1967860533

**File name:** BAB\_V\_2.pdf (86.69K)

**Word count:** 313

**Character count:** 2058

# BAB V Deya Idayani - 105061105720

## ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1 Hastik Oktavikanur Rahmawati. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PERSPEKTIF PSIKOLOGI PENDIDIKAN ISLAM)", Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam, 2021. 4%  
Publication

2 [www.bacamedia.com](http://www.bacamedia.com) 3%  
Internet Source

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Deya Idayani. Lahir Ujung Pandang tanggal 26 Nopember 1977, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, anak kedelapan dari delapan bersaudara pasangan Bapak Drs. Ahmad DG Marimba, dan Ibu Hj. Deya Opu Karaeng Jene. Penulis mulai menempuh pendidikan Sekolah Dasar (1984-1990),

Sekolah Menengah Pertama (1990-1993), Sekolah Menengah Atas (1993-1996). Melanjutkan Pendidikan S1 pada tahun (1998-2003) Di STMIK DP Makassar, lalu mengambil Akta IV di Universitas Negeri Makassar tahun (2009-2010).

Penulis lulus Pegawai Negeri Sipil Tahun 2010, di Kabupaten Kepulauan Selayar, kemudian Pindah ke Kota Makassar dan mengabdikan diri di SD INPRES UNGGULAN BTN PEMDA Kota Makassar, Sulawesi Selatan dari tahun 2019 sampai sekarang. Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd). saya menulis tesis dengan judul: "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Perilaku Belajar Siswa SDI Unggulan BTN Pemda Kota Makassar*".