

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAH LAKU SISWA  
KELAS VI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
(PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Oleh,

**NELLI**  
**NIM 15 0205 0033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
(PGMI) FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) PALOPO  
2019**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAH LAKU SISWA  
KELAS VI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
(PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Oleh,

**NELLI**  
**NIM 15 0205 0033**

Dibimbing oleh,

- 1. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.**
- 2. Drs. Syahrudin, M.HI.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
(PGMI) FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) PALOPO  
2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :NELLI  
Nim :15. 0205. 0033  
Prodi :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

- i. Skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiat atau duplikasi.
2. Seluruh bagian Skripsi ini adalah karya saya sendiri yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya.

Palopo, 25 Maret 2019  
Yang Membuat Pernyataan

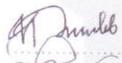
METERAI  
TEMPEL  
73869AFF80454F922  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
NELLI  
NIM:15.0205.0033

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo** yang ditulis oleh **NELLI NIM 15.0205.0033** Mahasiswa Program Studi Pendidikan guru madrasa ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, yang *dimunafasyahkan* pada hari Rabu, **17 Juli 2019**, telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 26 Juli 2019

### TIM PENGUJI

1. Hj Nursaeni S.Ag, M.Pd.	Ketua Sidang	
2. Rosdiana, S.T., M.Kom.	Sekretaris Sidang	
3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.	Penguji I	
4. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I	Penguji II	
5. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.	Pembimbing I	
6. Drs. Syahrudin, M.H.I.	Pembimbing II	

Mengetahui,

Rektor IAIN Palopo

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## PERSETUJUAN PENGUJI

Judul Skripsi : **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap**  
**Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo**

Yang ditulis oleh:

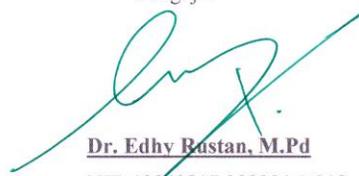
Nama : **NELLI**  
Nim : 15.0205.0033  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di ujikan dihadapan **Munaqasyah** Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Demikian untuk proses selanjutnya.

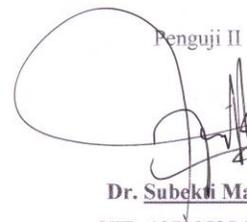
Palopo,

Penguji I



**Dr. Edhy Bastan, M.Pd**  
NIP.19840817 200901 1 018

Penguji II



**Dr. Subekti M.**  
NIP. 19790525 2

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku**  
**Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo**

Yang ditulis oleh:

Nama : **NELLI**  
Nim : 15.0205.0033  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di ujikan dihadapan Tim Penguji Senyawa Hasil Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Palopo, 201

Pembimbing I

  
**Munir Yusuf, S.Ag. M.Pd**  
NIP.19740602 199903 1 003

Pembimbing II

  
**Drs. Syahrudin, M.HI**  
NIP.19651231 199803 1

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Eksemplar

Palopo, 07 Januari 20

Hal : Skripsi NELLI

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di-

Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun te  
penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NELLI**

NIM : 15.0205.0033

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

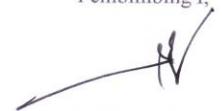
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah L  
Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I,



**Munir Yusuf, S.Ag.M.Pd.**  
NIP. 19740602 199903 1 003

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Lamp : Eksemplar

Palopo, 25 Maret 2019

Hal : Skripsi NELLI

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di-

Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tel penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NELLI**  
NIM : 15. 0205.0033  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah La Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing II,



**Drs. Svahruddin, M.HI**

**NIP. 19651231 199803 1 007**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذى علم بالقلم, علم الانسان ما لم يعلم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين. سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين.

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang, karena atas rahmat dan inayah-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., beserta keluarga dan para pengikutnya termasuk pada muhaddisin yang senantiasa memelihara dan menghidupkan sunnahnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis sangat merasa perlu mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag, selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I (Dr. H. Muammar Arafat, M.H), Wakil Rektor II (Dr. Ahmad Syarief Iskandar, M.M) serta Wakil Rektor III (Dr. Muhaemin, MA).
2. Dr.Nurdin K M.Pd.I Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta wakil Dekan 1 Munir Yusuf S.Ag.,M.Pd wakil Dekan II Dra, Ria Wardah M.Ag dan wakil Dekan III Dra. Hj. Nursyamsi. M. Pd. I.
3. Dr. St. Marwiyah, M. Ag. Ketua Jurusan Tarbiyah, Nursaeni, S.Ag., M.Pd sekretaris Jurusan Tarbiyah. Dr. Edhy Rustan, M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI), Rosdiana, S. T. M. Kom.Sekretaris Prodi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI), Masni Staf Prodi PGMI.

4. Munir Yusuf, S. Ag. M. Pd. Selaku pembimbing I dalam penyelesaian skripsi penulis, dan Drs. Syahrudin, M. HI. Selaku pembimbing II dalam menyelesaikan skripsi penulis. Kepada kedua pembimbing, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala ilmu dan waktu untuk membimbing penulis.

5. Teristemewa kedua orang tua tercinta Ayahanda dan Ibunda yang telah membesarkan penulis serta bentuk pengorbanannya secara lahir, batin, moril, dan material sampai saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di IAIN Palopo, Serta seluruh keluarga yang tiada henti-hentinya memanjatkan doa demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.

6. Sahabat-sahabat penulis di program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) yang penulis tidak sempat menulis nama-nama mereka satu-persatu, semoga kekompakan dan ukhuwa kita tetap terjaga.

7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah swt., jualah penulis memohon doa semoga pihak-pihak yang disebutkan diatas diberikan balasan pahala yang setimpal, dan semoga bantuannya dinilai sebagai amal saleh. Dan semoga hasil penelitian dalam skripsi ini membawa serta memberi manfaat kepada pembacanya dan menjadikan amal jariah bagi penulisnya.

Palopo      Maret 2019

penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN Sampul</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN Judul</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	10
B. Landasan Teori.....	12
1. Pendidikan Dasar .....	12
2. Sejarah Perkembangan Tehnologi.....	13
3. sejarah singkat gadget .....	14
4. Gadget .....	14
C. Kerangka Pikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>25</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	25

B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Data dan Sumber Data .....	28
D. Metode Pengumpulan Data.....	29
E. Analisis Data.....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
B. Aktivitas Penggunaan Gadget di Kalangan Peserta Didik.....	44
C. Penggunaan Gadget yang Dapat Membentuk Tingkah Laku Siswa.....	46
D. Dampak Positif dan Negative Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa .....	50
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel 4.1 : Daftar Nama Pimpinan SDN 01 Lalebbat
- Tabel 4.2 : Nama dan Lokasi Sekolah SDN 01 Lalebbata
- Tabel 4.3 :Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 01 Lalebbata
- Tabel 4.4 : Keadaan Siswa-Siswi SDN 01 Lalebbata



## ABSTRAK

**Nama** : NELLI  
**Nim** : 15.0205.0033  
**Jurusan** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
**Judul Skripsi** : *Penggunaan Gadget Sebagai Stimulan Pengembangan Akademik Siswa Kelas VI SDN 01 Lalebbata*

---

**Kata kunci:** Gadget sebagai Stimulan /pendorong pengembangan akademik

Penelitian ini bertujuan : *pertama* untuk mengetahui aktivitas penggunaan gadget di kalangan peserta didik *kedua* untuk mengetahui penggunaan gadget yang dapat membentuk tingkah laku siswa . *Ketiga* untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa.

Penelitian ini dibahas dengan metode kualitatif. Data yang dikumpulkan diolah dengan menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu penelitian pustaka dan penelitian lapangan, pada teknik pengumpulan data melalui lapangan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: observasi, interview, dan dokumentasi.

Penelitian lapangan menunjukkan bahwa Perkembangan akademik siswa sangat berpengaruh terhadap penggunaan gadget dikarenakan siswa yang benar-benar mengfungsikan gadget sebagaimana mestinya atau lebih tepatnya siswa yang menggunakan gadget untuk belajar maka siswa tersebut akan mengalami peningkatan nilai prestasi atau nilai akademik yang meningkat. Kebanyakan anak-anak mengatakan bahwa dengan adanya gadget mereka lebih gampang dalam penyelesaian tugas-tugas bahkan untuk mencari beberapa referensi untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran di rumah. Namun dalam pembentukan akademik siswa, guru dan orang tua yang harus berperan penting untuk mendidik anak supaya menggunakan alat teknologi dengan benar.

Bentuk penggunaan gadget yang dapat membentuk akademik siswa yaitu kemampuan siswa untuk mencari bahan pelajaran serta referensi dan bahkan memakai dengan benar, karena kentara siswa yang menggunakan gadget dengan benar mereka akan cenderung juara dalam acara-acara lomba bahkan hampir semua bidang lomba mereka juarai karena mereka tidak hanya dibina di sekolah melainkan belajar tambahan juga di rumah menggunakan gadget. Sementara itu di sisi lain, guru mempunyai perang penting untuk mendukung dan memastikan anak-anak menggunakan perangkat teknologi tersebut secara tepat dan sehat .

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknik untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan menstransfer data dari satu perangkat ke perangkat yang lain. Dengan demikian, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua konsep yang tidak dapat terpisahkan.

Teknologi informasi dan komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Hal ini mencakup teknologi komputer, internet, teknologi penyiaran (radio, televisi, dan telepon).<sup>1</sup> Salah satu media teknologi informasi adalah *Gadget*. Penggunaan *Gadget* menjadi

---

<sup>1</sup>Junarsih, *pengaruh internet terhadap remaja dikelurahan penggoli kecamatan wara utara kota palopo*, IAIN Palopo, 2005. hal 1

kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *Gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir.

Jadi keadaan masyarakat pada era globalisasi sekarang ini, cenderung tidak dapat dipisahkan dengan teknologi yang ada. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, memudahkan masyarakat dalam menjalin hubungan secara global.

Teknologi yang sudah semakin canggih saat ini sudah memungkinkan masyarakat untuk mengubah dunia internasional dengan adanya fitur-fitur penunjang komunikasi. Akibat perkembangan teknologi informasi yang ada, keadaan sosial masyarakat mengalami perubahan. Tetapi masih terdapat kesenjangan yang terjadi dalam masyarakat. Di kota besar sangat mudah untuk mengakses berbagai informasi yang ada melalui gadget. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Saat ini lebih dari 45 juta pengguna internet, dimana sembilan juta di antaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah penggunaan internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari gadget. Dalam survey yang dilakukan oleh badan pusat statistik (BPS) yang bekerja

sama dengan asosiasi penyelenggaraan jasa internet indonesia (APJII), mencatat bahwa penggunaan internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,9 juta orang, survey ini dilakukan 78 kabupaten/kota dan 33 propinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan di bandingkan dengan hasil survey tahun 2012 yaitu sebanyak 13%, bahkan menurut survey di sulawesi utara sudah 100% menggunakan komputer dan internet. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jaringan sosial, hobby, bahkan hiburan.<sup>2</sup> Teknologi gadget berkembang dengan sangat pesat, sampai-sampai kita sebagai konsumen terkadang sulit mengimbangi laju kecepatannya. Kini, hampir setiap tahun konsumen di jelajahi berbagai gadget generasi baru yang lengkap dengan teknologi paling mutakhir.

Pesatnya pertumbuhan ekosistem android jadi salah satu gambaran yang paling terlihat secara jelas. Sangking cepatnya kehadiran gadget dan perkembangan kemajuan teknologi yang ada, hari ini muncul, besok bisa jadi merek lain menggoda konsumen dengan perangkat yang teranyar. Padahal, barangkali konsumen baru saja mengganti gadget lawasnya bulan lalu.

Zaman teknologi canggih seperti sekarang ini, anak-anak perlu di perkenalkan dengan berbagai teknologi canggi sejak dini, sehingga dalam kehidupan sehari-hari anak tidak lagi merasa asing dalam menghadapi berbagai peralatan yang berteknologi canggih. Perkembangan teknologi sebagian dari perkembangan peradaban manusia

---

<sup>2</sup>Beauty Manumpil, dkk, Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Journal Keperawatan*. vol,3, no,2. 2015.

tercermin dalam kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain dan alat permainannya. Terutama dikemukakan orang tua yang mengamati bahwa anak menjadi amat tertarik pada gadget tersebut dan cenderung mengabaikan kegiatan lainnya seperti belajar. minat anak menjadi amat sempit, dikhawatirkan akan merendahkan minat baca pada anak dan lebih mngutamakan untuk terlibat dalam permainan tersebut daripada mengerjakan tugas sekolah atau belajar. Namun hal ini juga tidak sepenuhnya bardampak negatif, pengenalan anak terhadap gadget ini akan membantu agar tidak canggung mengoperasikan alat-alat yang serupa misalnya komputer dan sebagainya. Perkembangan teknologi tidak menysasar negara-negara maju, di negara berkembang seperti indonesia juga tidak kalah dalam bersaing. Indonesia adalah salah satu negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan kemampuan ekonomi yang terus meleset dan stabil. Pertumbuhan ekonomi di indonesia mendorong perilaku konsumerisme penduduknya terutama di kota-kota besar seperti jakarta, bandung , dan surabaya, kebutuhan dan daya beli terus meningkat, termasuk kebutuhan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu gadget.<sup>3</sup> Beberapa tahun yang lalu gadget hanya dipakai oleh para pebisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget untuk memudahkan bisnis mereka namun pada zaman sekarang gadget tidak hanya di gunakan oleh para pebisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun sudah menggunakan gadget.

---

<sup>3</sup>Tria Puspita Sari, Dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah . *Journal Profesi*, vol 13, no 2, 2016.

Beberapa masalah psikososial (emosional dan sosial) anak usia prasekolah yang sering muncul yaitu, ledakan amarah, takut, iri hati, ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu, umumnya anak terlihat agak malas, dan pasif jarang berpartisipasi secara aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktifitas bersama teman sebayanya. Ditambah lagi semakin berkembanya zaman tidak bisa di pungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang usia dan tingkat pendidikan.

Dahulu *handphone* dan PC tablet hanya digunakan di kalangan usia dewasa untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan saja dan orang-orang yang memiliki pendapat tinggi karena harga gadget yang mahal. Namun sekarang, bukan hanya di kalangan dewasa tapi usia remaja dan usia dini seperti anak usia persekolahan atau anak SD pun sudah menggunakan gadget karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga gadget yang semakin murah akibat persaingan di pasaran. Sedangkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada PC tablet atau *hadphone* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video, gambar, bahkan video game.<sup>4</sup> Jadi, disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang

---

<sup>4</sup>Yulia Trinika. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Tahun Ajaran 2014-2015. *Journal keperawatan* 2015.

berpengaruh pada anak salah satunya adalah pengaruh gadget. Gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari gadget memiliki dampak positif dan negatif untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman ini. Jika masa anak-anak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anak pun akan terus meningkat khususnya pada segi prestasi.

Orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif bahkan permainan edukatif yang bisa membuat anak semakin pintar. *Gadget* juga digunakan agar anak tidak sering keluar rumah. Anak dapat mengenal huruf dan bilangan serta keterampilan mengetik dapat membantu anak yang lemah dalam motorik halus untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata. Mereka dapat menghasilkan karya yang dapat dibaca dan ditulis yang membanggakan bagi orang tua. Pembelajaran komputer dapat dimanfaatkan pada anak yang membutuhkan pendekatan kinestetik.

Penyebab dari banyaknya anak sekolah dasar yang sudah menggunakan gadget karena orangtua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga anak kurang perhatian dari orang tua dan bagi orang tua yang menyadari bahwa kurang perhatian dan kurangnya waktu bersama anak menimbulkan inisiatif orang tua untuk membelikan gadget dengan tujuan anak akan mencari hiburan sendiri seperti bermain game di *handphone*. Adapun penyebab lain yaitu pemikiran anak bahwa anak sekolah dasar

yang memiliki gadget adalah golongan ekonomi menengah keatas, hal ini yang mengakibatkan banyaknya anak sekolah dasar yang meminta gadget pada orang tuanya dan lebih memperhatikan lagi dan orang tua pun mengabaikan permintaan anaknya tanpa harus berpikir panjang apa dampak buruk yang di timbulkan akibat dari radiasi gadget.<sup>5</sup>Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi zaman ini karena anak mudah terpengaruh dengan dunia luar maupun dengan dunia teknologi gadget. Orang tua siswa juga harus mengetahui bahaya bagi anak usia sekolah dasar menggunakan gadget.

Perkembangan kecerdasan motorik anak juga dapat terlatih saat menggunakan gadget dengan cara menekan-nekan keyboard, menggeser-geser layar sentuh dan lainnya. Namun, pada kenyataannya banyak orang tua yang justru memilih untuk mengganti perhatian mereka kepada anak dengan sebuah gadget. Tanpa disadari, hal ini dapat berakibat pada perkembangan kecerdasan motorik halus anak, selain itu anak akan lebih mengenal gadgetdari pada perhatian orang tua secara langsung.<sup>6</sup> Hal ini tentu memberikan banyak manfaat bagi orang tua tanpa memikirkan yang akan terjadi kedepannya, karena dengan pergantian perhatian orangtua yang seharusnya di terima oleh anaksejakdini diganti dengan menjadi gadget. Secara tidak langsung orang tua tidak mengetahui bahaya yang akan di timbulkan oleh gadget terhadap

---

<sup>5</sup>An Nisa Intan Novarona. *Hubungan Antara Praktek Unsafe Action dalam Penggunaan Gadget dengan Keluhan Subyektif Gangguan Kesehatan Mata pada Murid Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan*. Artikel Ilmiah 2016.

<sup>6</sup>Fanny Ayu Octaviana, Dkk, Faktor prnggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Motorik Siswa SD Melalui Regresi Logistik Ordinal. *Journal profesi* 2015.

perkembangan akademik dan mental anak. Sehubungan dengan itu maka orang tua juga harus melakukan pengawasan secara ketat terhadap sang anak yang menggunakan gadget. Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti akan meneliti permasalahan yang ada mengenai, pengaruh gadget terhadap perkembangan akademik anak pada siswa kelas VI SD.

#### ***A. Rumusan Masala***

Berdasarkan uraian di atas, maka pokok permasalahan yang di angkat sebagai kajian utama yaitu “ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah laku Siswa Kelas VI di SDN 1 Lalebbata”

agar pembahasan lebih terarah, maka pokok permasalahan akan di jabarkan dalam beberapa sub yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas penggunaan gadget di kalangan peserta didik ?
2. Bagaimana penggunaan gadget yang dapat membentuk tingkah laku siswa ?
3. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa ?

#### ***D. Tujuan Penelitian***

1. Untuk mengetahui aktivitas penggunaan gadget di kalangan peserta didik
2. Untuk mengetahui penggunaan gadget yang dapat membentuk tingkah laku siswa
3. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa

#### ***E. Manfaat Penelitian***

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis dan pembaca dalam menghubungkan masalah yang diteliti yaitu prestasi akademik siswa.

## 2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dengan pengawasan guru dan orang tua, juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### *A. Penelitian Terdahulu yang Relevan*

Penelitian terdahulu didapatkan hasil penelitian sebagai berikut, di mana masing-masing peneliti mempunyai sudut pandang yang berbeda dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti telah membaca dan mengklasifikasikan penelitian mengenai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah laku Siswa yang dilakukan oleh penelitian terdahulu.

Antonius SM Simamora dalam penelitiannya yang berjudul “Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar’ kajian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analisis.<sup>7</sup>

Persamaan dalam penelitian ini di antaranya mengkaji tentang penggunaan gadget, penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis sedangkan perbedaannya yaitu lokasi penelitian, subjek penelitian, dan jumlah responden

Nurmalasari, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang” penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Populasi adalah siswa-siswa SD Muhammadiyah 2 karawang dengan jumlah sampel 55 orang. selanjutnya

---

<sup>7</sup>Antonius SM Simamora, Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar, *skripsi* Bandar Lampung 2016.

sampel dipilih dengan simple random sampling.<sup>8</sup> Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh gadget dalam kesehatan anak usia sekolah dasar pada SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. Persamaanya dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang penggunaan gadget, sedangkan perbedaannya yaitu lokasi penelitian, subjek dan jumlah responden.

Dwiedha Mahera, dalam penelitiannya berjudul “Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar” penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data yang digunakan untuk penelitian ini berupa gambar dan kata-kata dapat dikatakan bahwa dalam laporan penelitian yang akan di tampilkan dalam penelitian ini berupa wawancara yang berisi kutipan-kutipan untuk menggambarkan laporan penelitian. Data diambil dari naskah wawancara, catatan laporan, dokumentasi, dan lainnya.<sup>9</sup>

Berdasarkan penelitian ini terdapat persamaan yang dilakukan oleh penyusun, Walaupun banyak persamaan namun terdapat juga perbedaan yaitu objek penelitian. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif namun perbedaannya yaitu peneliti hanya melakukan wawancara secara langsung yang berkaitan dengan apa yang akan di teliti.

---

<sup>8</sup>Nirmalasari, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang, *skripsi*, vol. 3.no.2 februari 2018.

<sup>9</sup> Dwiedha Mahera, Peran Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar, *skripsi*, Yogyakarta 2018

## ***B.Landasan Teori***

### 1. Pendidikan Dasar

Pengertian Pendidikan Dasar Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan awal selama 9 (sembilan) tahun pertama masa sekolah anak-anak. Pendidikan dasar menjadi dasar bagi jenjang pendidikan menengah.Periode pendidikan dasar ini adalah selama 9 tahun. Di akhir masa pendidikan dasar, para siswa diharuskan mengikuti dan lulus dari Ujian Nasional (UN). Kelulusan UN menjadi syarat untuk dapat melanjutkan pendidikannya ke tingkat selanjutnya Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah :

- a. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.
- b. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.
- c. Ketentuan mengenai pendidikan dasar sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah<sup>10</sup>.

Berdasarkan definisi pendidikan dasar maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak usia pendidikan dasar adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan

---

<sup>10</sup>Antonius Sm Simamora.Presepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar, *skripsi, Bandar Lampung 2014*.

belas) tahun dan sedang dalam masa pendidikan dengan jenjang pendidikan selama 9 (sembilan) tahun di mulai dari Sekolah Dasar (SD) ataupun sederajat sampai dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) ataupun bentuk lain yang sederajat

## 2. Sejarah Perkembangan Teknologi

Noegroho sebagaimana dikutip M.Hafiz Al-Ayouby mengenai bentuk perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan di gunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer sistim TV kabel, satelit, dan sebagainya, dan telah di adopsi dan masuk keseluruh penjuru dunia.

Perkembangan peralatan komunikasi telah ada sejak zaman prasejarah dengan menggambar di gua-gua sekitar 22.000 tahun sebelum masehi. Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah dan berbagai macam teknologi yang berbasis pada teknologi elektronika. Dan yang lebih penting adalah alam bagaimana media baru tersebut berfungsi, terjadi pertukaran informasi. Alam interaktif mungkin dibuat oleh elemen komputer yang terhubung menjadi jaringan dan didukung peralatan seperti satelit. Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi memang ditemukan sejak dulu namun belum secanggih saat ini, dan seiring perkembangan zaman teknologi semakin canggih berkat adanya inovasi-inovasi baru yang mulai ditemukan.<sup>11</sup> Hal ini dapat di katakan bahwa

---

<sup>11</sup> Dwiedha Mahera, ,Peran Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar, *skripsi*, Yogyakarta 2018

kebutuhan masyarakat tidak bisa lepas dari teknologi. Oleh karena itu masyarakat sudah sangat dekat dengan teknologi

### 3. Sejarah Singkat Gadget

Pertama kali *gadget* muncul yaitu di abad ke-19.ada bukti anekdotal dari kamus *Oxford English Dictionary*, dalam penggunaan *gadget* yang sebagaimana itu merupakan nama tempat untuk penyimpanan item teknis yang orang-orang tidak bisa ingat dengan nama yang sebenarnya, ini berlangsung dari tahun 1850-an . contoh nya saja di buku *Robert Brown di tahun 1886Spun yarn and Spindrift* menyebut bahwa pelaut peluang yang membawa clipper teh cina yang pertama kalinya di buat lalu digunakan dan akhirnya diebutlah *gadget* . Sudah lama etimologi dari *gadget* di debati .dalam sebuah cerita yang beredar luas itu menyatakan kalau kata gadget itu diciptakan saat *gadget, Gauthier and Cie* yang perusahaan nya di balik penundaan di bangun nya patung Liberty. Pada paruh yang kedua di abad 20 istilah dari gadget itu di ambil untuk konotasi dari kekompakan dan mobilitas.di esai 1965 “*The Great Gizmo*” ini istilah yang di pakai secara bergantian dengan semua *gadget* di esai.<sup>12</sup>

### 4. Gadget

Menurut Merriam Webster yang dikutip dari jurnal ilmiah yang ditulis oleh kursiwi mengatakan bahwa gadget adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik

---

<sup>12</sup>Antonius Sm Simamora.*Presepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar*, Bandar Lampung 2014.

dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>13</sup> Selain pendapat para ahli di atas adapun pendapat dari jurnal ilmiah yang ditulis oleh Kursiwi mengatakan bahwa menurut

Widia Wati gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu smartfone, I phone dan lain sebagainya.<sup>14</sup>

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia gadget disebut “acang”. *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunaannya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis, adapun Jenis-Jenis Gadget sebagai berikut :

**a. *Handphone***

*Handphone* adalah suatu teknologi yang memudahkan komunikasi dimana saja kapan saja sehingga cukup praktis untuk dijadikan alat komunikasi. *Handphone* berasal dari bahasa Inggris. *Hand* yang berarti tangan dan *phone* adalah suara. Pengertian *handphone* dapat disimpulkan sebagai telepon tangan atau telepon genggam mengingat kegunaannya yang dapat menjadi media komunikasi suara walaupun dengan jarak yang sangat jauh. *Handphone* memiliki banyak sekali

---

<sup>13</sup>Kursiwi, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester 5 Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, *Jurnal Keperawatan* vol. 7 nomor, 2016.

<sup>14</sup>Kursiwi, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester 5 Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, *Jurnal Keperawatan* vol. 7 nomor, 2016.

layanan. Tidak hanya dapat digunakan untuk menelepon, *handphone* juga dapat digunakan untuk bertukar kabar dan informasi menggunakan layanan sms.

Fungsi utama dari *handphone* adalah sebagai alat komunikasi melalui suara dan pesan singkat (SMS). Selanjutnya *handphone* berfungsi untuk menangkap siaran radio, televisi. Juga dilengkapi dengan fungsi audio, kamera, video, game, serta layanan internet. Kini *handphone* bahkan memiliki fungsi yang hampir sama dengan perangkat computer.

#### **b. *Smartphone***

Definisi *Smartphone* Menurut *Publisher Tekonke* : *Smartphone* atau ponsel pintar atau juga familiar dengan sebutan ponsel cerdas adalah sebuah perangkat atau produk teknologi berupa telepon genggam atau mobile versi modern terbaru yang memiliki kelebihan dimana spesifikasi software dan hardware lebih pintar, fungsi yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih smart dari ponsel versi biasa sebelumnya.

#### **c. *Laptop***

*Laptop* atau komputer adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1-6 kg, tergantung pada ukuran, bahan, dan spesifikasi *laptop* tersebut. Sumber daya *laptop* berasal dari baterai atau adaptor A/C yang dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan *laptop* itu sendiri. Baterai *laptop* pada umumnya dapat bertahan sekitar 1 hingga 6 jam sebelum akhirnya habis, tergantung dari cara pemakaian, spesifikasi, dan ukuran baterai. *Laptop* terkadang disebut juga dengan komputer notebook

Sebagai komputer pribadi, laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop (*desktop computers*) pada umumnya. Komponen yang terdapat di dalamnya sama persis dengan komponen pada desktop, hanya saja ukurannya diperkecil, dijadikan lebih ringan, lebih tidak panas, dan lebih hemat daya. Komputer jinjing kebanyakan menggunakan layar LCD (*Liquid Crystal Display*) berukuran 10 inci hingga 17 inci tergantung dari ukuran laptop itu sendiri. Selain itu, papan ketik yang terdapat pada laptop juga kadangkala dilengkapi dengan papan sentuh yang berfungsi sebagai "pengganti" tetikus. Papan ketik dan tetikus tambahan dapat dipasang melalui soket Universal Serial Bus maupun PS/2 jika tersedia. Berbeda dengan komputer desktop, laptop memiliki komponen pendukung yang didesain secara khusus untuk mengakomodasi sifat komputer jinjing yang portabel. Sifat utama yang dimiliki oleh komponen penyusun laptop adalah ukuran yang kecil, hemat konsumsi energi, dan efisien. Komputer jinjing biasanya harganya lebih mahal, tergantung dari merek dan spesifikasi komponen penyusunnya, walaupun demikian, harga komputer jinjing pun semakin mendekati desktop seiring dengan semakin tingginya tingkat permintaan konsumen.

#### **d. Tablet PC**

PC Tablet merupakan salah satu gadget yang berbentuk seperti buku dan perangkat ini mengadopsi layar sentuh yang menggunakan semacam pena atau pulpen digital yang fungsinya hampir sama dengan mouse atau keyboard. Layar pada PC dapat bergerak memutar hingga 360 derajat dan mulai 2010, perangkat ini menjadi tren baru. Tren ini dikomandani oleh Apple Inc. dan Samsung Galaxy Tab

yang dikeluarkan oleh Samsung . Namun, ada perbedaan antara Tablet PC dan iPad, yaitu:

1. Tablet PC menggunakan stylus yang digunakan. Sedangkan iPad menggunakan jari-jemari.
2. Tablet PC dimaksudkan sebagai laptop yang berbeda. Sedangkan iPad dimaksudkan sebagai gadget.

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Gadget di anggap lebih lengkap daripada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda, beberapa pengertian gadget menurut para ahli sebagai berikut.

Ma'ruf, seperti dikutip M. Hafiz Al-Ayouby bahwa Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus , tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini.<sup>15</sup> Gadget sudah bukan benda yang asing lagi dan hampir semua orang sudah memiliki gadget, bukan hanya orang tua, anak-anak pun lebih pintar mengaplikasikan gadget.

Osland, “istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya” Salah satu

---

<sup>15</sup>M. Hafiz Al-Ayouby, Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi Badar Lampung* 2017.

hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”.<sup>16</sup> Maksudnya yaitu seiring berkembangnya teknologi gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis.

Irawan Sunoro Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia gadget disebut “acang”. Gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis.<sup>17</sup> Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah alat elektronik yang memiliki keahlian khusus sehingga mendorong peminat untuk terus melakukan pembaruan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah alat bantu yang digunakan oleh manusia untuk melakukan aktifitas sehari-hari terutama dalam kalangan anak sekolah yang menggunakan gadget untuk kebutuhan belajar mereka sehingga dapat meningkatkan nilai akademik siswa

## 5. Perkembangan Akademik

Menurut Masnida Khairat, MG Adiyanti bahwa Prestasi akademik merupakan penguasaan materi studi yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif berhubungan dengan intelektual, aspek afektif berhubungan dengan minat,

---

<sup>16</sup>Mutiara M, Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Akademik Dan Mental Anak Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal keperawatan Lampung* 2017.

<sup>17</sup>Antonius SM Simamora, *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar*. Bandar Lampung 2015

sikap (keadaan emosi), dan aspek psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik Azwar . Prestasi akademik ini juga diartikan dengan hasil dari evaluasi dan pengukuran pada performansi siswa melalui kuis dan penilaian tertulis, berupa angka atau nilai (Slavin,). Bloom menyatakan bahwa pada pembahasan mengenai tes prestasi, ditekankan pada domain kognitif karena untuk domain afektif dan psikomotor dapat dilihat melalui jenis tes yang lain (Azwar,). Fineburg menjelaskan prestasi akademik biasanya diukur melalui skor tes siswa, nilai mata pelajaran, skor tes yang terstandar-disasi, atau hasil matrikulasi dari sekolah. Hendriks, Kuyper, Lubbers, dan Van der Werf Menggunakan nilai siswa selama satu tahun ataupun di pertengahan tahun. Nilai ini berupa nilai dari hasil ujian di sekolah yang dianggap cukup mampu mengukur prestasi akademik siswa yang terkait juga dengan kegiatan siswa di sekolah.<sup>18</sup> Akademik meliputi kognitif afektif, afektif, dan psikomotor. Jadi dapat di simpulkan bahwa akademik di arahkan terutama pada penguasaan dan pengembangan disiplin ilmu.

Chaplin mengatakan prestasi akademik dalam bidang pendidikan merupakan satu tingkat khusus perolehan atau hasil keahlian karya akademik yang dinilai oleh guru-guru lewat tes yang dibakukan atau lewat kombinasi kedua hal tersebut.<sup>19</sup> Dalam bidang pendidikan dapat di katakan bahwa prestasi akademik proses memperoleh hasil atau keahlian lewat tes yang dinilai oleh guru-guru.

---

<sup>18</sup>Masnida Khairat, MG Adiyanti, Self-Esteem dan Prestasi Akademik Sebagai Prediktor Subjective Well-Being Remaja Awal. Gajah Mada *Journal Profesi* 2005.

<sup>19</sup>M.Rangga, *Pengaruh Motivasi Diri Terhadap Kinerja Belajar Siswa*, Unifersitas Paramadina Jakarta 2015

Bloom prestasi akademik adalah hasil perubahan perilaku yang meliputi rana kognitif, rana afektif, dan rana psikomotor yang merupakan ukuran keberhasilansiswa.<sup>20</sup> Prestasi akademik yaitu kata lain untuk mengarahkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan seseorang secara optimal. hasil belajar evaluasi dari suatu proses yang biasanya dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) yang khusus dipersiapkan untuk proses evaluasi, misalnya nilai pelajaran, mata kuliah, nilai ujian dan lain sebagainya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Sedangkan perkembangan akademik atau nilai akademik yaitu hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Prestasi menyatakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya, dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

## 6. Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif, dalam bahasa inggris adalah *motive* atau *motion*, lalu *motivation*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Artinya sesuatu yang menggerakkan terjadinya tindakan, atau disebut dengan niat.

---

<sup>20</sup>Sugiyanto, Kontribusi Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Akademik Siswa, *Jurnal profesi* Yogyakarta No 8 Juli 2009.

Menurut Hamzah B.Uno “motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.<sup>21</sup> Motivasi tersebut dapat dikatakan bahwa pemberian kata-kata atau seruan semangat dari orang-orang yang mendukung atau mendorong suatu kegiatan yang kita lakukan.

Menurut Purwanto berpendapat “motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.<sup>22</sup> Inti dari pendapat purwanto yaitu motivasi dorongan dari seseorang untuk melakukan sesuatu atau kegiatan karena motivasi dapat mempengaruhi tingkat kekuatan kerja seseorang.

Menurut W.S. Winkel “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu”. Motivasi belajar yaitu dorongan kepada siswa untuk melakukan sesuatu dalam pelajaran sehingga pelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya perilaku seseorang ke arah suatu tujuan tertentu agar memiliki kemauan untuk bertindak dalam belajar.

---

<sup>21</sup>Masnida Khairat, MG Adiyanti, Self-Esteem Dan Prestasi Akademik Sebagai Prediktor Subjective Well-Being Remaja Awal. *Gajah Mada Journal* 2015.

Motivasi terbagi dua yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik, dimana motivasi ekstrinsik adalah kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri, sedangkan motivasi instrinsik adalah kegiatan belajar dimulai dan diteruskan, berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar.

## 7. Tingkah Laku

Kata tingkah laku terdiri dari dua kata, “tingkah” dan “laku”. “tingkah” memiliki arti olah perbuatan yang aneh-aneh atau yang tidak sewajarnya. dan “laku” yang berarti perbuatan, kelakuan, cara menjalankan, atau berbuat.

Sedangkan tingkah laku dalam pengertian yang sangat luas yakni tingkah laku tidak hanya mencakup kegiatan motoris saja, seperti berbicara, berjalan, lari-lari, berolah raga, bergerak dan lain-lain akan tetapi juga membahas macam-macam fungsi seperti melihat, mendengar, mengingat, dan berfikir

Menurut Sarlito Wirawan yang dikutip dari jurnal ilmiah yang ditulis oleh Nurfadillah mengatakan bahwa tingkah laku merupakan perbuatan manusia yang tidak

---

<sup>23</sup>Aditya Nugroho. Pengaruh Motivasi dan Minat Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Diklat Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Skripsi* Yogyakarta 2013.

<sup>24</sup>Nurfadillah, Hubungan Antara Perilaku Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Pesantren Al-Uratul Wutsqaa Banteng Sidrap Uin Makassar, , *Skripsi* 2006.

terjadi secara sporadic (timbul dan hilang disaat-saatertentu) tetapi selalu ada kelangsungan atara satu perbuatan dengan perbuatan berikutnya.<sup>25</sup>

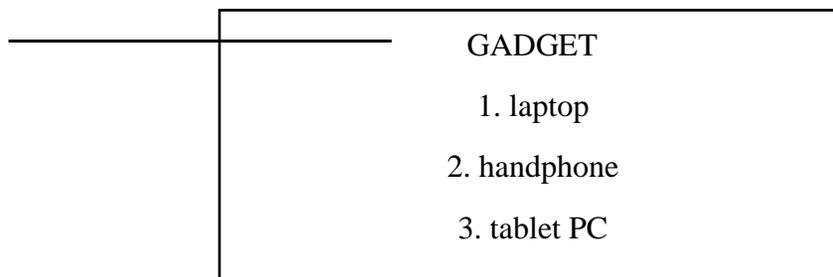
### ***C. Kerangka Pikir***

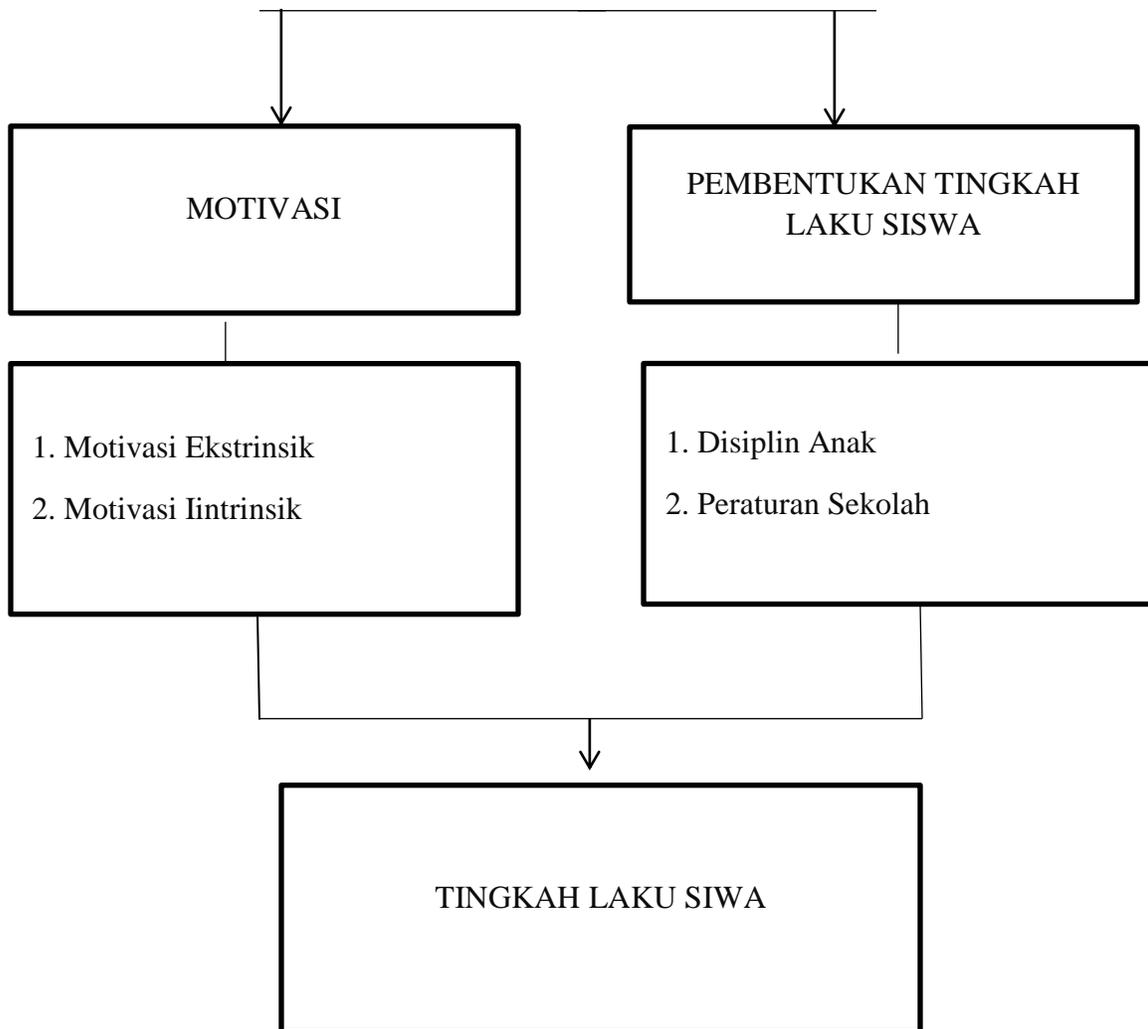
Perkembangan teknologi informasi bukanlah suatu hal yang akan di hindari, karena dengan adanya teknologi informasi hidup akan terasa lebih mudah. Kemudahan dalam mengirim pesan dengan mudah, mengirim dan mencari informasi dengan cepat dan mudah. Namun dibalik semua kemudahan tersebut harus diperhatikan apa saja dampak baik dan buruk dari gadget. Agar bisa mengetahui batasan-batasan apa saja yang boleh dilakukan dengan adanya perkembangan teknologi gadget. Perlu memperhatikan perkembangan gadget ini terhadap usia remaja. Jika hal tersebut diabaikan, mengawasi dan membimbing remaja yang menggunakan gadget hal ini bisa menjadi dampak yang buruk, dan anak bisa terjerumus kedalam hal yang tidak baik.

Dengan demikian Penggunaan gadget sebagai stimulan mendukung pengembangan akademik sangat mempengaruhi kehidupan para remaja yang menggunakan tanpa ada batasannya. Hal ini diakibatkan pada perilaku siswa atau remaja yang ada di lingkungan SDN 01 Lalebbata yang akan dibahas dalam penelitian ini

Adapun kerangka pikir penelitian ini adalah:

#### ***Bagan kerangka pikir***





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Dampak Penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa dibutuhkan metode khusus yang efektif, aplikatif dan produktif untuk mencapai tujuan utama. Metode dalam suatu penelitian merupakan upaya agar penelitian dapat di pertanggung jawabkan validitasnya secara ilmiah dan kualitasnya pun tak di ragukan. Adapun sub-sub yang terdapat dalam metode penelitian yaitu pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, metode pengumpulan data, dan analisis data.

#### ***A. Jenis dan Pendekatan***

Pendekatan dalam penelitian merupakan suatu hal yang penting dalam menyelidiki masalah yang diteliti. Untuk itu pengembangan penulisan ini berorientasi pada beberapa pendekatan di antaranya:

1. *pendekatan fenomenologi* suatu pendekatan yang berorientasi untuk memahami arti dan kaitannya terhadap orang-orang yang menjadi bagian dalam peristiwa tersebut. Fenomenologis merupakan seperangkat pendekatan dalam studi filosofis dan sosiologis serta studi tentang seni<sup>26</sup> Fenomenologi akan menggali data untuk menemukan makna dari hal-hal mendasar dan esensial dari fenomena, realitas, atau pengalaman yang dialami oleh objek penelitian

---

<sup>26</sup>Hasbiansyah, O. Pendekatan Fenomenologi, : Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial Dan Komunikasi, *Jurnal Profesi* Vol 56. 163-180. 2005

2. *pendekatan psikologis* suatu pendekatan yang berkaitan bagaimana menentukan cara yang tepat dan efektif dalam menghadapi suatu golongan tertentu dalam suatu keadaan dan suasana tertentu

Adapun metode atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang berusaha melihat kebenaran-kebenaran atau membenarkan kebenaran, namun di dalam melihat kebenaran tersebut, tidak selalu cukupjikaanya didapat dengan melihat sesuatu yang nyata, akan tetapi kadangkala perlu pula melihat sesuatu yang bersifat tersembunyi, dan harus melacaknya lebih jauh ke balik sesuatu yang nyata tersebut.<sup>27</sup>

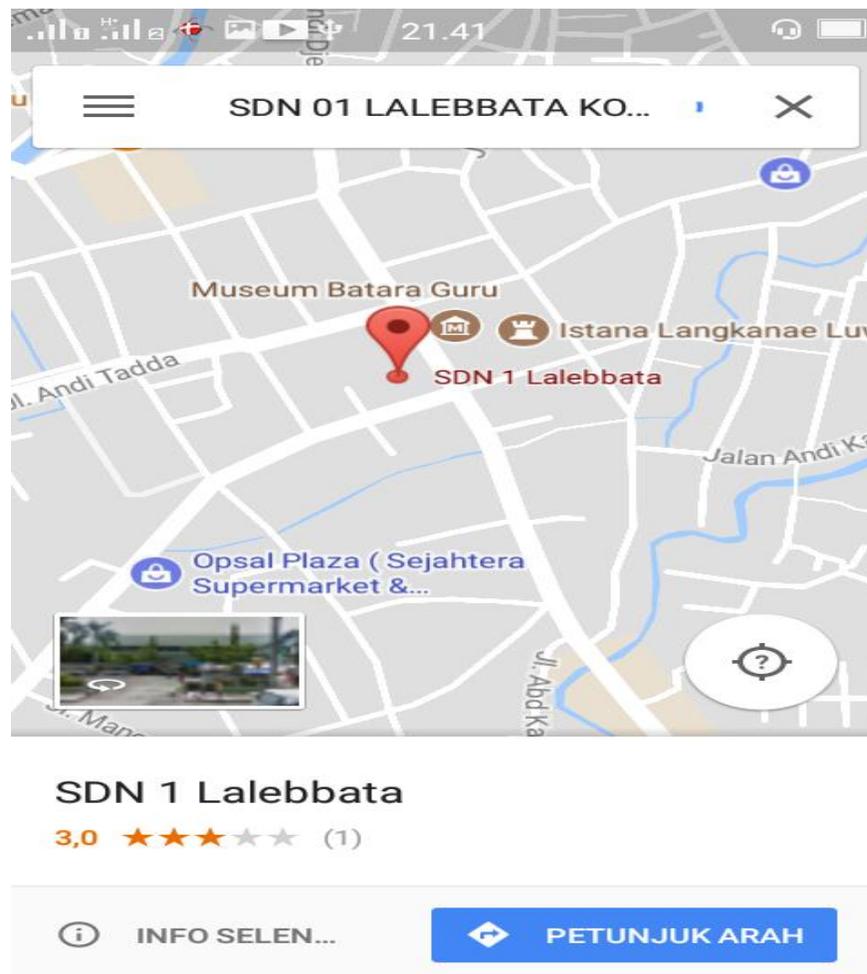
Dalam penelitian deskriptif kualitatif, peneliti berusaha memperoleh data pada fakta-fakta yang tampak sebagaimana keadaan sebenarnya. Sedang teknik pengambilan data digunakan dengan dua metode yaitu wawancara bebas terpimpin dan observasi non partisipan.

---

<sup>27</sup>Julian Chandra W, *Implementasi Sistem Informasi Akademik* ,fakultas TIKU Bandung 2005

## ***B. Lokasi Penelitian***

Penelitian ini mengambil lokasi di SDN 01 Lalebbata Palopo. Jln. Andi Djemma No. 7, Amasangan, Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.



### ***C. Data dan Sumber Data***

#### **1. Data**

##### **a. Data Primer**

Data primer adalah data yang dapat di peroleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian. Menurut leofland dalam agusta sumberdata utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan.<sup>28</sup> Kata-kata dan tindakan merupakan sumberdata yang diperoleh dari lapangan dengan mengamati atau mewawancarai. Oleh karena itu untuk menghasilkan data valid yang terpercaya peneliti menggunakan data primer untuk mendapatkan informasi langsung tentang Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Akademik Anak yang lokasinya terletak di di SDN 01 Lalebbata Palopo. Jln. Andi Djemma No. 7, Amasangan, Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.

##### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data-data yang didapatkan dari sumber bacaan dan berbagi macam sumber lainnya yang terdiri dari surat-surat pribadi, buku harian, not sampai dokumen-dokumen resmi dari berbagai instansi pemerintah. Data sekunder juga dapat berupa majallah, buletin, publikasi dari berbagai organisasi, hasil-hasil studi, hasil survey, studi histories, dan sebagainya. Peneliti menggunakan data

---

<sup>28</sup>Agusta,I. Teknik pengumpulan Data dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal pusat penelitian sosial ekonomi.litbang pertanian*, bogor, H. 1-11. 2003.

sekunder seperti buku-buku dan jurnal hasil research library maupun internet untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah di kumpulkan melalui wawancara langsung dengan para guru dan murid.

## 2. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh berasal dari siswa dan siswi kelas VI SDN 01 Lalebbata yang berjumlah 30 orang terdiri dari 20 siswi dan 10 orang siswa, serta beberapa guru dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan melalui wawancara, selain itu sumber data juga diperoleh dari observasi langsung ke SDN 01 Lalebbata.

### ***D. Metode Pengumpulan Data***

Prosedur pengumpulan data adalah langkah-langkah yang di tempuh untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini. Dilihat dari sumberdata yang terdiri dari kepustakaan dan lapangan, maka prosespengumpulan data dalam penelitian ini dikemukakan sebagaiberikut:

Pengumpulan data adalah pekerjaan yang penting dalam penelitian kualitatif, karena semakin banyak data yang kita peroleh, semakin akurat juga hasil yang akan diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### a. Observasi

Sanafiah Faisal dalam Sugiyono mengklasifikasikan observasi Menjadi observasi partisipatif dan observasi non partisipan. Dalam teknik ini Peneliti menggunakan teknik observasi non partisipan yaitu peneliti mengamati secara langsung kelokasi penelitian, melihat dan mencatat fenomena-fenomena yang timbul

dalam obyek penelitian. Dan dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

#### b. Teknik Wawancara

Slamet Widodo wawancara adalah Tanya jawab atau lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.<sup>29</sup>

#### c. Dokumentasi

Arikunto dalam Zulfadri dan Muhammad mengemukakan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis, di dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan dan catatan harian.

### **E. Analisis Data**

Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*. Menurut Milles dan Huberman teknik analisis data dengan model interaksi sebagai berikut

---

<sup>29</sup>Iwayan Wijaya. Penerapan Transcendental Meditatin (Tm) Pada Pembentukan Karakter Siswa SD. *Skripsi* 2012.

### 1. Reduksi data

Suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, dan membuang yang tidak perlu data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik.

### 2. Penyajian data

Salah satu kegiatan dalam pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

### 3. penarikan kesimpulan/verifikasi

Intisari dari penarikan hasil dan pernyataan mengenai hubungan hasil dan hipotesis, termasuk juga alasan-alasan yang menyebabkan hasil berbeda dengan hipotesis.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### ***A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian***

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 LALEBBATA Palopo, Jln. Andi Djemma No 7, Amasangan, Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.

Sekolah SD Negeri 1 Lalebbata telah berdiri sejak Zaman Belanda, awalnya sekolah tersebut merupakan sekolah rakyat. Sekolah ini merupakan sekolah dasar pertama yang didirikan di wilayah Luwu, untuk memenuhi kebutuhan Pendidikan di Sulawesi Selatan khususnya di Kota palopo, sebagai wadah untuk menciptakan sumber daya Manusia yang berilmu, bermutu dan berakhlak mulia sebagaimana amanah “ Tujuan Pendidikan Nasional “ yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Sejak perubahan status dari Sekolah rakyat Palopo menjadi SD 1, lalu SD 80, kemudian kembali menjadi SD Negeri 1 Lalebbata, menjadikan sekolah ini berkembang baik mulai dari jumlah siswa maupun dari kompetensi siswanya. Sebelum dan setelah SDN 1 Lalebbata berstatus RSDBI, telah banyak Prestasi yang diraih dibidang akademik dan non akademik baik itu di tingkat kota, Provinsi, bahkan ke tingkat Nasional. Salah satu bukti nyata Eksistensi SDN 1 Lalebbata, pada tahun 2016, SDN 1 Lalebbata berhasil menjadi juara umum FL2SN dan LCSP tingkat kabupaten dengan perolehan 10 juara diberbagai bidang lomba sehingga mewakili Kota Palopo ke tingkat Provinsi dan tingkat Nasional. Adapun Juara tingkat Provinsi dan Nasional sebagai berikut:

1. Juara 1 untuk Lomba Cipta Puisi Bahasa Indonesia (tingkat Provinsi)
2. Juara 2 untuk Lomba Pidato Bahasa Indonesia (tingkat Provinsi)
3. Juara 3 untuk Lomba Membatik (tingkat Provinsi)

Tidak hanya sampai disitu, di bulan Januari tahun 2017 SDN 1 Lalebbata kembali tampil sebagai perwakilan Sulawesi Selatan dalam lomba Cipta Puisi Bahasa Indonesia pada ajang LCSP yang dilaksanakan di Istana Presiden dan berhasil meraih Juara Harapan 3 tingkat Nasional.

Dari tahun ketahun SD Negeri 1 Lalebbata mengalami perubahan yang cukup signifikan, dilihat dari kondisi pembangunan dan fasilitas yang cukup memadai serta berbagai macam prestasi yang diperoleh siswa-siswi SD Negeri 1 Lalebbata.

Sejak peralihan status dari Sekolah rakyat Palopo menjadi SD Negeri 1 Lalebbata, pergantian pimpinan sekolah telah dilaksanakan sebanyak 6 kali, yaitu:

1. Drs. H. Baharuddin (1982-1999)
2. Drs. H. Abdul Makkal (1989-1991)
3. Drs. Hasrul (2000-2007)
4. Drs. Ilham Nur, M.Pd (2008-2012)
5. Kusnadi Majid, S.Pd., M.Pd
6. Zainuddin, S.Pd., MM (2015-sekarang)<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup>Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

**Tabel 4.1**

**Daftar Nama Pimpinan SDN 01 Lalebbata**

<b>NO</b>	<b>Nama Sekolah</b>	<b>Kepala Sekolah</b>	<b>Periode</b>
<b>1</b>	SDN 01 LALEBBATA	Drs. H. Baharuddin	1982-1999
<b>2</b>	SDN 01 LALEBBATA	Drs. H. Abdul Makka	1989-1991
<b>3</b>	SDN 01 LALEBBATA	Drs. Hasrul	2000-2007
<b>4</b>	SDN 01 LALEBBATA	Drs. Ilham Nur M.Pd.	2008-2012
<b>5</b>	SDN 01 LALEBBATA	Kusnadi Majid S.Pd.	
<b>6</b>	SDN 01 LALEBBATA	Zainuddin S.Pd.MM	2015-sekarang

Sumber Data: Zainuddin S.Pd.MM, tanggal 6 Maret 2019

**Tabel 4.2**

**Nama dan Lokasi Sekolah SDN 1 Lalebbata**

Nama SD	Sekolah Dasar Negeri 1 Lalebbata
NPSN	40307923
Status Akreditasi	A ( Amat Baik) berlaku sejak 2013 s.d. 2018
No. Telp Sekolah	0471- 3200241
Alamat Sekolah	Jl. Andi Djemma No.4
RT / RW	2 / 2
Kode Pos	91922
Desa-Kelurahan	Amassangan

Kecamatan	Wara
Kabupaten/ Kota	Kota Palopo
Provinsi	Provinsi Sulawesi Selatan
Negara	: Indonesia

Visi dan misi sekolah SDN 01 Lalebbata menjai fokus orientasi terhadap seluruh sisitem dan program pendidikan di SDN 01Lalebbata adalah sebagai berikut :

#### 1. Visi

“Terdepan Dalam Imtaqterbaik Dalam Iptek Terpercaya Di Masyarakat Serta Memiliki Daya Saing Global”

#### 2. Misi

- a. Menyiapkan generasi yang unggul di bidang imtaq dan iptek
- b. Menumbuhkan penghayatan terhadap pelajaran agama sehingga terbangun insan yang cerdas, cendakia, berbudi pekerti luhur, dan berakhlak ulia
- c. Membentuk sumberdaya manusia aktif, kreatif, inovatif, dan berprestasi sesuai dengan perkembangan zaman
- d. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat
- e. Melaksanakan pembelajaran yang efektif

- f. Menyediakan sarana dan prasarana yang di perlukan dalam kegiatan belajar siswa untuk mendukung pengembangan potensi peserta didik berkembang secara optimal
- g. Memberi jaminan pelayanan yang prima dalam brbagai hal untuk mendukung proses belajar dan bekerja yang harmonis dan selaras.<sup>31</sup>

#### Sarana dan prasarana

Sekolah merupakan sarana pendidikan atau sutu lembaga yang di selenggarakan oleh sejumlah orang atau kelompok dalam bentuk kerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan, selain guru, siswa dan pegawai, sarana dan prasarana juga merupakan salah satu factor penunjang yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang lengkap akan menentukan keberhasilan suatu proes belajar mengajar yang akan bermuara pada tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal.

Kelengkapan suatu sarana dan prasarana selain sebagai kebutuhan dalam meningkatkan kualitas outputnya, juga akan menambah presentase sekolah dimata masyarakat atau orang tua untuk menyekolahkan anak-anak mereka. Proses belajar mengajar tidak akan maksimal jika tanpa dukungan sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai. Oleh karena itu, maksimalisasi antara siswa, guru, sarana dan prasarana harus menjadi perhatian serius.

---

<sup>31</sup>Wawancara dengan Usman, wali kelas VI SDN 01 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

Sarana dan prasarana yang di maksud adalah segala fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah tersebut dalam usaha sebagai pendukung pencapaian tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana berfungsi untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah SDN 01 Lalebbata, khususnya yang berhubungan langsung dalam kelas, serta sarana yang lengkap akan menjamin tercapainya pembelajaran.

**Tabel 4.3**

**Keadaan Sarana dan Prasarana di SDN 01 Lalebbata**

<b>Nama Bangunan/Lapangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kondisi</b>
Ruang belajar	19	Baik
Ruang kepala sekolah	1	Baik
Ruang guru	1	Baik
Lab computer	1	Baik
Perpustakaan	1	Baik
Ruang UKS	1	Baik
WC	2(siwa), dan 2(guru)	Baik
Tempat parker	1	Baik
Lapangan upacara	1	Baik
Lapangan volley	1	Baik
Lapangan basket	1	Baik

Lab Bahasa	1	Baik
Musholla	1	Baik

Sumber Data : Kantor SDN 01 Lalebbata, tanggal 6 Maret 2019

**Tabel.4.4**

**Daftar Nama-nama Siswa yang Menggunakan Gadget**

**Kelas VI A**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Gadget</b>	<b>Merek Gadget</b>
1	Airin Nakhlah Noviersa Rijal	Hp	Xiomi
2	Al Fiqhy Alfareso	Hp	Apple
3	Alike Zulkarami Patanari	Hp	Oppo
4	Alisyah Abrianti Ramadhani	Hp	Oppo
5	Andi Islami Ayun Tomangi	Hp	Oppo
6	Andi Muh. Assyabri Alfaridsi T	Hp	Vivo
7	Andi Putrid Mahardika Akrab	Hp	Oppo
8	Andi Qiyammul Syafi'ah G	Hp	Oppo
9	Andi Tenri Pali Cahyani	Hp	Samsung
10	Aqila Fadya Zalsabila	Hp	Vivo
11	Aqila Larasatilawas	Hp	Vivo
12	Arief Afdal	Hp	Oppo
13	Aurellia Putrid Trishanto	Hp	Oppo

14	Daffa Algasali Effendi	Hp	Samsung
15	Fathiya Alya Latifah	Hp	Oppo
16	Huril Ain	Hp	Vivo
17	Ichval Anugrah	Hp	Vivo
18	Ingka Prawira	Hp	Oppo
19	Josua Henry Kwan	Hp	Oppo
20	Kanaya Quinthalia Calista	Hp	Samsung
21	Kesya Arhami Yunus	Hp	Oppo
22	Muh. Fatir RR	Hp	Samsung
23	Muh. Zaky Tirta S	Laptop	Vivo
24	Muhammad Adhyaqsa	Hp	Vivo
25	Muhammad Al Fajar Ar Rachim	Hp	Oppo
26	Muhammad Al Falaq Ar Rachman	laptop	Acer
27	Muhammad Farhan DwipuspitaS.A	Hp	Vivo
28	Muhammad Ridha Ali Imran	Hp	Oppo
29	Nabila Marsyam	Hp	Oppo
30	Nur Azizah Haeruddin	Hp	Samsung
31	Olivia Nadine Zahrani	Hp	Samsung J1
32	Ratu Khayla	Laptop	Lenovo
33	Richard Wijaya	Hp	Aiphone
34	Siti Syafi Ika Thahara	Hp	Vivo

35	Vemalegcinox Dakka	Hp	Xiomi
36	Allya Julian Dini Bakoro	Hp	Samsung

**Kelas VI B**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Gadget</b>	<b>Merek Gadget</b>
1	Andi Dwi Purwara	Hp	Samsung
2	Ahmad Yakub Biladel	Hp	Samsung
3	Aidan Gufron	Hp	Oppo
4	Aini Atsila Putrid Hamzah	Hp	Samsung
5	Andi Nayla Aprilia	Hp	Iphone
6	Aulia Gyatasya	Tablet	Huawi
7	Efwan Varelli Irwan	Laptob	Asus
8	Farahdiba Syifah Auliya.S	Laptop	Acer
9	Fauziah Izzatl Khalisha	Laptop	Acer
10	Fifi Chen Agnesya Kala'lembang	Hp	Vivo
11	Fiqriansa Anugrah	Hp	Samsung J2 Prime
12	Husnul Mawaddah	Hp	Iphone 5s
13	Jonathan Yo	Laptop	Hp
14	Lutfiah Hijaz	Hp	Iphone
15	M Alifurqan Bustami	Hp	Xiomi

16	Muh Adib Muhtadi	Hp	Iphone
17	Muh Aditya	Hp	Samsung J2 Prime
18	Muh. Zaby Alaya	Hp	Vivo Vs
19	Muh Abyan Dzaky.S	Hp	Samsung Grand
20	Muh Nur Alamsyah.S	Hp	Vivo Y96
21	Muh Raihan Ramadhan	Hp	Vivo Y 96
22	Muh. Raja Kartanegara Mochtar	Hp	Oppo A3S
23	Muhammad Asytar Fattadh	Hp	Oppo F5
24	Nayla Zahfirah Ramadhani Rusli	Hp	Samsung J2
25	Nurul Azzahra Ramadhani Arkam	Hp	Oppo A37
26	Nurzakinah Munaear	Hp	Oppo F1
27	Qeyzha Putri Ahmad	Hp	Iphone 6 Plus
28	Reastasia Keysiaaz Zuhrah	Hp	Iphone 6 S
29	Rehan Ishaka	Hp	Vivo Y53
30	Revaldi Angelo Calvila	Hp	Samsung J2
31	Ribhi Firyal	Hp	Oppo A37
32	Naila Ariska	Hp	Samsung
33	Siti Khadijah Nur Fausiah	Hp	Oppo A37
34	Siti Zulaikha Cakra	Hp	Iphone
35	Stefanie Renata	Hp	Iphone

**Kelas VI C**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Gadget</b>	<b>Merek Gadget</b>
1	Arya Aditya Khadapi	Hp	Xiomi
2	Afifah Nurzahra Hertaslim	Hp	Oppo
3	Agung Andipanguriseng	Tablet	Samsung
4	Ahmad Fatin Szakir Syam	Hp	Oppo
5	Alfin Al Fahri Taslim	Hp	Oppo
6	Andi Iffat Ibnu Dzahab	Hp	Samsung
7	Aqila Ayu Dya	Hp	Oppo
8	Aqila Nuragni Pracellia	Komputer	LG
9	Atifah Miranti	Hp	Oppo
10	Az-Zahra Mayalanastasya	Laptop	Acer
11	Azh-Zamsyah Aurora Melady	Hp	Vivo
12	Azhila Hafizah Rudhy	Hp	Iphpne
13	Fadhil Alif Nugraha	Hp	Oppo
14	Fatima Putrid Anisa	Laptop	Asus
15	Fauzi Buhari	Hp	Oppo
16	Iin Firi Handayani	Hp	Samsung
17	Intan Salsabila	Hp	Samsung J5
18	Jessica Claudya Wirawan	Hp	Samsung J5

19	Muh Abian Farazyaqi Rahman	Hp	Samsung
20	Muh Risky Ardiansyah	Hp	Samsung J7 Prime
21	Nabila Putrid Alifa.S	Hp	Vivo Y 71
22	Nailah Artanti Adnin	Hp	Oppo
23	Nayla Syabila Akbar	Hp	Vivo V5
24	Quincy Brenda Christi Aryento	Laptop	Toshiba
25	Rasyah Marliani Putri	Hp	Oppo
26	Razzaq Az Zahir Al Arasy	Hp	Oppo
27	Refian Prasetya	Hp	Vivo Y 35
28	Risky Amalia Saleh	Hp	Iphone
29	Shinta Nabila Burhan	Hp	Samsung
30	Suci Dwiarti Nasari	Hp	Vivo
31	Syakira Candraningtyas R	Hp	Oppo
32	Vicky Dionshio Mangesa	Hp	Vivo
33	Naifah Kemala Asri Effendy	Hp	Oppo

### ***B. Aktivitas Penggunaan Gadget di Kalangan peerta didik***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar kota palopo yaitu SDN 1 Lalebbata. Peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa aktivitas penggunaan gadget di kalangan peserta didik, hal ini didasarkan

atas hasil wawancara dari siswa, guru, dan orang tua. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

### 1. Belajar

Salah satu kewajiban peserta didik adalah belajar, begitu pun dengan siswa di SND 1 Lalebbata kota palopo. Mereka menggunakan gadget atas dasar keinginan mereka sendiri untuk memperoleh informasi atau pelajaran-pelajaran tertentu, misalnya ketika mereka berada di rumah, mereka menggunakan gadget untuk belajar dan terkadang ada di antara mereka yang belajar dengan bantuan orang tua. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa yang bernama ibu Siti yang mengatakan bahwa anaknya biasa dia kasi handphone untuk belajar sendiri dikala malam karena kalau siang anaknya di sibuk kan dengan aktifitas mengaji.<sup>32</sup> Dari pernyataan ibu siti dapat di simpulkan bahwa gadget di kalangan peserta didik di gunakan oleh siswa dalam aktifitas belajarnya dan mempunyai nilai kegunaan selain di gunakan untuk bermain dan sebagainya

### 2. Kerja Tugas

Bagi seorang siswa memiliki kewajiban untuk mengerjakan tugas yang biasa di berikan oleh guru dalam bentuk tugas sekolah maupun tugas rumah. Sebagaimana pernyataan salah satu guru bahasa inggris di SDN 1 Lalebbata yang bernama ibu Hasriani mengatakan bahwa tidak menutup kemungkinan kalau pulang sekolah mereka di arahkan juga kerja tugas biasanya tugasnya itu ada hubungannya dengan pelajaran yang di luar dari buku dan mungkin mereka kekurangan informasi dan kami

---

<sup>32</sup>Wawancara dengan Ibu Siti, Orang Tua Siswa, pada Tanggal 22 April 2019

arahkan mereka untuk mencari di internet.<sup>33</sup> Jadi aktivitas siswa dalam penggunaan gadget dapat mereka gunakan untuk mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah yang diberikan oleh guru.

### 3. Media Sosial

Beberapa anak sudah sangat mengetahui tentang media social. Berbagai media social yang menyebar saat ini di antaranya yaitu facebook, whatsapp, game online, game off line, dan berbagai macam aplikasi lainnya. Aktivitas siswa cenderung lebih banyak menggunakan gadget pada malam hari karena rata-rata siswa di kelas VI SDN I Lalebbata ini menghabiskan waktunya untuk kegiatan mengaji dan pagi hari sampai siang hari mereka berada di sekolah.

Namun pada saat mereka di rumah dan mulai jenuh untuk belajar serta mengerjakan tugas mereka akan menggunakan gadget untuk bermain game. seperti yang kita ketahui bahwa bermain game adalah salah satu kegiatan yang menarik dan tidak membosankan, apalagi bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar tetapi mereka masih di bawa penguasaan oleh orangtua.

### 4. Siswa di Izinkan untuk Membawa Handphone Kecuali Android.

Sebagaimana peraturan yang berlaku di sekolah ini bahwa anak-anak di larang membawa handphone kecuali handphone android. Hal ini di karenakan handpone jenis android memiliki fitur-fitur yang lebih canggih seperti camera, musik, dan

---

<sup>33</sup>Wawancara dengan Ibu Hasriani, Guru Bahasa Inggris SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

berbagai aplikasi lainnya. Sehingga apabila mereka diperbolehkan membawa handphone jenis android ini maka pelajaran mereka akan terganggu karena perhatian mereka beralih ke gadget mereka.

Namun adapula jenis handphone yang diperbolehkan adalah handphone yang hanya bisa komunikasi dan sms tanpa adanya fitur-fitur canggih sebagaimana pernyataan oleh seorang guru bahasa inggris di SDN 1 Lalebbata yang bernama ibu Asriani menyatakan bahwa mengapa mereka diperbolehkan membawa hp seperti itu karena ketika mereka lupa Sesuwatu di rumah misalnya buku pelajaran maka mereka bisa menghubungi orang tuanya seperti halnya juga ketika pulang sekolah mereka menelfon untuk di jemput oleh orang tuanya.<sup>34</sup> Toleransi yang diberikan siswa oleh guru hanya bisa di gunakan untuk keperluan pribadi dengan orang tua siswa.

### ***C. Penggunaan Gadget yang Dapat membentuk tingkah laku siswa.***

Tingkah laku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Perilaku yang dimaksud di sini yaitu perilaku yang dapat diterima, diinginkan atau yang diharapkan untuk meningkatkan tingkah laku atau perilaku baik siswa yang terfokus pada pemanfaatan gadget dengan baik di antaranya :

#### **1. Disiplin anak**

Orang tua adalah pendidikan yang pertama dan utama bagi seorang anak karena pentingnya peran orang tua dan lingkungan sekolah dalam mencetak para

---

<sup>34</sup>Wawancara dengan Ibu Hasriani, Guru Bahasa Inggris SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

siswa berprestasi menjadi sebuah hal yang tidak dapat di lepaskan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di tana air.

salah satu upaya yang di lakukan oleh orang tua untuk meningkatkan tingkah laku anak terhadap gadget adalah dengan membatasi dalam menggunakan gadget misalnya memberikan waktu untuk mengerjakan tugas sekolah setelah itu mereka diberi waktu luang untuk merefres otak dengan menggunakan gadget. Sebagaimana pernyataan oleh salah satu orang tua siswa yang bernama ibu Rosita yang mengatakan baha ketika anaknya lupa waktu dalam menggunakan gadget biasanya ibu Rosita memberikan sangsi dengan ancaman bahwa gadget yang dia gunakan akan di sita sehingga anak tersebut disiplin dalam mematuhi aturan.<sup>35</sup> Jadi disiplin waktu bisa di lakukan oleh para orang tua agar anaknya tidak menyala gunakan *gadget*.

Selain cara orang tua di atas untuk meningkatkan tingkah laku anak adapun cara lain yang di gunakan oleh orang tua yaitu tidak memaksakan anak untuk belajar, seperti yang di katakana oleh oarang tua siswa yang bernama ibu Ida bahwa dia hanya menyuru untuk belajar dengan menggunakan gadget karena belajar itu tidak bisa di paksakan, itu tergantung kemauan anak sendiri.<sup>36</sup> Dari kemauan anak tersebut untuk belajar dapat di katan bahwa secara tidak langung orang tua tersebut

---

<sup>35</sup>Wawancara dengan Ibu Rosita, Orang Tua Siswa, pada Tanggal 22 April 2019

<sup>36</sup>Wawancara dengan Ibu Ida, Orang Tua Siswa, pada Tanggal 22 April 2019

mengajarkan anaknya tentang kedisiplinan dengan memberikan arahan terhadap seorang anak.

## 2. Penerapan Peraturan Sekolah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi siswa memperbaiki dan membangun bangsa yang beradab begitupun dengan penerapan peraturan sekolah yang harus benar-benar mendidik siswa supaya sekolah tersebut dapat mencetak para siswa yang berprestasi. Salah satu upayah yang di lakukan oleh guru untuk penerapan peraturan sekolah yaitu larangan untuk membawa telephone genggam atau yang lebih sering disebut dengan gadget di karenakan dapat mengganggu dalam proses belajar mengajar di dalam ruangan maupun di luara ruangan. Kebijakan ini berlaku di setiap sekolah-sekolah tertentu dan akan mendapat sangsi apabila anak tersebut melanggar peraturan, akan tetapi adapun sekolah yang tidak melarang untuk membawa handphone seperti halnya di ekolah SDN 1 Lalebbata.

Sebagai mana pernyataan seorang guru agama islam di SDN 1 Lalebbata yang bernama ibu Jumiaty mengatakan bahwa untuk sekarang ini anak-anak di larang membawa gadget, akan tetapi mendapat kebijakan bahwa handphone yang tidak berjenis gadget melainkan hanya bisa di gunakan untuk menelpon dan sms bisa di bawa oleh siswa.<sup>37</sup> Kebijakan untuk membawa handphone yang hanya bisa sms dan menelpon memiliki alasan tertentu yaitu siswa dapat menghubungi orang tua dikala

---

<sup>37</sup>Wawancara dengan Jumiaty, Guru Agama Islam SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

mereka lupa akan sesuatu di rumahnya misalkan lupa membawa buku pelajaran ataupun minta di jemput pada saat pulang sekolah.

Begitu pun dengan pernyataan yang di berikan oleh bapak Abdul Aziz selaku guru wali kelas V A mengatakan bahwa aturan sekolah boleh membawa alat komunikasi namun yang sederhana yaitu hanya memiliki fungsih untuk menelfon dan sms saja kalau yang menggunakan kamera itu tidak boleh kecuawali ada kegiatan yang memeng memerlukan alat gadget tersebut misalnya acara lomba-lomba kesenian dalam lingkungan sekolah akan tetapi harus izin terlebih dahulu kepada wali kelas masing-masing.<sup>38</sup> Seperti yang peneliti lihat pada saat mlakukan wawancara banyak siswa yang membawa handphone yang berjenis gadget akan tetapi pada saat itu siswa tersebut bebas dari mata pelajaran yakni suda melakukan ujian nasional.

#### ***D. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa.***

Segala sesuatu pasti memiliki dampak positif dan negatif, begitu pun dengan penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa dikarenakan gaget memiliki pengartian dalam pemikiran setip orang yang mendengar kata gadget terfokus kepada rana permainannya atau game yang memiliki banyak jenis, seperti yang dikatakan oleh ibu Hasriani selaku guru bahasa inggris di SDN 1 Lalebbata mengatakan bahwa gadget itu kita tau banyak unsur mainannya dan itu juga mungkin menjadi momok besar bagi orang tua apalagi kalau anak-anak main terus tanpa ada kontrol dari orang

---

<sup>38</sup>Wawancara dengan Abdul Aziz, Guru Wali Kelas V A SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

tua maka itu juga tidak bisa jadi harus ada batasan dari orang tua siswa.<sup>39</sup> Tanggung jawab orang tua yang sangat berperang penting dalam penggunaan *gadget* tersebut

Dampak positif dari penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa ada beberapa yang di pengaruhinya antara lain yaitu :

#### 1. Rajin Belajar

Siswa lebih rajin belajar menggunakan gadget di bandingkan menggunakan buku karena memiliki alasan tertentu yaitu belajar menggunakan gadget lebih memiliki wawasan yang lebih luas di bandingkan dengan belajar menggunakan buku. Gadget yang di ketahui memiliki banyak aplikasi yang dapat menambah wawasan siswa seperti kamus, kisah-kisah nabi, melihat berita, sejarah dunia , dan lain sebagainya bisa membuat anak atau siswa tertarik untuk lebih giat atau rajin belajar. Serperti pernyataan yang di katakana oleh salah satu siswa kelas VI SDN 1 Lalebbata yang bernama Andi Tenri Pali Cahyani mengakatakan baha dia belajar menggunakan gadget, karena gadget dapat di gunakan untuk mencari sesuatu yang baru, membuat pengalaman baru, dan berinteraksi dengan semua orang.<sup>40</sup> Jadi dengan menggunakan gadget dapat membuat anak untuk rajin belajar.

#### 2. Vokus Dalam Proses Pembelajaran.

---

<sup>39</sup>Wawancara dengan Ibu Hasriani, Guru Bahasa Inggris SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

<sup>40</sup>Wawancara dengan Andi Tenri Pali Cahyani, Siswa Kelas VI SDN 1 L alebbata, pada Tanggal 22 April 2019

Vokus dalam pembelajaran adalah kewajiban bagi setiap siswa namun terkadang ada juga siswa yang tidak fokus di karenakan berbagai macam pengaruh baik itu pelajaran yang tidak menyenangkan maupun siswa tersebut tidak belajar sebelum berangkat ke sekolah. Siswa yang belajar di rumah akan vokus menerima pelajaran di sekolah karena belajar menggunakan gadget dan buku akan cepat menambah wawasan sehingga pada saat menerima pelajaran di sekolah lebih gampang di mengerti dan cepat di cerna oleh otak sehingga membuat siswa fokus dalam pembelajaran.

Dari ke tujuh siswa yang di wawancarai kebanyakan siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama yakni jawaban dari salah satu siswa kelas VI yang bernama Husnul Mawaddah mengatakan dia vokus dalam proses pembelajaran berlangsung karena sebelum berangkat kesekolah dia sudah mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran yakni belajar terlebih dahulu di rumah .<sup>41</sup> Kebanyakan siswa hanya belajar di sekolah saja akan tetapi ada juga siswa yang memang betul-betul sudah mempersiapkan diri di rumah untuk pelajaran selanjutnya di sekolah.

### 3. Disiplin di Kelas

Dalam proses belajar mengajar siswa dapat di katakn disiplin karena kenapa handphone yang mereka bawa pada saat belajar di serahkan kepada wali kelas masing-masing namun handphone tersebut tidak di non aktifkan melainkan hanya di

---

<sup>41</sup>Wawancara dengan Husnil Mawaddah, Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

diamkan karena mereka biasa mendapat telfon dari orangtua. Sebagaimana hasil wawancara dengan seorang guru wali kelas VI A di SDN 1 Lalebbata yang bernama bapak Abdul Aziz mengatakan bahwa dia tidak pernah mendapat anak yang menggunakan handphone pada saat proses belajar berlangsung bahkan wali kelas kumpul handphone, nanti pada saat pelajaran selesai baru di kembalikan lagi.<sup>42</sup> Jadi walaupun siswa membawa handphone mereka masi tetap disiplin dalam proses belajar mengajar.

Dampak positif dari penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa ada beberapa yang di pengaruhinya antara lain yaitu :

1. Mengantuk

Dalam proses belajar mengajar sangat jarang guru pendapat siswa tidak mengantuk apa lagi ketika guru dalam ruangan tidak menarik dalam menjelaskan suatu pelajaran maka disitulah puncak siswa merasa mengantuk dalam proses belajar mengajar, begitupun dengan hasil peneliat di SDN 1 Lalebbata kebanyakan sisiwa yang mengantuk dalam kelas di karenakan begadang pada saat malam hari.

Beberapa pernyataan seorang siswa dalam hasil penelitian di SDN 1 Lalebbata mengatakan bahwa mereka kadang mengantuk dalam kelas dengan alasan yang berbeda-beda. Refian Prasetya salah satu siswa kelas VI SDN 1 Lalebbata yang di wawancarai dan mengatakan bahwa dirinya sering mengantuk pada saat di sekolah

---

<sup>42</sup>Wawancara dengan Abdul Aziz, Guru Wali Kelas V A SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

karena pada saat malam hari dia menghabiskan waktunya untuk bermain game.<sup>43</sup> Jadi siswa mengatuk dalam kelas di karenakan kurang tidur dan istirahat.

## 2. Bermain Pada Saat Proses Belajar Mengajar Berlangsung

Kebanyakan siswa yang tidak besemangat dalam pembelajaran yang di berikan biasanya bermain pada saat proses belajar mengajar berlangsung namun hal ini ada kaitannya dengan penggunaan gadget karena kenapa anak yang sudah kecanduan dalam bermain game biasanya meniru adegan-adegan yang mereka lihat dan mengaplikasikan kepada temannya, dari hasil wawancara salah satu guru agama katolik yang bernama bapak Pertus Leping mengatakan bahwa biasa anak ketika sudah bosan dengan mata pelajaran, mereka sudah beralih perhatian keteman-teman lainnya untuk bermain.<sup>44</sup> Jadi ketika siswa sudah jenuh dalam proses belajar maka guru jga harus kereatif dalam memberikan pelajaran kepa siswa.

## 3. Ribut Dalam Kelas

Ribut dalam kelas adalah tingkah laku bagi seorang siswa apalagi di kalangan sekolah dasar sudah tidak di pertanyakan lagi, namun ada hal-hal yang mempengaruhi siswa sehingga siswa rebut dalam kelas peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru Guru Agama Islam di SDN 1 Lalebbata yang bernama Ibu Jumiati mengatakan terkadang siswa main-main dan segala macam terkadang ada juga yang diam akan tetapi siswa yang diam saja di tempat duduk tidak menutup kemungkinan

---

<sup>43</sup>Wawancara dengan Refian Prasetya, siswa kelas VI SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

<sup>44</sup>Wawancara dengan Petrus Leping, Guru Agama Katolik SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

bahwa dia lebih pintar di banding siswa yang aktif dengan keributannya dalam kelas.<sup>45</sup> Jadi tidak menutup kemungkinan siswa yang banyak diam di kelas bisa memiliki nilai akademik yang memuaskan di bandingkan dengan siswa yang banyak ribut di dalam kelas.

#### 4. Tidak Mengerjakan Tugas

Mengerjakan tugas adalah kewajiban bagi seorang siswa namun ada saja siswa yang bahkan melupakan tugasnya yang suda di berikan kepada bapak/ibu guru di sekolah. Penjelasa guru bahasa inggris yang bernama ibu Hasriani di SDN 1 Lalebbata yakni tingkah laku anak bermacam-macam seperti ada yang lupa mengerjakan pekerjaan rumah yang sudah di berikan, alasanya lupah dan segala macam lainnya.<sup>46</sup> Tidak menutup kemungkinana bahwa yang mempengaruhi siswa sehingga ketika pulang kerumah mereka sudah melupakan tugasnya akibat pengaruh gadget, anak ketika sudah berada di lingkungan rumah mereka sudah bebas lagi menggunakan gadget untuk bermain dan segala macam lainnya sehingga pekerjaan sekolah mereka lupakan.

#### 5. Pemalas

Pemalas adalah sikap atau tingkah laku yang paling banyak di gemari bagi sebagian manusia. Di kalangan anak-anak terutama di kalangan siswa sekolaha dasar paling banyak di jumpai anak-anak yang pemalas, yang menyebabkan kan anak menjadi

---

<sup>45</sup>Wawancara dengan Ibu Jumiati, Guru Agama Islam SDN 1 Lalebbata, pada Tanggal 22 April 2019

<sup>46</sup>Wawancara dengan Hasriani, Guru Bahasa Inggris SDN 1 Lalebbata, , pada Tanggal 22 April 2019

malas salah satunya adalah penggunaan gadget karna kenapa anak-anak lebih cenderung ke gadget di bandingkan dengan beraktifitas di lingkungan lainnya seperti halnya dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa yang bernama Ibu Rosita mengatakan bahwa ketika anak sudah di rumah dan sibuk menggunakan gadget maka anak tersebut sudah sangat susah untuk disuruh ataupun di ajak berkomunikasi.<sup>47</sup> Tingkah laku anak banyak di pengaruhi oleh *gadget* karena anak-anak yang sudah kecanduan maka dia sudah malas untuk beraktifitas.

Menurut Pavlov dari jurnal ilmiah yang ditulis oleh Nur Afni Agustina mengatakan bahwa Pavlov terkenal dengan teori belajarnya dimana ia mengemukakan konsep pembiasaan itu untuk meningkatkan kecerdasan.<sup>48</sup> Dalam berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar dengan baik dan harus di biasakan. Seperti yang terjadi dalam penelitian ini bahwa siswa yang membiasakan diri untuk belajar menggunakan gadget maka akan mengalami peningkatan hasil belajar yang melambung tinggi di bandingkan dengan siswa yang hanya membiasakan diri belajar dengan buku saja maka pengetahuannya akan terbatas

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

---

<sup>47</sup>Wawancara dengan Ibu Rosita, Orang Tua Siswa, pada Tanggal 22 April 2019

<sup>48</sup>Nur Afni Agustina. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru.,*Jurnal Profesi* Vol 10, Nomor 01, 20017.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat di simpulkan beberapa hal mengenai dampak penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa di SDN 1 Lalebbata kota Palopo yaitu:

1. Aktivitas Penggunaan Gadget di Kalangan peserta didik

Dari ke empat guru yang di wawancarai kebanyakan dia antara mereka mengatakan bahwa aktifitas penggunaan gadget di kalangan peserta didik yakni belajar, kerja tugas, media social, dan kebijakan sekolah.

2. Penggunaan Gadget yang Dapat membentuk tingkah laku siswa.

Gadget yang dapat membentuk tingkah laku siswa di antaranya yaitu disiplin anak dan penerapan peraturan sekolah

3. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa.

Segala sesuatu memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dimana dampak positif yakni

- a. Rajin belajar
- b. Vokus dalam peroses belajar
- c. Disiplin di kelas

Adapun dampak negatifnya antara lain

- a. Mengantuk
- b. Bermain pada saat proses belajar mengajar berlangsung
- c. Rebut dalam kelas

d. Tidak kerja tugas

e. Pemalas.

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan peneliti maka beberapa saran untuk siswa, guru, dan orang tua siswa

### 1. Siswa

Disarankan kepada siswa untuk lebih menggunakan gadget dengan sebaik mungkin karena siswa yang benar-benar menggunakan gadget dengan baik maka tingkat prestasi siswa tersebut akan meningkat, di bandingkan dengan siswa yang menggunakan gadget hanya untuk bermain saja.

### 2. Guru

Disarankan untuk mengawasi siswa dalam penggunaan gadget dengan tepat karena gadget di ketahui memiliki banyak fitur-fitur yang membahayakan otak dan kesehatan anak terutama di kalangan peserta didik sekolah dasar.

### 3. Orangtua siswa.

Disarankan kepada setiap orang tua siswa bahwasanya pengawasan terhadap penggunaan gadget sebagai alat untuk belajar lebih di kembangkan ketimbang hanya di gunakan untuk bermain saja. lingkungan anak-anak harus lebih di perhatikan karena secara tidak langsung anak akan lebih gampang di pengaruhi oleh alat-alat yang berteknologi canggi seperti sekarang ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti Masnida Khairat MG, Self-Esteem Dan Prestasi Akademik Sebagai Prediktor Subjective Well-Being Remaja Awal. *Gajah Mada Journal* 2015.
- Adiyanti Masnida Khairat, MG, Self-Esteem dan Prestasi Akademik Sebagai Prediktor Subjective Well-Being Remaja Awal. *Gajah Mada Journal Profesi* 2005.
- Al-Ayouby M. Hafiz, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Badar Lampung 2017.
- Dwiedha Mahera, ,Peran Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar, *skripsi*, Yogyakarta 2018
- Hasbiansyah,O. Pendekatan Fenomenologi,: Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial Dan Komunikasi, *Jurnal Profesi* Vol 56. 163-180. 2005
- Junarsih, *pengaruh internet terhadap remaja dikelurahan penggoli kecamatan wara utara kota palopo*,IAIN Palopo,2005.hal
- Kursiwi, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Social Mahasiswa Semester 5 Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, *Jurnal Keperawatan* vol. 7 nomor, 2016.
- Kursiwi, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Social Mahasiswa Semester 5 Jurusan Pendidikan Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Syarif hidayatullah Jakarta, *Jurnal Keperawatan* vol. 7 nomor, 2016.
- M Mutiara, Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Akademik Dan Mental Anak Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Lampung* 2017.
- Manumpil Beauty, dkk, Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado.*Journal Keperawatan*.vol,3, no,2. 2015.
- Mahera Dwiedha,*Peran Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar*, *skripsi*, Yogyakarta 2018
- Nugroho Aditya. *Pengaruh Motivasi dan Minat Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Diklat Keselamatan Dan Kesehatan Kerja*. Yogyakarta 2013.

- Novarona An Nisa Intan. *Hubungan Antara Praktek Unsafe Action dalam Penggunaan Gadget dengan Keluhan Subyektif Gangguan Kesehatan Mata pada Murid Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan*. Artikel Ilmiah 2016.
- Nirmalasari, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang, *skripsi*, vol. 3.no.2 februari 2018.
- Nurfadillah, Hubungan Antara Perilaku Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akida Ahlak di Pesantren Al-Uratul Wutsqaa Banteng Sidrap Uin Makassar, , *Skripsi* 2006.
- Octaviana Fanny Ayu, Dkk, Faktor prnggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Motorik Siswa SD Melalui Regresi Logistik Ordinal. *Journal profesi* 2015.
- Rangga M.,*Pengaruh Motivasi Diri Terhadap Kinerja Belajar Siswa*, Unifersitas Paramadina Jakarta 2015
- Sari Tria Puspita Dkk,Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah . *Journal Profesi*, vol 13, no 2, 2016
- Simamora AntoniusSM, Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar, *skripsi* Bandar lampung 2016.
- Simamora Antonius Sm.Presepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar, *skripsi*, *Bandar Lampung* 2014.
- Simamora Antonius Sm.*Presepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar*, Bandar Lampung 2014.
- Simamora Antonius SM, *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar*. Bandar lampung 2015
- Sugiyanto, *Kontribusi Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Akademik Siswa*, Yogyakarta No 8 Juli 2009.
- Trinika.Yulia *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Tahun Ajaran2014-2015*. *Journal keperawatan* 2015.
- W Julian Chandra, *Implementasi Sistem Informasi Akademik* ,fakultas TIKU Bandung 2005

# LAMPIRAN

- Wawancara kepala sekolah SDN 01 Lalebbata



- Wawancara dan Penelusuran Berkas SDN 01 Lalebbata



- proses belajar dan ruangan kelas VI SDN 01 Lalebbata



- ruangan lab



- lapangan upacara SDN 01 Lalebbata





PEMERINTAH KOTA PALOPO  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Alamat: Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 23692

**ASLI**

**IZIN PENELITIAN**  
 NOMOR : 86/IP/DPMPTSP//2019

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK;
2. Peraturan Mendagri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Mendagri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 22 Tahun 2016 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : NELLI  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Alamat : Belandai Kota Palopo  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 NIM : 15 0205 0033

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGUNAAN GADGET SEBAGAI STIMULAN PENGEMBANGAN AKADEMIK SISWA KELAS VI SDN 01 LALEBBATA PALOPO**

Lokasi Penelitian : SDN 01 LALEBBATA PALOPO  
 Lamanya Penelitian : 31 Januari 2019 s.d. 30 Maret 2019

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
 Pada tanggal : 31 Januari 2019  
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP

**FARID KASIM JS, SH, M.Si**  
 Pangkat : Pembina Tk. I  
 NIP. : 19830309 200312 1 004

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesbang Prop. Sulsel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1408 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 LALEBBATA**

*Jalan : Andi Djemma No. 4 Telp. (0471) - 3200241 Kota Palopo*



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

No : 421.2/028/SDN1/TV/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ZAINUDDIN, S.Pd.,MM**  
NIP : 19641231 198812 1 011  
Gol/Pangkat : VI b / Pembina TK.I  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN 1 Lalebbata

Menerangkan bahwa :

Nama : **NELLI**  
NPM : 15 0205 003  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah melakukan penelitian di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo dari tanggal 22 April sampai dengan 25 april 2019 dengan judul "Penggunaan gadget sebagai simulasi pengembangan akademik siswa kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 27 April 2019

Kepala Sekolah SDN 1 Lalebbata



**ZAINUDDIN, S.Pd.,MM**  
NIP : 19641231 198812 1 011



IAIN PALOPO

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

No :  
Lamp : 1 (Satu Lembar )  
Hal : Permohonan Pengesahan Draf

Palopo, 24, Maret 2019

Kepada Yth.  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Di,-  
Palopo

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NELLI  
NIM : 15.02.05.0033.  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : ***“Penggunaan Gadget Sebagai Stimulan Pengembangan Akademik Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo”***

Mengajukan permohonan kepada Bapak dan Ibu, kiranya berkenan mengesahkan draf skripsi yang termaksud di atas.

Demikianlah permohonan saya, atas perhatian Bapak dan Ibu saya ucapkan terima kasih.

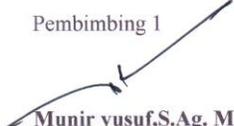
*Wassalamu Alaikum Wr.Wb.*

Pemohon

**NELLI**  
NIM. 15.02.05.0033

Menyetujui,

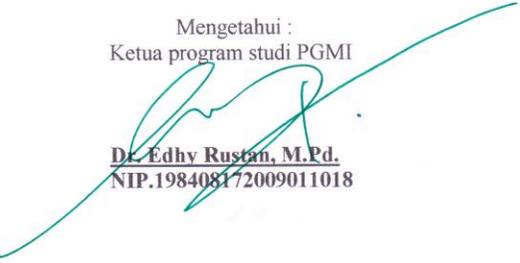
Pembimbing I

  
**Munir Yusuf, S.Ag. M.Pd**  
NIP.19740602 199903 1 003

Pembimbing II

  
**Drs. Syahrudin, M.HI**  
NIP.

Mengetahui :  
Ketua program studi PGMI

  
**Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**  
NIP.198408172009011018



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN**

*Jl. Agatis Telp. 0471-22076 Fax. 0471-325195 Kota Palopo  
Email: ftik@iainpalopo.ac.id Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id*

Nomor : 0104/In.19/FTIK/HM.01/01/2019

30 Januari 2019

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas  
Kota Palopo  
di -  
Palopo

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama	: Nelli
NIM	: 15 0205 0033
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VII (tujuh)
Tahun Akademik	: 2018/2019
Alamat	: -

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SDN 01 Lalebbata Palopo dengan judul: **"Penggunaan Gadget sebagai Stimulan Pengembangan Akademik Siswa Kelas VI SDN 01 Lalebbata Palopo"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,

  
Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.  
NIP 19701030 199903 1 003

**CATATAN HASIL KOREKSI SEMINAR HASIL**

Nama : Nelli  
NIM : 15 0205 0033  
Jurusan/Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Hari/Tanggal : Jumat / 10 Mei 2019  
Judul Skripsi : Penggunaan Gadget Sebagai Stimulan Pengembangan Akademik Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

Mengikuti Saran dan pengujian pada Skripsi tersebut

Penguji I,



NIP.

### CATATAN HASIL KOREKSI SEMINAR PROPOSAL

Nama : Miftahul Jannah Akmal  
NIM : 15 0205 0043  
Jurusan/Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Peranan Pendidikan Keislaman Muballigh dan Kontribusi Edukatif Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak Siswa Kelas V MI DDI Palopo.

1. Perbaikan wawancara sebelum penulisan? h.3
2. Kurang tujuan pend. menurut UUP & teks ayat
3. h. 23 tulis teks hadits yg dari sumber kitab  
Shahih

Penguji II ,

NIP. \_\_\_\_\_

## RIWAYAT HIDUP



**NELLI**, lahir di desa Paroto, Kab. Soppeng pada tanggal 08 Agustus 1996. Penulis adalah anak pertama dari pasangan Ayahanda Aliming dan Ibunda Karrama. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 124 Paroto Kab. Soppeng (*tahun lulus 2009*), melanjutkan ke SMP Negeri 5 Liriaja Kab. Soppeng (*tahun lulus 2012*) dan SMA Negeri 1 Lilirilau (Cangadi) (*tahun lulus 2015*), hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pada akhir studinya penulis menulis skripsi dengan judul “**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo**” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).