

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS TINGGI
DI SD NEGERI 1 WAY LIMA**

(Skripsi)

**Oleh
Riza Nadia Tussolehah
NPM 1813053115**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS TINGGI DI SD NEGERI 1 WAY LIMA

Oleh

RIZA NADIA TUSSOLEHAH

Masalah pada penelitian ini adalah interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima Kabupaten Pesawaran yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian ini adalah korelasi *person product moment* jenis *expost facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas tinggi yang berjumlah 66 orang peserta didik, dengan sampel sebanyak 66 orang peserta didik kelas IV, V dan VI. Sampel ditentukan dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima, Kabupaten Pesawaran, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,4724 atau 47,24% yang berada pada taraf sedang (cukup).

Kata kunci: hasil belajar, interaksi sosial, penggunaan *gadget*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE GADGETS ON SOCIAL INTERACTION AND LEARNING OUTCOMES OF HIGH CLASS STUDENTS IN SD NEGERI 1 WAY LIMA

By

RIZA NADIA TUSSOLEHAH

The problem in this study was the social interaction and learning outcomes of high class students at SD Negeri 1 Way Lima, Pesawaran Regency, which are still low. This study aims to determine the effect of use gadget on social interaction and student learning outcomes. This research method is correlation person product moment type after the fact. The population in this study were sixty-six high-class students, with a sample of sixty-six students in grades four, five and six. The sample is determined by saturated sample technique. Data collection techniques using questionnaires and documentation. The results showed that there was an effect of use gadget on social interaction and the results of high school students at SD Negeri 1 Way Lima, Pesawaran Regency, indicated by a correlation coefficient of 0,4724 or 47,24% at the moderate level.

Keywords: learning outcomes, social interaction, use of gadget.

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS TINGGI
DI SD NEGERI 1 WAY LIMA**

Oleh

RIZA NADIA TUSSOLEHAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS
TINGGI DI SD NEGERI 1 WAY LIMA**

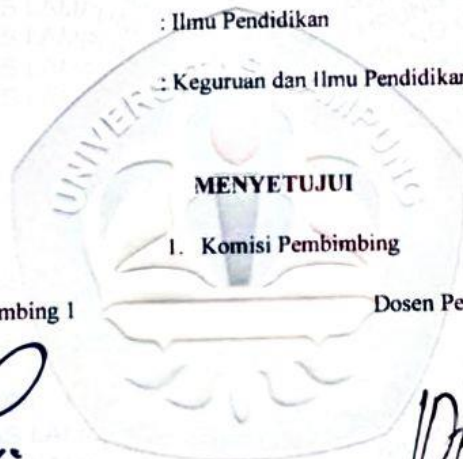
Nama Mahasiswa : *Riza Nadia Jussofehah*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813053115

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Supriyadi, M.Pd
NIP. 19591012 198503 1 002

Fadhilah Khairani, M.Pd
NIP. 19920802 201908 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

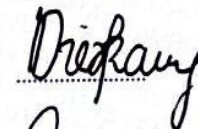
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

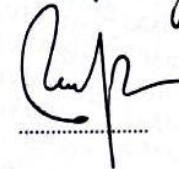
Ketua : Drs. Supriyadi, M.Pd



Sekretaris : Fadhilah Khairani, M.Pd



Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Mei 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riza Nadia Tussolehah

NPM 1813053115

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi di SDN 1 Way Lima” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang- Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Riza Nadia Tussolehah

NPM 1813053115

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Riza Nadia Tussolehah. Lahir di Banjar Negeri pada tanggal 21 Juli 2000. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Putri dari Bapak Sarmin dan Ibu Upit Sarimanah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti

1. SD Negeri 2 Banjar Negeri lulus pada tahun 2012
2. MTs MA Al-Falah Banjar Negeri lulus pada tahun 2015
3. MAN 1 Pesawaran lulus pada tahun 2018

Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) pada tahun 2018. Pada tahun 2021 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Banjar Negeri, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran Lampung serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 25 Way Lima.

MOTTO

“Apapun yang menjadi takdirmu, pasti akan mencari jalannya menemukanmu”

(Ali Bin Abi Thalib)

“Ketakutan adalah penjara bernama kegagalan. Taklukan rasa takut, karena sukses
adalah hak pemberani”

(Jefri Al Buchori)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji sukur selalu terucapkan kehadit Allah Swt. Yang kuasa atas segala sesuatu.

Salawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw.

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ibuku tercinta Upit Sarimanah dan Ayahku tercinta Sarmin.

Terima kasih telah membesarkan dengan kasih sayang dan mendidik dengan ketulusan, bekerja dengan tulus untuk membiayaiku, selalu berjuang untuk memenuhi kebutuhanku, serta selalu memberikan motivasi dan semangat agar aku dapat mencapai cita-cita.

Kakakku Muhammad Arif Rahman dan Adik-adikku Iqbal Rizky Saputra dan Nisa Atika Zahra yang telah mendampingiku sepanjang hidup yang telah kulalui, serta mendukung, mendo"akan, dan memberikan semangat.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Assalamu‘alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi di SDN 1 Way Lima” yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terkasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan juga sebagai Dosen Pembahas yang telah memberikan dukungan, saran dan masukan guna terselesaikannya skripsi ini.

5. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I atas kesediannya memberikan bimbingan, saran, motivasi dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas kesediannya memberikan bimbingan, saran, motivasi dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Ika Wulandari Utamining Tias, M.Pd., selaku Dosen PGSD yang juga telah memberikan bimbingan, saran, motivasi dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan membantu kebutuhan surat menyurat yang diperlukan dalam skripsi ini.
9. Ibu Afrida HS, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Way Lima, Pesawaran, yang telah memberikan izin melakukan penelitian di sekolah tersebut.
10. Dewan Guru SD Negeri 1 Way Lima, Pesawaran, yang telah meluangkan waktunya membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
11. Peserta didik SD Negeri 1 Way Lima, Pesawaran, yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian.
12. Sahabat seperjuangan Verdiyanti Agus Wildiyani dan Fiska Noviani yang selalu kebersamai dan memberikan begitu banyak hal baru, banyak membantu dalam hidupku dari awal kuliah sampai dengan sekarang, Elfani Ferdiyanti yang selalu memberikan banyak pelajaran untuk kehidupan kedepannya, Siti Mutmainah „Alamulhuda yang selalu memberikan semangat, Erlina Dwi Lestari, Riyadh Firdaus, Giska Regina, Aflaha Asri, dan Fitriyani Agung yang juga memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan yang telah terjalin hingga kita bisa wisuda bersama dan sukses bersama.
13. Pina, Nia, dan Vina, sahabat seperjuangan dari SMA hingga mencapai perguruan tinggi bersama, mengikuti kegiatan Kampus Mengajar, selalu

menciptakan ide-ide untuk menghasilkan uang bersama, selalu menjadi tempat untuk bercerita, berdebat dan memotivasi serta memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi.

14. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2018 yang telah kebersamai perjuangan dalam proses mencapai cita-cita yang akan selalu terkenang indah di masa depan.
15. Teman-teman KKN Mandiri Way Lima dan KKN Legundi empat yang telah memberikan banyak pelajaran hidup, pengalaman, selalu saling membantu, dan memberikan kekuatan pada saat pengabdian.
16. Semua yang telah mengisi dan mewarnai hidupku terima kasih atas kasih sayang, kebaikan, dan dukungan yang tulus selama ini. Berkat kalian semua perjalananku selama kuliah terasa lebih mudah namun berarti.
17. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. Melindungi dan membalas kebaikan yang telah diberikan untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikannya dan bantuannya selama ini. Hanya ucapan terima kasih dan do'a yang bisa peneliti berikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 17 Mei 2023

Peneliti



Riza Nadia Tussolehah
NPM 1813053115

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penggunaan <i>Gadget</i>	12
1. <i>Gadget</i>	12
2. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	16
3. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i>	21
4. Anak Usia Sekolah Dasar	23
B. Interaksi Sosial	26
1. Pengertian Interaksi Sosial	26
2. Bentuk Interaksi Sosial.....	28
3. Komunikasi.....	31
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	33

C. Hasil Belajar	38
1. Belajar.....	38
2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	40
3. Lingkungan Belajar	42
D. Penelitian yang Relevan	44
E. Kerangka Pikir.....	47
F. Hipotesis Penelitian.....	50

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Prosedur Penelitian.....	53
D. Populasi dan Sampel	54
1. Populasi.....	54
2. Sampel	54
E. Variabel Penelitian.....	55
F. Definisi Konseptual Variabel	55
G. Definisi Operasional Variabel.....	57
H. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Kuesioner (Angket).....	59
2. Dokumentasi	59
I. Instrumen Penelitian	60
J. Uji Prasyarat Instrumen	61
1. Uji Validitas Instrumen	62
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	62
K. Hasil Uji Coba Prasyarat Instrumen.....	63
1. Hasil Uji Validitas Instrumen	64
2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	64
L. Teknik Analisis Data.....	65
1. Uji Persyaratan Analisis Data	65

2. Uji Hipotesis	67
------------------------	----

IV. METODE PENELITIAN

A. Profil Sekolah.....	70
B. Pengambilan Data Penelitian	70
C. Deskripsi Data Variabel Penelitian	70
1. Data Variabel X	71
2. Data Variabel Y1	73
3. Data Variabel Y2	74
D. Uji Prasyarat Penelitian	76
1. Uji Normalitas.....	76
2. Uji Linieritas	76
E. Hasil Uji Hipotesis	77
F. Pembahasan	78
G. Keterbatasan Penelitian.....	83

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	84
B. SARAN	84

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	86
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Responden yang Memiliki <i>Gadget</i>	6
2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi SD Negeri 1 Way Lima	7
3. Jumlah Peserta Didik Kelas Tinggi	54
4. Sampel Penelitian	55
5. Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	60
6. Skor jawaban angket.....	61
7. Rubrik Penskoran.....	62
8. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	63
9. Tabel Hasil Uji Reabilitas Instrumen Angket.....	64
10. Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X	71
11. Tabel Distribusi Kategori Penggunaan <i>Gadget</i>	72
12. Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y1	73
13. Tabel Distribusi Kategori Interaksi Sosial.....	74
14. Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y2	75
15. Tabel Distribusi Kategori Hasil Belajar.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Rubrik Kerangka Pikir Penulisan.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	91
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	92
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen	93
4. Surat Izin Penelitian	91
5. Surat Balasan Penelitian	92
6. Angket Uji Coba	96
7. Angket Penelitian	101
8. Angket Peserta Didik	106
9. Uji Validitas Variabel X	115
10. Uji Reabilitas Variabel X	117
11. Uji Validitas Variabel Y	120
12. Uji Reabilitas Variabel Y	122
13. Data Variabel X	125
14. Data Variabel Y1	130
15. Data Variabel Y2	133
16. Data Keseluruhan Variabel	136
17. Uji Normalitas	139
18. Uji Linieritas	150
19. Uji Hipotesis	162
20. Tabel-Tabel Statistik	177
21. Dokumentasi	180

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Pada era globalisasi ini, hampir semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai dengan orang tua sudah tidak asing lagi dengan teknologi yang dibuat untuk bisa mengakses informasi dari belahan dunia dengan mudah. Teknologi muncul dalam berbagai jenis dan fitur. Teknologi tersebut biasa disebut dengan *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk berbagai keperluan diantaranya untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, menambah ilmu pengetahuan, menambah relasi, dan dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut UU No. 23 Tahun 2002 sebagaimana yang telah diubah dengan UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, bentuk perlindungan terhadap anak salah satunya yaitu hak untuk memperoleh pengetahuan positif dalam kondisi pesatnya perkembangan bidang teknologi informasi (Rudiantara, 2018). Mengingat kesejahteraan anak tidak hanya meliputi aspek sosial dan ekonomi saja, maka implementasi perlindungan anak sebagaimana yang diamanatkan oleh Undang-Undang Perlindungan Anak memiliki lingkup yang luas. Bentuk implementasi Undang-Undang Perlindungan Anak antara lain perlindungan anak di bidang peradilan, perlindungan anak dari kekerasan, perlindungan anak dari eksploitasi fisik, mental, dan sosial, serta perlindungan dari perlakuan diskriminasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara wajar (Roria, 2019).

Salah satu tujuan dari UU No. 35 tahun 2014 di atas yaitu untuk memberikan pemahaman pada anak tentang pengaruh *gadget* agar anak tidak salah dalam menggunakannya sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan positif dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini dan tidak menyalahgunakan *gadget* yang mereka miliki. Penyalahgunaan *gadget* akan berdampak buruk bagi pola pikir tumbuh kembang anak maupun lingkungan sosial dan pola tingkah lakunya (Rahman, 2016). Oleh karena itu, orang tua sebisa mungkin harus mengawasi anak agar *gadget* yang dimilikinya digunakan untuk hal-hal positif salah satunya memperoleh pengetahuan yang lebih lagi.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) pada masa kini dan mendatang yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. Tentunya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), hal ini sangat memengaruhi pola kehidupan peserta didik baik dari segi pola pikir maupun perilakunya. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai salah satu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *smartphone* atau *handpone*, *notebook*, *laptop*, *game console*, dan lain sebagainya (Depdiknas, 2008).

Peserta didik sekolah dasar yang masih dikategorikan anak-anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya. Peserta didik sekolah dasar cukup rentan akan *gadget* ini. Pada masa SD, hampir seluruh potensi peserta didik mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Namun tingkat perkembangan antar peserta didik sendiri berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dan tingkat pemahamannya masing-masing ditambah lagi dengan adanya *gadget* yang diberikan oleh orang tuanya.

Para orang tua memberi *gadget* ke pada anaknya karena mereka berpikir bahwa dengan adanya *gadget* tersebut maka akan mempermudah anak dalam urusan pendidikannya seperti belajar membaca, menulis, berhitung, dan lain sebagainya melalui berbagai aplikasi, permainan edukatif, dan lain lain-lain yang bisa digunakan anak dalam proses pembelajarannya. Selain karena banyaknya aplikasi dan permainan edukatif, *gadget* juga diberikan agar anak tidak sering main ke luar rumah. Tetapi dewasa ini, terjadi penyimpangan penggunaan *gadget* dalam artian kurang tepatnya pemanfaatan *gadget* pada fungsi dan tujuan yang sebenarnya.

Pada peserta didik sekolah dasar, mereka akan mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik cenderung senang dengan hal-hal baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Sehingga, tak jarang pula peserta didik bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka dengan *gadget*, karena *gadget* dinilai oleh mereka sebagai salah satu hal yang menarik. Ditambah dengan adanya berbagai aplikasi *game online* yang terdapat pada *gadget* sehingga menyebabkan kebanyakan dari mereka betah dan menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Hal tersebut dirasa akan berdampak pada interaksi sosial peserta didik. Padahal interaksi sosial merupakan hal yang sangat di butuhkan dalam kehidupan (Nurrachmawati, 2014).

Gadget merupakan jembatan untuk menambah wawasan dalam menggali informasi. Kenyataan yang terjadi saat ini bahwa interaksi sosial kurang dilakukan dalam masyarakat, baik itu antara sesama teman sebaya, dengan lingkungan sekitar, bahkan dengan guru dan keluarga sekalipun. Meskipun demikian masyarakat diharapkan agar tetap saling berinteraksi sesama untuk menjalin komunikasi yang baik khususnya pada anak usia sekolah dasar yang dimana karakteristik anak usia SD sendiri adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan ungkapan tersebut sangat jelas bahwa proses interaksi sangat penting untuk menjalin hubungan baik antar sesama

manusia. Banyak keluarga yang kurang harmonis dalam melakukan interaksi terhadap anak, hal ini disebabkan banyak anak yang mempunyai *gadget* sehingga anak lebih egois dan lebih mementingkan *gadget* dalam berinteraksi.

Menurut Witarsa (2018:9) menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada peserta didik sekolah dasar memberikan dampak negatif. *Gadget* dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Peserta didik SD menjadi tidak peka terhadap lingkungan. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada peserta didik Sekolah Dasar.

Salah satu *gadget* yang paling sering digunakan anak zaman sekarang adalah *smartphone*. Anak-anak lebih senang menyendiri dan bermain *smartphone* dari pada berkumpul dengan temannya. *Smartphone* memang memberikan dampak positif, dengan *smartphone* anak jadi lebih mudah untuk belajar atau mempelajari hal-hal baru. Tapi ada juga dampak negatif dari *smartphone* yaitu, anak akan lebih mudah menerima informasi yang tidak layak dikonsumsi untuk ukuran anak seusianya, anak bisa juga menirukan hal negatif yang mereka lihat di *smartphone*.

Banyak dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan, yaitu adanya *games online* menyebabkan anak tidak peduli dengan lingkungan sekitar, kurang berkomunikasi dengan teman, guru ataupun masyarakat, dan anak juga dapat memperoleh gambar atau video yang tidak baik atau tidak pantas melalui *smartphone*. Tidak hanya itu, radiasi yang ditimbulkan dapat mengganggu perkembangan anak. Dimana anak-anak usia sekolah dasar seharusnya sibuk dengan aktifitas bergerak seperti bermain dengan teman sebaya, olahraga dan aktifitas lain yang dapat membantu perkembangan motorik anak. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak menjadi sorotan utama bagi para orang tua masa kini.

Saat ini, penggunaan *gadget* bagi peserta didik sangat memprihatinkan sebagaimana Ismanto dan Onibala (dalam Warisya, 2015) mengatakan bahwa peserta didik yang sering menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama, dapat membuat dirinya menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru serta orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Pengaruh lainnya yaitu semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal. Termasuk hal-hal yang belum seharusnya dapat diakses oleh peserta didik.

Kurangnya interaksi sosial juga membuat peserta didik hampir tidak pernah menyapa guru ataupun pegawai sekolah saat berpapasan. Mereka pun jarang bermain dengan teman-teman dari kelas lain bahkan bermain dengan teman sekelas pun kebanyakan hanya saat jam sekolah berlangsung. Peserta didik pun cenderung merasa kesal jika *gadget* yang sedang asyik mereka mainkan tiba-tiba di ambil oleh orangtuanya, terlebih jika kuota internet mereka habis mereka habis maka mereka akan merengek kepada orang tuanya untuk membelikan kuota lagi. Mereka merasa jika kuotanya habis mereka tidak bisa mengekspresikan diri di media sosial dan tidak bisa mengakses fitur yang mereka inginkan. Padahal orang tua mengharapkan anak dapat belajar lebih baik lagi dengan *gadget* yang dimiliki.

Menurut Septia Harahap (2018:119) menunjukkan bahwa ditemukan pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik. Penggunaan *gadget* yang berlebih akan menimbulkan sikap ketergantungan terhadap *gadget*. Sikap ketergantungan inilah yang akan menimbulkan pengaruh positif atau negatif *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik. Sekolah Dasar merupakan pondasi awal dalam pendidikan formal tetapi juga terbatas kepada pengembangan kemampuan akademik peserta didik untuk mempersiapkan diri pada jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan sosial peserta didik SD akan

berkembang seiring dengan pola hubungan dengan sesama peserta didik maupun dengan warga sekolah lainnya dalam bentuk interaksi sosial.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah penulis lakukan di SDN 1 Way Lima, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *gadget* sendiri. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel jumlah *gadget* yang dimiliki oleh peserta didik kelas tinggi. Berikut adalah daftar peserta didik yang memiliki *gadget* pada tabel 1.

Tabel 1. Responden yang memiliki *gadget*

No	Jenis Kelamin	Jumlah Peserta Didik	Jenis <i>Gadget</i>	<i>Gadget</i> Pribadi	<i>Gadget</i> Bersama Adik/Orang tua
1.	Laki-laki	38	<i>Laptop</i>	-	9
			<i>Smartphone</i>	29	9
			<i>Tablet</i>	-	3
2.	Perempuan	27	<i>Laptop</i>	-	7
			<i>Smartphone</i>	22	5
			<i>Tablet</i>	-	5
Total		66		51	33
Persentase (%)				77,27	50,00

Sumber: Data Peneliti, 2021

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebesar 77,27% peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 1 Way Lima memiliki *smartphone* sendiri dan 22,73% lainnya menggunakan *smartphone* secara bersama-sama dengan adiknya atau menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Dari data tersebut juga diketahui bahwa sebesar 50% peserta didik menggunakan berbagai jenis *gadget* yang digunakan bersama keluarganya. Sejalan dengan data diatas diketahui bahwa begitu banyak peserta didik usia sekolah dasar yang sudah memiliki *gadget* sendiri bahkan mereka sudah bisa menggunakan lebih dari satu jenis *gadget*. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa hampir seluruh peserta didik pasti mengakses *gadget* dalam sehari.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya. Kegiatan-kegiatan yang cenderung dilakukan anak dalam menggunakan *gadget* secara terus menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri sekarang ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain dengan *gadget* di bandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga anak menjadi malas belajar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Romo, 2013).

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah penulis lakukan di SDN 1 Way Lima, menunjukkan bahwa lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan tengah semester peserta didik. Berikut adalah nilai ulangan tengah semester peserta didik kelas tinggi SDN 1 Way Lima

Tabel 2. Hasil Ulangan Tengah Semester Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 1 Way Lima

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	IV	27	70	13	48,14	14	51,85
2.	V	18	70	7	38,88	11	61,11
3.	VI	21	70	9	42,85	12	57,14
	Total	66		29	43,93	37	56,06

Sumber: Dokumen guru SD Negeri 1 Way Lima

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat kita ketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas tinggi tergolong cukup rendah. Dimana sebesar 43,93% peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 1 Way Lima tuntas dalam mengerjakan soal ulangan tengah semester dan 56,06% peserta didik lainnya belum tuntas dalam mengerjakan soal ulangan tengah semester. Banyaknya peserta didik yang tidak

tuntas dalam mengerjakan ulangan tengah semester mengakibatkan mereka harus mengikuti remedial. Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut diduga karena seringnya peserta didik mengakses *gadget* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat bukan untuk mencari pengetahuan baru dengan *gadget* yang dimilikinya. Hal tersebut disampaikan oleh Ibu Ayu selaku guru di SD Negeri 1 Way Lima. Padahal, peserta didik seharusnya dapat memanfaatkan *gadget* yang dimilikinya sebagai alat untuk memperoleh informasi, ilmu pengetahuan dan hal-hal lain yang lebih bermanfaat lagi daripada menggunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

Selain itu, menurut wali kelas, banyak pula peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan sehingga mengakibatkan penurunan pada hasil belajarnya. Peserta didik juga kurang memiliki tanggung jawab atas tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan guru kepadanya, kebanyakan dari mereka cenderung membebankan tugas sekolah kepada orang tuanya sehingga pekerjaan rumah yang seharusnya dikerjakan oleh mereka malah dikerjakan oleh orang tuanya. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab peserta didik tidak mengerti dengan materi yang diberikan dan menjadikan salah satu alasan hasil belajar peserta didik rendah.

Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa belajar merupakan suatu hal yang membosankan sehingga untuk mengatasi kebosanan tersebut mereka memilih untuk menyenangkan dirinya dengan bermain *gadget* dan mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Peserta didik juga menganggap bahwa bermain *gadget* jauh lebih menyenangkan dibanding bermain dengan teman-temannya ataupun belajar. Berakar dari permasalahan diatas dan berdasarkan dari penelitian yang relevan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait dengan "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik yang sudah memiliki *gadget* sendiri
2. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget*
3. Peserta didik yang masih banyak yang belum tuntas dalam proses pembelajaran
4. Rasa tanggung jawab yang kurang pada diri peserta didik untuk mengerjakan tugas dan menerima pelajaran di sekolah sehingga menyebabkan hasil belajar yang rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada.

1. Penggunaan *gadget* pada peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima
2. Interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima
3. Hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.
2. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.
3. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam dunia pendidikan serta mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Memberi informasi bagi peserta didik tentang cara penggunaan *gadget* sesuai dengan fungsi dan kegunaan yang seharusnya sebagai pelajar agar tidak disalahgunakan pemakaiannya.

b. Pendidik

Menambah informasi bagi pendidik tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik sehingga pendidik dapat memberikan perhatian yang lebih maksimal kepada peserta didik yang mempunyai masalah terhadap perilaku sosial dan penurunan hasil belajar yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget*.

c. Orangtua

Menambah informasi orangtua akan pentingnya pengawasan anak dalam menggunakan *gadget* agar anak tetap dapat menjalin komunikasi yang baik dengan teman sebayanya dan dengan lingkungan sekitarnya serta anak tetap dapat mempertahankan dan meningkatkan hasil belajarnya.

d. Peneliti Lain

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk menambah wawasan bagi peneliti lain mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik serta dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar penelitian berikutnya

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Penggunaan *Gadget*

1. Penggunaan *Gadget*

Gadget adalah salah satu media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Perkembangan *gadget* yang sangat cepat semakin mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia. Kegiatan komunikasi kini telah berkembang menjadi semakin maju dengan adanya *gadget* yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Menurut KBBI, *Gadget* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan serta fungsi praktis. Secara umum, *gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* atau *handpone*, *laptop*, *notebook*, *game console*, dan komputer. Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orangtua, pekerja dan profesional lainnya, melainkan hampir semua kalangan termasuk kalangan anak usia sekolah dasar sudah mulai memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas sehari-harinya.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Fungsi khusus yang dimiliki *gadget* bertujuan untuk memudahkan aktifitas pemiliknya (Osland Cvano, 2013).

Gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik

lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Rayner, 2016).

Gadget para era *digital* seperti ini merupakan benda yang sudah tidak bisa dipisahkan dari aktifitas sehari-hari. Di era globalisasi ini, pengguna *gadget* di Indonesia mengalami peningkatan pesat. Bahkan diperkirakan pengguna *gadget* di Indonesia akan melampaui jumlah penduduk Indonesia. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2020 pengguna *gadget* di Indonesia mencapai 338,2 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori anak-anak (Haryanto, Zaini, dan Soenarto, 2020).

Perkembangan jenis *gadget* semakin hari semakin meningkat. Mulai dari fasilitas yang disediakan, sampai bentuknya. Bentuknya ada yang besar, kecil, bahkan sampai yang sangat kecil. Tetapi semua itu mempunyai fungsi yang sama hanya fasilitasnya yang berbeda. Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi ini tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat khususnya pada anak usia sekolah dasar.

Gadget merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama lebih dari tujuh tahun terakhir ini. Sebagian besar orang yang memiliki *gadget* bisa menghabiskan banyak waktu mereka untuk menggunakan *gadget* dikarenakan *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan tertentu. Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa banyak pula dampak negatif yang berbahaya dalam pemanfaatan *gadget* terutama bagi kalangan pelajar, remaja, anak-anak bahkan balita.

Gadget memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi antara satu individu dengan individu lainnya. selain menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi, *gadget* juga digunakan untuk menunjang pembelajaran

menjadi lebih mudah terutama di era globalisasi ini. Namun, tak jarang peserta didik sekolah dasar malah menggunakan *gadget* untuk membuka fitur-fitur yang membuat dia merasa senang seperti *tik tok* dan *game (free fire, mobile legend, dan lain lain)* yang mengakibatkan peserta didik kecanduan dan ketergantungan dalam penggunaan *gadget*

Seringnya menggunakan *gadget* dalam yang lama akan berdampak buruk bagi perilaku peserta didik dalam kesehariannya. Kegiatan yang cenderung dilakukan dengan menggunakan *gadget* akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadikan *gadget* sebagai kegiatan rutin yang dilakukannya sehingga membuat peserta didik tidak fokus saat proses belajar mengajar berlangsung dan menyebabkan penurunan hasil belajar pada peserta didik tersebut. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebih juga dapat membuat peserta didik menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Pengaruh lainnya yaitu semakin meluas dan terbukanya akses *internet* dalam *gadget* yang menampilkan segala hal, termasuk hal-hal yang belum seharusnya dapat diakses oleh peserta didik usia sekolah dasar (Ayuby, 2017).

Gadget saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan *gadget* adalah kalangan remaja dan anak-anak. Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan *gadget* (Ariston & Frahasini, 2018; Syifa, et al, 2019).

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan mampu menyajikan

teknologi yang baru bisa disebut sebagai *gadget*. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan, diantaranya:

a. *Smartphone*

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi masyarakat umum, *smartphone* merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book). Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, *Smartphone* dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan. Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini. \Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai *smartphone* menggunakan sistem operasi yang berbeda.

Dalam hal fitur, kebanyakan *smartphone* mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Perkembangan *Smartphone* di Indonesia sendiri memiliki segmentasi yang secara umum bisa dikelompokkan menjadi 3 kelas berdasarkan level harga dan spesifikasinya, yaitu:

- 1). *Smartphone* kelas atas (*high-end*)
- 2). *Smartphone* kelas menengah (*middle level*)
- 3) *Smartphone* kelas bawah (*entry level*)

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki fungsi untuk berkomunikasi dan didalamnya terdapat fitur yang sudah cukup lengkap.

b. Komputer, Laptop dan Notebook

Komputer, *Laptop* dan *Notebook* juga merupakan perangkat telekomunikasi *elektronik* yang mempunyai kemampuan dasar yang sama canggihnya dengan *smartphone* dengan keunggulan layar yang lebih lebar dibandingkan dengan *smartphone* biasa. Bisa untuk melakukan presentasi dengan dihubungkan pada *proyektor* dan tentu saja tetap dapat dibawa kemana mana dengan mudah

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dilengkapi dengan berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan memiliki tujuan dan manfaat praktis yang akan membantu manusia untuk memudahkan dalam aktifitas sehari-harinya terutama untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran atau pun dalam memperoleh ilmu pengetahuan baru. Jenis-jenis *gadget* diantaranya ada *smartphone*, *notebook*, *laptop*, dan komputer. Dan yang paling sering digunakan dan hampir semua orang punya ialah *smartphone*.

2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

a. Terganggunya Kesehatan

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang

berfungsi menghasilkan hormon dopamin yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Dapat kita bayangkan bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan materi video pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja ini tidak segera diatasi maka anak akan kecaduan karena adanya hormon dopamin yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.

Penggunaan *gadget* juga berdampak negative pada kesehatan mata manusia. *gadget* sendiri sangat berbahaya dan mengganggu kesehatan mata terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah atau anak usia sekolah dasar karena efek radiasi yang berlebihan akan menyebabkan penyakit kanker. Padahal begitu banyak manfaat *gadget* yang sangat membantu pekerjaan manusia dan sangat positif dampaknya.

b. Mempengaruhi Prilaku Anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari *internet* atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final (Ratih Ibrahim, 2012). Padahal banyak sekali yang harus digali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya *internet* tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan. Jika tidak dicermati, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi yang akan cepat puas karena begitu mudahnya mencari informasi pada *gadget*. Dengan kata lain, anak-anak sekarang menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal

kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat.

Bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinue, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial, tidak peduli dengan keluarga, teman-temannya, dan lingkungan sekitar. Mereka lebih senang mengurung diri di kamar atau di rumah daripada melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya.

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan begitu saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau introvert. Kewajiban di sekolah hanya dilakukan sekedar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan *gadget* ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah

c. Mengganggu Perkembangan Anak

Pada *gadget* sendiri sangatlah banyak memiliki fitur-fitur yang sangat canggih seperti kamera yang bisa digunakan untuk mengambil gambar yang begitu bagus serta dilengkapi fitur-fitur pada kamera yang sangat menarik, video untuk merekam/mendokumentasikan sebuah peristiwa atau objek yang bergerak, *game* untuk hiburan, dan masih banyak fitur canggih lainnya. Fitur-fitur canggih itu semua yang dapat mengganggu proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Contohnya pada saat jam pembelajaran, guru sedang menerangkan pelajaran di depan kelas, sementara seorang anak sedang bermain *game*

menggunakan *gadget* di belakang atau menggunakan gadget untuk hal yang tidak baik.

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi materi kekerasan baik itu melalui *game* atau media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak tahu bahwa *game* yang diberikan pada anaknya mengandung unsur kekerasan. Padahal dalam sampul game telah ditampilkan rating yang disesuaikan dengan usia pemainnya. Bila anak memainkan game online maka juga perhatikan ratingnya, biasanya rating akan muncul pada bagian awal pemainnya. Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

- d. Mempengaruhi Kreativitas dan Gaya Hidup Peserta didik
- Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal browsing internet untuk menyelesaikan tugas itu. Dilain sisi *gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut. Karena ia tinggal melakukan *copy-paste* materi yang ada dalam sebuah situs internet.

Perlu diketahui dalam perkembangan usia kanak-kanak ia sebaiknya menggunakan kreativitas untuk proses pembelajaran hal ini dikarenakan penting untuk perkembangan di usia selanjutnya. Yaitu munculnya bahasa-bahasa yang kekinian seperti orang barat, yang seharusnya tidak digunakan dan diucapkan dalam lingkungan sekolah.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:

1. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat; pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.
2. Hambatan perkembangan; saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.
3. Obesitas; penggunaan gadget yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.
4. Gangguan tidur; gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan gadget berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.
5. Penyakit mental; penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.
6. Agresif; tayangan-tayangan yang terpapar di gadget menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
7. Pikun digital; konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna gadget.
8. Adiksi; kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *gadget*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adiksi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa gadget.
9. Radiasi; WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena

otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi gadget lebih besar.

10. Tidak berkelanjutan; sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak (Unovianka, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai dampak negatif penggunaan gadget dapat disimpulkan bahwa jika anak usia sekolah dasar sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya (menirukan ucapan-ucapan kasar atau tidak pantas) dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi-sosial anak. *Gadget* akan sangat berpengaruh karena *gadget* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan *games online* yang kurang mendatangkan manfaat bahkan tidak bermanfaat.

3. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Dari beberapa dampak negatif penggunaan *gadget*, terdapat juga dampak positif penggunaan *gadget* pada anak. Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

a. Menambah pengetahuan

Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, peserta didik dapat dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah. Peserta didik dapat mencari berbagai informasi tambahan dari internet mengenai tugas yang diberikan guru. Mereka juga dapat menonton video edukasi dari youtube atau aplikasi lain untuk menambah pengetahuannya.

- b. Memperluas jaringan pertemanan dan mempermudah komunikasi
Gadget dapat memperluas jaringan pertemanan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial dan mengakses berbagai fitur-fitur yang ada sehingga kita dapat menemukan teman baru yang

jaraknya jauh dari tempat tinggal kita. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih sehingga kita masih dapat melakukan komunikasi dengan mudah kepada saudara ataupun kerabat yang berbeda kota ataupun berbeda Negara dengan kita.

c. Melatih kreativitas anak

Melalui berbagai aplikasi yang ada di dalamnya termasuk permainan yang mengasah otak anak dan membuat anak berfikir kritis untuk menyelesaikan permainan tersebut dengan strategi yang ia pikirkan akan membuat kemampuan anak tersebut terasah untuk mengembangkan kreativitas di dalam berbagai aspek kehidupannya saat ini, untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu.

Dampak positif lainnya yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

1. Komunikasi menjadi lebih praktis
2. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif
3. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri
4. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik (Yordi Anugrah Pertama, 2015).

Selain dari hal-hal di atas, *gadget* juga menyediakan sumber informasi tidak terbatas yang sangat mengkondufikan proses pembelajaran generasi digital secara meluas dan integratif. Generasi *digital* mendapat kesempatan untuk bisa mengemukakan pandangan, pikiran dan perasaan mereka terhadap segala macam isu yang menjadi ketertarikannya. Dengan kepiawaian peserta didik menggunakan *gadget* dan di dukung dengan jaringan internet, peserta didik menjadikan *gadget* sebagai sebuah alat dan sumber belajar mandiri.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai dampak positif penggunaan *gadget* dapat disimpulkan bahwa *gadget* ternyata mempunyai banyak manfaat yang baik dalam kehidupan jika digunakan dengan tepat diantaranya: memperluas jaringan pertemanan, mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, dan anak menjadi lebih kreatif dan inovatif, serta pada dasarnya *gadget* jika disiasati dengan tepat, digunakan dengan terkontrol dalam pengawasan orangtua dan keluarga, digunakan untuk hal-hal yang positif, maka *gadget* akan menimbulkan dampak yang baik untuk peserta didik. Sehingga tidak terjadi penyalahgunaan ataupun hal-hal yang tidak diinginkan dalam pemakaiannya

4. Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Piaget (Suyanto,2003), anak memiliki empat tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Karakteristik peserta didik SD merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik peserta didik SD menurut Richard D.Kellough (Kuntjojo, 2010) sebagai berikut: a) egosentris, b) makhluk sosial, c) the unique person, d) kaya dengan fantasi, e) daya konsentrasi yang pendek, f) masa belajar yang paling potensial.

Wiyani (2012) mengungkap Prinsip-prinsip perkembangan anak meliputi:

- a. Anak berkembang secara holistik
- b. Perkembangan terjadi dalam urutan yang teratur
- c. Perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak
- d. Perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya

- e. Perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif.

Sedangkan Aqib (2011) mengutarakan prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut:

- a. Anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi
- b. Anak belajar secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu
- c. Anak belajar melalui interaksi social
- d. Motivasi timbul dari minat dan ketekunan
- e. Adanya perbedaan dan dalam gaya belajar
- f. Memulai dari yang sederhana ke kompleks, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal dan dari diri kesosial.

Pada anak usia sekolah dasar atau anak yang masih berusia sekitar 6-12 tahun, waktu ideal anak menggunakan *gadget* adalah 1-2 jam per hari. Tentunya penggunaan *gadget* dapat menjadi hal yang positif maupun negatif bahkan cenderung lebih banyak negatifnya dikarenakan *gadget* ini dapat membuat seseorang yang memakainya ini merasa kecanduan untuk ingin terus memainkan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya. Dengan demikian, anak menjadi individual, anti sosial, malas belajar, tidak dapat mengontrol emosi dan lain sebagainya. Padahal pada anak usia sekolah dasar seharusnya mereka lebih sering berinteraksi dengan teman sebayanya untuk bermain, bekerjasama, belajar bersama, mengenal lingkungan, bersaing secara sehat untuk meningkatkan hasil belajarnya, berkreasi, dan melakukan aktifitas lainnya yang membuat peserta didik dapat mengasah potensi yang dimilikinya menjadi lebih optimal.

Selain itu, pada anak usia sekolah dasar juga seharusnya diberikan waktu khusus untuk belajar baik belajar sendiri, belajar dengan teman-temannya ataupun belajar dengan didampingi orangtua atau keluarganya karna hal itu akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajarnya. Oleh karena itu, peran orang tua sangat diperlukan untuk senantiasa memantau dan mengawasi anak saat menggunakan *gadget* karna hal tersebut akan sangat

berpengaruh untuk membentuk anak menjadi pribadi yang lebih baik lagi yang dapat berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar dan tetap dapat memperoleh hasil belajar yang baik sesuai dengan yang diharapkan oleh orangtuanya. Indikator penggunaan *gadget* sendiri diantaranya berupa tingkat intensitas dalam menggunakan *gadget*, perubahan perilaku, gangguan kesehatan, penggunaan fitur-fitur yang tersedia, dan juga pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakannya.

- 1) Intensitas berupa tingkat keseringan menggunakan *gadget*. Dimana dalam penelitian ini, apakah peserta didik dalam sehari mengakses *gadget* atau tidak, apakah durasi yang dibutuhkan untuk mengakses *gadget* hanya sebentar atau cukup lama.
- 2) Penggunaan fitur-fitur yang ada di dalam *gadget*. Dalam hal ini apakah peserta didik menggunakan *gadget* untuk mengakses fitur-fitur yang akan membantunya dalam mengerjakan tugas atau malah menggunakannya untuk bermain *tik tok*, dan *game online (free fire, mobile legend, dan PUBG)*.
- 3) Waktu dan tempat. Dalam hal ini pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakan *gadget* cukup berpengaruh. Apakah peserta didik menggunakan *gadget* pada waktu-waktu belajar atau justru saat akhir pekan, apakah peserta didik menggunakan *gadget* saat sedang berada di rumah saja atau justru membawanya ke sekolah juga
- 4) Timbulnya perubahan perilaku. Perubahan perilaku peserta didik yang biasanya suka bergaul dengan temannya tiba-tiba menjadi pendiam atau peserta didik yang biasanya aktif dalam proses pembelajaran menjadi kurang memperhatikan atau malas-malasan dalam belajar.
- 5) Gangguan kesehatan. Akibat menggunakan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan gangguan kesehatan terutama gangguan kesehatan mata akibat dari radiasi yang ditimbulkan.

Diantara beberapa hal tersebut, ada indikator yang penting dan sangat mempengaruhi keseharian peserta didik dalam lingkungan belajarnya yaitu tingkat intensitas dalam menggunakan *gadget* tersebut, karna semakin

lama durasi menggunakannya maka peserta didik cenderung asyik dan melupakan segala hal yang ada di sekitarnya (Unovianka, 2014).

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final (Ratih Ibrahim, 2012). Padahal banyak sekali yang harus digali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya *internet* tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan. Jika tidak dicermati, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi yang akan cepat puas karena begitu mudahnya mencari informasi pada *gadget*.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa anak memiliki empat perkembangan kognitif yaitu tahap sensori motor, pra operasional konkrit, operasional konkrit dan operasional formal. Pada anak usia sekolah dasar atau anak yang masih berusia sekitar 6-12 tahun, penggunaan *gadget* tentunya dapat menjadi hal yang positif maupun negatif tergantung bagaimana peserta didik tersebut dapat bijak atau tidak dalam menggunakannya dan tentunya dalam pengawasan orang tua.

B. Interaksi Sosial

a) Pengertian Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan kata sosial berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007). Oleh karena itu, secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu atau masyarakat yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Indikator interaksi sosial sendiri diantaranya kerjasama antar individu, partisipasi dalam berbagai kegiatan, perhatian yang di dapat yang menjadikan adanya interaksi di dalamnya, persaingan dengan teman sebaya, serta keterlibatan lingkungan sekitar.

1. Kerjasama anatar individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu atau bahkan beberapa individu bertemu dan mereka melakukan kerjasama untuk menyelesaikan suatu hal atau suatu kegiatan.
2. Persaingan dengan teman sebaya. Peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya mampu untuk mengatasi masalah yang dihadapi (soal-soal yang diberikan guru) tanpa bantuan orang lain.
3. Perhatian yang di dapat. Peserta didik berlomba-lomba untuk mengerjakan dengan baik tugas yang di berikan guru agar dapat dipuji oleh guru danteman temannya.
4. Partisipasi dalam berbagai kegiatan. Peserta didik semangat untuk mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan oleh pihak sekolah.
5. Keterlibatan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar menjadi salah satu hal yang bisa membantu untuk meningkatkan interaksi peserta didik menjadi lebih baik lagi (Rakhmat,2012).

Max Weber dalam Hernawan (2010), menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Sebaiknya dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu harus memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting dilakukan karena tindakan interaksi

sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi kita sebagai makhluk sosial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, yang mana hal ini dapat diartikan bahwa pada interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi.

b) Bentuk Interaksi Sosial

Proses kehidupan masyarakat yang dinamis akan terjadi suatu proses sosial yang di dalamnya terdapat suatu proses interaksi antara manusia satu dengan yang lainnya. Proses sosial ini meliputi berbagai aspek kehidupan, seperti aspek sosial budaya, ekonomi, agama dan perkawinan. Proses sosial ini dapat terjadi dalam dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif. Hal tersebut terjadi karena interaksi yang terjadi dalam proses sosial tersebut melibatkan berbagai individu yang didalamnya terdapat standar norma sosial yang disepakati bersama oleh para anggota masyarakat.

Penjelasan singkat mengenai bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di tengah-tengah masyarakat adalah sebagai berikut:

a. Asosiatif

Interaksi sosial bersifat asosiatif akan mengarah pada bentuk penyatuan. Interaksi sosial ini terdiri atas beberapa hal yaitu:

a) Kerjasama (*cooperation*)

Kerjasama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama sehingga sepakat untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama.

b) Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok guna mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan kekacauan. Proses akomodasi dibedakan menjadi beberapa bentuk antara lain:

- a) *Coercion*, yaitu suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilaksanakan karena adanya paksaan.
 - b) Kompromi, yaitu suatu bentuk akomodasi dimana pihak-pihak yang terlibat.
 - c) Mediasi, yaitu cara menyelesaikan konflik dengan jalan meminta bantuan pihak ketiga yang netral.
 - d) *Arbitration*, yaitu cara mencapai compromise dengan cara meminta bantuan pihak ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh badan yang berkedudukan lebih dari pihak-pihak yang bertikai.
 - e) *Adjudication* (peradilan), yaitu suatu bentuk penyelesaian konflik melalui pengadilan.
 - f) *Stalemate*, yaitu suatu keadaan dimana pihak-pihak yang bertentangan memiliki kekuatan yang seimbang dan berhenti melakukan pertentangan pada suatu titik karena kedua belah pihak sudah tidak mungkin lagi maju atau mundur.
 - g) Toleransi, yaitu suatu bentuk akomodasi tanpa adanya persetujuan formal.
 - h) *Consiliation*, yaitu usaha untuk mempertemukan keinginan-keinginan pihak-pihak yang berselisih bagi tercapainya suatu persetujuan bersama.
- c) Asimilasi
- Proses asimilasi menunjuk pada proses yang ditandai adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat diantara beberapa orang atau kelompok dalam masyarakat serta usaha menyamakan sikap, mental, dan tindakan demi tercapainya tujuan bersama. Asimilasi timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang

kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama, sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

d) Akulturasi

Akulturasi merupakan proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

b. Disosiatif

Disosiatif merupakan bentuk interaksi sosial yang mengarah pada suatu perpecahan dan merenggankan rasa solidaritas kelompok. Interaksi sosial ini mengarah pada bentuk pemisahan dan terbagi dalam tiga bentuk sebagai berikut:

- 1) Persaingan/Kompetensi Persaingan atau kompetisi adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya.
- 2) Kontravensi Kontravensi merupakan bentuk proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang-terangan seperti perbuatan menghalangi, menghasut, memfitnah, berkhianat, provokasi dan intimidasi yang ditujukan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.
- 3) Konflik Konflik merupakan proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan

kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap atau jurang pemisah yang mengganjal interaksi sosial diantara mereka yang bertikai tersebut (Soerjono Soekanto, 2009).

Bentuk interaksi sosial lainnya diantaranya:

1. Interaksi antara individu dan individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu, walaupun bisa juga pertemuan tersebut tidak mengeluarkan tindakan apa-apa.
2. Interaksi antara kelompok dan kelompok. Kelompok sebagai suatu kesatuan bukan pribadi, sehingga anggota kelompok melaksanakan kegiatan atas nama kelompok tidak atas nama pribadi. Ciri-ciri kelompok tersebut yaitu terdapat pelaku dengan jumlah yang lebih dari satu terdapat komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol terdapat dimensi waktu (masa lampau, masa kini dan masa yang akan mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung, ada tujuan tertentu (Menurut Muhith, 2018).

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia yang lain, baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok. Berbagai bentuk interaksi yang telah disebutkan di atas dapat terjadi setiap hari di tengah-tengah masyarakat.

c) Komunikasi

Komunikasi adalah proses sistematis bertukar informasi diantara pihak-pihak, biasanya melalui sistem simbol biasa. Komunikasi adalah juga disiplin ilmu yang mempelajari komunikasi (Deni Darmawan, 2013).

Komunikasi secara ilmiah dapat juga berarti proses penyampaian pesan atau informasi dari pengirim (komunikator atau sender) kepada penerima (komunikan atau receiver) dengan menggunakan simbol atau lambang tertentu baik secara langsung maupun tidak langsung (menggunakan media) untuk mendapatkan umpan balik (feedback).

Komunikasi terbagi ke dalam dua bentuk yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Dari kedua bentuk komunikasi tersebut, komunikasi verbal lebih banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi komunikasi nonverbal mempunyai peran yang sangat penting, sebab kejelasan makna yang disampaikan dalam komunikasi verbal sering kali diperoleh melalui penggunaan komunikasi nonverbal. Misalnya dalam penyampaian berita kepada penerima agar lebih jelas bagi penerimanya sering kali dipergunakan gerakan tangan atau anggota tubuh lainnya (gestural), ekspresi muka (proxemics), intonasi dalam mengucapkan kata-kata tertentu. Dengan kata lain, komunikasi verbal akan lebih efektif dan efisien pemakaiannya apabila disertai dengan penggunaan komunikasi nonverbal (Deni Dermawan, 2013).

komunikasi merupakan proses pemindahan dan pertukaran pesan, dimana pesan ini dapat berbentuk fakta, gagasan, perasaan, data atau informasi dari seseorang kepada orang lain. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk mempengaruhi dan/ atau mengubah informasi yang dimiliki serta tingkah laku orang yang menerima pesan tersebut (Achmad, 2014).

Komunikasi bisa terjadi karena adanya beberapa unsur yang terkait untuk membangun sebuah komunikasi, diantaranya:

- a) Sumber, yaitu pusat informasi atau pengirim informasi. Komunikasi yang terjadi pada kita, bisa dari satu orang atau lebih (kelompok) misalnya dalam sebuah kelompok belajar, organisasi, perkumpulan dan sebagainya. Sumber komunikasi disebut juga komunikator.
- b) Penerima, yaitu pihak dimana ia menjadi tujuan untuk dikirim pesan atau info oleh sumber (komunikator). Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih. Penerima juga bisa disebut komunikan.
- c) Pesan, adalah informasi yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima (komunikan). Pesan tersebut bisa disampaikan dengan secara langsung atau melalui media komunikasi yang tersedia.

Komunikasi merupakan hal yang penting dalam kehidupan, termasuk dalam interaksi pembelajaran antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik. Menurut S. Sardiman (2012, 11-12) proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan berisi ajaran, didikan, maupun hasil diskusi dari proses pembelajaran. Komunikasi antar pribadi dapat berjalan secara efektif hanya jika pihak-pihak yang berkomunikasi menguasai cara-cara berkomunikasi yang baik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi. Komunikasi juga dapat disebut sebagai interaksi antara satu individu dengan individu lainnya atau satu individu dengan kelompok individu yang bersifat lisan ataupun tulisan yang bertujuan agar tidak terjadi kesalahan-kesalahan dalam penyampaian informasi sehingga tercipta hubungan yang baik antara sesama teman.

d) Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi merupakan faktor utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial, maka terkadang hal tersebut di dasarkan pada kepentingan-kepentingan dari individu-individu sebagai pelaku interaksi. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain:

- a. Faktor Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain, misalnya dalam hal tingkah laku, mode pakaian dan lain- lain. Faktor imitasi memiliki peran penting dalam proses interaksi sosial, hal positif dari imitasi dapat membuat seseorang mematuhi kaedah-kaedah yang berlaku. Karena menurut Gabriel Trade bahwa kehidupan sosial ini sebenarnya adalah hasil dari faktor imitasi saja.
- b. Faktor Sugesti merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain.

- c. Faktor Identifikasi dalam psikologi merupakan suatu dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain baik secara batiniah dan lahiriah.
- d. Faktor Simpati merupakan suatu perasaan tertarik kepada orang lain. Interaksi sosial yang mendasarkan atas rasa simpati akan jauh lebih mendalam bila dibandingkan hanya berdasarkan sugesti atau imitasi saja (Soejono Soekanto, 2009).

Selain beberapa faktor yang mendukung terjadinya interaksi sosial yang telah diuraikan di atas, terdapat pula faktor-faktor yang mendukung lain terjadinya perilaku manusia dalam interaksi sosial, yaitu faktor personal dan faktor situasional.

1. Faktor Personal

Faktor personal yaitu faktor dari individu itu sendiri. Terdiri dari faktor *biologis* dan faktor *sosio psikologis*:

a.) Faktor *Biologis*

Manusia sebagai makhluk biologis mempunyai dorongan untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Manusia memerlukan makan dan minum untuk mempertahankan kehidupan, memerlukan tempat tinggal untuk mendapatkan keamanan, dan lawan jenis untuk melanjutkan reproduksi. Bahkan, sampai kepada struktur DNA yang menyimpan seluruh memori warisan biologis yang diterima dari kedua orang tua. Seseorang yang berasal dari keturunan tertentu akan mewarisi sedikit banyaknya sifat-sifat biologis orangtua. Apakah itu warna kulit, jenis rambut, mata, hidung, maupun ukuran badan.

b.) Faktor *Sosio psikologis*

Manusia adalah makhluk sosial, dari proses sosial ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Hal ini

dapat diklasifikasikan ke dalam tiga komponen: afektif, kognitif dan konatif.

1. Afektif (motif sosiogenis, sikap dan emosi)

Motif sosiogenis merupakan motif skunder yang terdiri dari:

- a. motif ingin tahu: mengerti, menata dan menduga (*predictability*).
- b. motif kompetensi: seseorang ingin membuktikan bahwa dirinya mampu dalam mengatasi semua problem kehidupan
- c. motif cinta: kebutuhan akan diterima dan mendapat perlakuan yang wajar dan kasih sayang dari kelompoknya
- d. motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas
- e. kebutuhan akan nilai
- f. kebutuhan pemenuhan diri.

Sikap merupakan:

- a. kecenderungan bertindak, berpersepsi, berfikir dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai
- b. dorongan atau motivasi dalam menentukan apa apakah seseorang harus pro atau kontra terhadap sesuatu
- c. relatif lebih menetap. Bagaimana studi menunjukkan bahwa sikap politik kelompok cenderung dipertahankan dan jarang mengalami perubahan
- d. mengandung aspek evaluasi. Artinya mengandung nilai menyenangkan atau tidak menyenangkan
- e. timbul dari pengalaman.

Emosi menunjukkan kegoncangan organisme yang disertai oleh gejala-gejala kesadaran, keprilakuan, dan proses fisiologis diantaranya konatif (kecendrungan bertindak/berperilaku dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap:

a. Konatif (Kepercayaan)

Keyakinan bahwa sesuatu itu benar atau salah atas dasar bukti, sugesti otoritas, pengalaman atau intuisi.

Kepercayaan menentukan seseorang dalam mengambil keputusan dan menentukan sikap terhadap objek, dan kepercayaan juga terbentuk berdasarkan pengetahuan, kebutuhan dan kepentingan.

b. Konatif (Kebiasaan)

Kebiasaan merupakan aspek perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis tanpa direncanakan. Kebiasaan mungkin merupakan hasil pelaziman yang berlangsung pada waktu yang sama atau sebagai reaksi khas yang dilakukan secara berulang-ulang.

2. Faktor Situasional

Faktor kedua yang dapat mempengaruhi perilaku manusia dalam berinteraksi sosial adalah faktor situasional, meliputi:

a. Aspek objektif dari lingkungan, terdiri dari :

1. Faktor ekologis merupakan keadaan alam yang terdiri dari geografis, iklim dan meteorologis mempengaruhi gaya hidup dan perilaku manusia. Dimana kondisi alam mempengaruhi aktivitas manusia, seperti cuaca panas, hujan, mendung dan lainnya.
2. Faktor desain dan arsitektur mempengaruhi pola interaksi manusia yang berada di dalamnya. Semakin bagus struktur bangunan tersebut maka semakin bagus pula pola interaksi manusia yang berada di dalamnya
3. Faktor temporal mempengaruhi pola interaksi manusia. Seseorang yang dalam keadaan lelah akan berbeda dalam menanggapi aksi yang diberikan ketika dalam keadaan fit, begitu juga ketika seseorang dalam keadaan sibuk dan luang ataupun pesan yang disampaikan di pagi hari, siang hari, sore dan bahkan tengah malam. Masing-masing akan mendapatkan respon yang berbeda.

4. Suasana perilaku (behavior setting) juga akan menentukan perilaku manusia, dimana seseorang akan bersikap santun dalam kegiatan beragama dan ditempat ibadah, namun akan lebih agresif bila ditempat hiburan atau pasar.
5. Teknologi sebagai media sosial telah mempengaruhi pola interaksi dalam kehidupan masyarakat.
6. Sosial sebagai sistem peranan dalam masyarakat, struktur kelompok dan organisasi, karakteristik populasi, adalah faktor-faktor sosial yang menata perilaku manusia.
7. Lingkungan psikososial merupakan persepsi tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan, akan mempengaruhi perilaku dalam lingkungan. Lingkungan dalam persepsi kita lazim disebut dengan iklim. Dalam organisasi, iklim psikososial menunjukkan persepsi orang tentang kebiasaan individual, ketegasan pengawasan, kemungkinan kemajuan, dan tingkat keakraban.
8. Stimulus yang mendorong memperteguh perilaku: Adanya stimulus yang menentukan apakah perilaku tersebut layak dilakukan dalam situasi tertentu ataupun kurang layak (Rakhmat, 2012).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial diantaranya yaitu faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Selain itu ada juga faktor personal dan situasional yang mempengaruhi interaksi sosial. Semua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial kita sehari-hari, baik itu membawa pengaruh positif maupun negatif tergantung individu masing-masing terutama bagi peserta didik sekolah dasar dikarenakan interaksi sosial harus ditanamkan sejak dini pada diri anak.

C. Hasil Belajar

1. Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku seseorang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar merupakan proses untuk memperoleh perubahan perilaku dari dalam individu. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan pemikiran individu.

Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut A. J Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input). Masukan dari sistem tersebut berupa macam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (performance) (Abdurrahman, 2012:26).

belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Belajar juga merupakan suatu proses pengeksploasian terhadap suatu obyek yang dapat disintesis untuk menuju sempurna (Lefudin , 2017).

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan digunakan dengan mendeskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang sifatnya permanen. (Fathurrohman, 2017)

Belajar secara umum dirumuskan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami (Suardi, 2018)

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melewati kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto, 2013:5).

Hasil belajar merupakan tingkat puncak dari proses pembelajaran, dimana hasil belajar adalah bukti yang didapatkan dari proses belajar. Guru bertujuan agar bisa mengajarkan atau mentransformasikan ilmu serta pengetahuannya ke pada murid dengan proses belajar mengajar. Dengan harapan murid mendapatkan hasil pemahaman dari proses ini. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah aktivitas atau proses yang melibatkan seluruh indra dari seseorang dengan memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan sehingga mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya maupun orang lain dan lingkungan. Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang

positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Jika proses belajar dilakukan dengan baik, maka kemungkinan besar akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi (Djamarah, 2012). Sedangkan ada pula penggolongan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni digolongkan menjadi dua faktor, yang pertama faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan yang ke dua faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal)

1. Faktor internal, meliputi: kemampuan intelektual, afeksi seperti perasaan dan percaya diri, motivasi, kematangan untuk belajar, usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan pengindraan seperti melihat, mendengarkan, dan merasakan.
2. Faktor eksternal, merupakan faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yang meliputi: guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa hardware maupun software serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam (Slameto, 2012).

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam suatu pembelajaran dapat disebabkan pula oleh dua faktor yakni faktor internal (kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar) dan faktor eksternal (keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar).

a) Faktor Internal

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit

kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

2) Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

3) Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

b) Faktor Eksternal

1) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

3) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

4) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi. Selain itu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik juga dapat berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik seperti kesehatan, minat, bakat, keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar.

3. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan tempat dimana terjadinya proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar lingkungan menjadi salah satu faktor keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Bimo Walgito (2010: 146), mengemukakan bahwa “lingkungan belajar yang perlu diperhatikan diantaranya tempat belajar, alat-alat untuk belajar, suasana belajar dan pergaulan”. Lingkungan belajar yang bersih, nyaman dan kondusif akan membuat peserta didik lebih fokus untuk belajar sehingga memudahkan peserta didik untuk berkonsentrasi dan menyerap ilmu pembelajaran.

Ketika peserta didik mampu berkonsentrasi dengan baik maka akan memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Menurut Dwi Siswoyo dkk (2011: 148) mengatakan bahwa, lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang ada di luar individu yang meliputi:

- a. Lingkungan fisik (keadaan iklim, keadaan alam)
- b. Lingkungan budaya (bahasa, seni, ekonomi, politik, pandangan hidup, keagamaan, dan lainnya).
- c. Lingkungan sosial atau masyarakat (keluarga, kelompok bermain, organisasi).

Menurut Muhibbin Syah (2011: 137) terdapat dua lingkungan belajar yang mempengaruhi proses belajar yang meliputi:

- a. Lingkungan sosial
Lingkungan sosial meliputi lingkungan sekolah, lingkungan sosial peserta didik dan lingkungan keluarga. Seluruh warga sekolah seperti guru, karyawan, dan teman sekelas merupakan lingkungan sosial peserta didik dan dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Selain di sekolah, lingkungan sosial di rumah juga dapat mempengaruhi semangat dan hasil belajar peserta didik. Lingkungan sosial di rumah meliputi lingkungan keluarga, teman bergaul dan masyarakat.
- b. Lingkungan non sosial
Lingkungan non sosial juga perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Lingkungan non sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat belajar, sumber belajar, keadaan cuaca, pencahayaan, dan waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik.

Lingkungan belajar juga memiliki fungsi bagi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Oemar Hamalik (2003: 196) lingkungan pengajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi psikologis Stimulus bersumber atau berasal dari lingkungan yang merupakan rangsangan terhadap individu sehingga terjadi respon yang menunjukkan tingkah laku tertentu.
- b. Fungsi pedagogis Lingkungan memberikan pengaruh-pengaruh yang bersifat mendidik, khususnya lingkungan yang sengaja disiapkan sebagai suatu lembaga pendidikan,

misalnya keluarga sekolah, lembaga pelatihan dan lembaga-lembaga sosial.

- c. Fungsi Instruksional Program instruksional merupakan suatu lingkungan pengajaran atau pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan tingkah laku peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar peserta didik yang mempengaruhi proses belajar peserta didik. Lingkungan belajar peserta didik digolongkan menjadi lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial seperti hubungan dalam keluarga, teman sepergaulan dan lingkungan di sekolah. Lingkungan non sosial seperti tempat belajar, fasilitas belajar, dan sumber belajar. Apabila interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar berjalan dengan baik tentu akan mendukung dan mempermudah peserta didik memperoleh kenyamanan belajar. Hal tersebut akan meningkatkan semangat belajar peserta didik serta dapat lebih berkesempatan untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

D. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini disajikan penelitian yang relevan mendukung penelitian ini diperlukan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

Penelitian yang relevan dari berbagai kajian akan dijadikan masukkan dalam melengkapi penelitian ini, penelitian tersebut antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyadi Hadi, Nurhananik, dan Neneng Rini Haerani (Vol. VI, No.1, February 2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Peserta didik Sekolah Dasar” . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada Peserta didik SD memberikan dampak negatif. Gadget dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Peserta didik SD menjadi tidak peka terhadap lingkungan. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya

interaksi sosial, kemudian peserta didik juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada peserta didik SD. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti yaitu :

- a. Untuk memperoleh gambaran secara kuantitatif mengenai kemampuan berinteraksi sosial peserta didik SD
 - b. Untuk mengarahkan peserta didik SD dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman lebih melalui interaksi sosial
2. Novitasari (2016) penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak. Apabila hal ini berlangsung terus menerus, dikhawatirkan akan berdampak pada interaksi sosial anak, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gadget* sebuah interaksi sosial akan mengalami sebuah gangguan. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti yaitu pada perkembangan anak diantaranya sebagai berikut.
- a. Terganggunya proses tumbuh kembang alami karna mempergunakan *gadget*
 - b. Merugikan pada keterampilan interpersonal anak
 - c. Perubahan emosi yang terjadi pada anak
3. Didin Syahyudin (Vol.2, No.1, Tahun 2019) penelitian yang berjudul “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Peserta didik”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik baik laki-laki maupun perempuan mempunyai *gadget* sendiri. *Gadget* yang digunakan oleh peserta didik terdiri dari *laptop* dan sebagian besar menggunakan *smartphone*. Mayoritas peserta didik menggunakan gadget untuk mencari informasi, sarana berkomunikasi dan hiburan. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik menggunakan gadget selama ≥ 6 jam. Bahkan salah seorang dari mereka akhir-akhir ini selalu mengurung

diri didalam kamar sejak pulang sekolah menjelang malam, menghindari komunikasi dengan keluarganya, lupa makan dan minum serta susah diingatkan untuk belajar. Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* baik peserta didik laki-laki maupun perempuan yang paling banyak dijumpai ialah dampak pada malas beraktifitas yang menimbulkan masalah gangguan komunikasi dan berkurangnya konsentrasi. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti yaitu mengenai dampak yang ditimbulkan akibat *gadget* diantaranya sebagai berikut.

- a. Sulit berinteraksi dengan teman
 - b. Kurang peduli terhadap keadaan sekitar
 - c. *Introvert*. Anak menjadi lebih tertutup
4. Riski Septia Harahap, Rosma Elly, dan Intan Safiah (Vol.3, No.1, 119-126, Januari 2018) penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ditemukan pengaruh antara penggunaan gadget dengan hasil belajar peserta didik. Penggunaan gadget yang berlebih akan menimbulkan sikap ketergantungan terhadap gadget. Sikap ketergantungan inilah yang akan menimbulkan pengaruh positif atau negatif gadget terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga penelitian ini dijadikan acuan oleh peneliti yaitu pada pemanfaatan penggunaan *gadget* sebagai berikut.
- a. Penggunaan *gadget* dalam durasi yang lama akan berdampak pada hasil belajar peserta didik
 - b. Menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak penting seperti bermain *game* dan *menscroll* media sosial
 - c. Jika *gadget* dapat disesuaikan penggunaannya maka akan berdampak positif bagi peserta didik

E. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Pada era globalisasi ini, hampir semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai dengan orang tua sudah tidak asing lagi dengan *gadget* yang dibuat untuk bisa mengakses informasi dari belahan dunia mana pun dengan mudah. *Gadget* muncul dalam berbagai jenis dan fitur. Salah satu *gadget* yang paling sering digunakan anak zaman sekarang adalah *smartphone*. *Smartphone* memang memberikan dampak positif, dengan *smartphone* anak jadi lebih mudah untuk belajar atau mempelajari hal-hal baru. Akan tetapi ada juga dampak negatif dari *smartphone* yaitu, anak akan lebih mudah menerima informasi yang tidak layak dikonsumsi untuk ukuran anak seusianya, anak bisa juga menirukan hal negatif yang mereka lihat di *smartphone*. Kemudian anak-anak lebih senang menyendiri dan bermain *smartphone* daripada berkumpul dengan temannya atau mengulang pelajaran sekolahnya.

Salah satu pengaruh yang terjadi akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu mengganggu perkembangan interaksi sosialnya. Saat ini, penggunaan *gadget* bagi peserta didik sangat memprihatinkan sebagaimana Ismanto dan Onibala (dalam Warisya, 2015) mengatakan bahwa peserta didik yang sering menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama, dapat membuat dirinya menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan *gadget*nya untuk bermain *game* dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru serta orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Pengaruh lainnya yaitu semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal. Termasuk hal-hal yang belum seharusnya dapat diakses oleh peserta didik.

Kurangnya interaksi sosial antar peserta didik juga merupakan salah satu dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebih. Dengan adanya *gadget* membuat mereka hampir tidak pernah menyapa guru ataupun pegawai sekolah. Mereka pun jarang bermain dengan teman-teman dari kelas lain

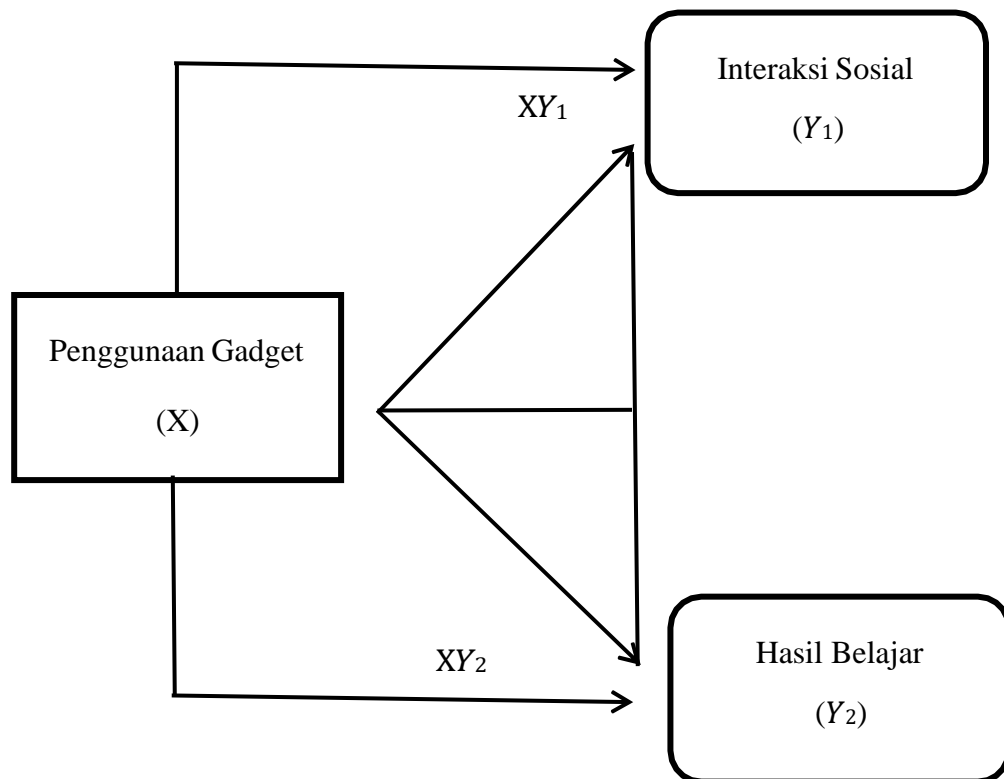
bahkan bermain dengan teman sekelas pun kebanyakan hanya saat jam sekolah berlangsung. Peserta didik cenderung merasa kesal jika gadget yang sedang asyik mereka mainkan tiba-tiba di ambil oleh orangtuanya, terlebih jika kuota internet mereka habis mereka habis maka mereka akan merengek kepada orang tuanya untuk membelikan kuota lagi. Karena mereka merasa jika kuotanya habis mereka tidak bisa mengekspresikan diri di media sosial dan tidak bisa mengakses fitur yang mereka inginkan. Padahal orang tua mengharapkan anak dapat belajar lebih baik lagi dengan *gadget* yang dimiliki. Banyak peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang rendah. Hal tersebut diduga karena seringnya peserta didik mengakses *gadget* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat bukan untuk mencari pengetahuan baru dengan *gadget* yang dimilikinya. Padahal, peserta didik seharusnya dapat memanfaatkan *gadget* yang dimilikinya sebagai alat untuk memperoleh informasi, ilmu pengetahuan dan hal-hal lain yang lebih bermanfaat lagi daripada menggunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

Seringnya peserta didik dalam mengakses *gadget* juga dapat menyebabkan terganggunya konsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik kurang memperhatikan saat guru menjelaskan dan mengakibatkan penurunan pada hasil belajarnya. Peserta didik juga kurang memiliki tanggung jawab atas tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan guru kepadanya, mereka cenderung membebaskan tugas sekolah kepada orang tuanya sehingga pekerjaan rumah yang seharusnya dikerjakan oleh mereka malah dikerjakan oleh orang tuanya. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab peserta didik tidak mengerti dengan materi yang diberikan dan menjadikan salah satu alasan hasil belajar peserta didik rendah. Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa belajar merupakan suatu hal yang membosankan sehingga untuk mengatasi kebosanan tersebut mereka memilih untuk menyenangkan dirinya dengan bermain *gadget* dan mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Peserta didik juga menganggap bahwa

bermain *gadget* jauh lebih menyenangkan disbanding bermain dengan teman-temannya ataupun belajar.

Oleh karena itu agar peserta didik dapat bersosialisasi, bermain dengan teman-temannya, mengerjakan tugas, dan belajar selayaknya peserta didik pada umumnya maka penggunaan *gadget* perlu diawasi oleh orang terdekatnya seperti guru, keluarga terutama orangtua agar pengaruh negative dari *gadget* itu sendiri bisa lebih terkontrol. Karna lingkungan sekitar terutama guru, dan orangtua memegang peran penting dan berkewajiban memberikan pendidikan dan pendampingan yang baik untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan karakter peserta didik. Berdasarkan pokok pemikiran di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah jika penggunaan *gadget* dapat lebih terkontrol dan digunakan untuk hal yang positif bagi peserta didik seperti menambah pengetahuan dengan banyak membaca dan menonton video edukasi, maka interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Demikian pula sebaliknya, jika penggunaan *gadget* tidak terkontrol dan digunakan untuk hal-hal yang negative oleh peserta didik, maka interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik akan menurun.

Penjabaran variabel-variabel dalam penulisan di atas dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penulisan

Keterangan :

- X = Variabel Bebas (penggunaan *gadget*)
- Y₁ = Variabel Terikat 1 (interaksi sosial)
- Y₂ = Variabel Terikat 2 (hasil belajar)
- XY₁Y₂ = Variabel bebas kepada variabel terikat 1 dan 2
- = Pengaruh

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kerangka pikir yang telah disajikan di atas, maka diajukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.
2. Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

3. Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistic. Menurut Sugiyono (2017: 8) “metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penilaian, analisis data berupa kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik. Oleh karena itu, pendekatan kuantitatif digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang akurat berdasarkan fenomena masalah yang empiris dan adapat diukur.

Penelitian ini dilihat dari sumber permasalahannya, maka penelitian ini menggunakan desain penelitian *korelasi person product moment* dengan *expost facto*. Arikunto (2013: 166) menyatakan bahwa penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada. Menurut Sugiyono (2017: 7) “Penelitian *expost facto* bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi”.

Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang ada tidaknya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Way Lima Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran
2. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 di SD Negeri 1 Way Lima Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran

C. Prosedur Penelitian

Berikut tahapan-tahapan prosedur penelitian yang terdapat dalam penelitian ini.

1. Melakukan penelitian pendahuluan berupa observasi kepada peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.
2. Memilih subjek penelitian yaitu 66 orang peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa angket terkait penggunaan *gadget*.
4. Menguji coba instrumen pengumpulan data (angket) kepada 20 orang peserta didik kelas tinggi di sekolah (SD Negeri lain).
5. Menganalisis data dari hasil uji coba angket kepada 20 orang peserta didik kelas tinggi untuk mengetahui validitas dan reabilitas data.
6. Melaksanakan penelitian dengan membagikan angket terkait penggunaan *gadget* kepada subjek penelitian yaitu 66 orang peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 1 Way Lima.
7. Menghitung dan menganalisis data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.
8. Interpretasi perhitungan data berdasarkan hasil di lapangan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 80), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima yang berjumlah 66 orang peserta didik. Sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah peserta didik kelas tinggi

No	Kelas	Jumlah Peserta didik (orang)
1.	IV	27
2.	V	18
3.	VI	21
	Total	66

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 1 Way Lima Tahun Pelajaran 2021/2022

2. Sampel

Menurut Sugiono (2016:120) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi itu dan harus benar-benar *representative* (mewakili). Menurut Arikunto (2012:104) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya. Populasi dalam penelitian ini sebesar <100 peserta didik, maka peneliti akan mengambil seluruh jumlah populasi yaitu sebanyak 66 orang peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

Penelitian ini mengambil sampel dengan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel yang mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Karna jumlah populasinya <100 maka teknik pengambilan sampelnya yaitu populasi = sampel, yang dimana 66 orang peserta didik sama dengan 66 sampel.

Tabel 4. Sampel Penelitian

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.	IV	16	11	27
2.	V	11	7	18
3.	VI	11	9	21
	Total			66

Sumber: Data Peneliti, 2021

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2019 : 38).

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel bebas pada penelitiannya yaitu interaksi social (Y_1), dan hasil belajar (Y_2)

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu penggunaan gadget (X)

F. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel merupakan penjelasan secara singkat dan jelas mengenai masing-masing variabel dalam penelitian. Berikut ini beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti:

a. Penggunaan Gadget

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dilengkapi dengan berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan memiliki tujuan dan manfaat praktis yang akan membantu manusia untuk memudahkan dalam aktifitas sehari-harinya terutama untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran atau pun dalam memperoleh ilmu pengetahuan baru. *Gadget* yang akan saya teliti dalam penelitian ini yaitu lebih memfokuskan kepada *smartphone* karena peserta didik sekolah dasar cenderung lebih banyak yang memiliki *smartphone* dari pada *gadget* lainnya.

b. Interaksi Sosial

interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, yang mana dalam penelitian ini peneliti akan meneliti bagaimana interaksi sosial peserta didik yang selalu menggunakan *gadget* dengan peserta didik yang masih masih terkontrol dalam menggunakan *gadget*nya. Hal ini dapat diartikan bahwa pada interaksi sosial peserta didik yang lebih jarang menggunakan *gadget* lebih baik atau bahkan sebaliknya peserta didik yang menggunakan *gadget* lebih sering menyebabkan interaksi sosialnya menjadi lebih baik.

c. Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas atau proses yang melibatkan seluruh indra dari seseorang dengan memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan sehingga mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya maupun orang lain dan lingkungan. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti mengenai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, apakah peserta didik memahami dengan baik materi pembelajaran atau mungkin peserta didik masih banyak yang belum faham dengan materi pembelajaran sehingga

menyebabkan ketidaktuntasan dalam belajar. Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Jika proses belajar dilakukan dengan baik, maka kemungkinan besar akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian menurut sugiyono (2016:38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Gadget*

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam penelitian ini saya memfokuskan penggunaan *gadget* berupa *smartphone*. Adapun indikator *gadget* sendiri adalah sebagai berikut:

1. Intensitas berupa tingkat keseringan menggunakan *gadget*. Dimana dalam penelitian ini, apakah peserta didik dalam sehari mengakses *gadget* atau tidak, apakah durasi yang dibutuhkan untuk mengakses *gadget* hanya sebentar atau cukup lama.
2. Penggunaan fitur-fitur yang ada di dalam *gadget*. Dalam hal ini apakah peserta didik menggunakan *gadget* untuk mengakses fitur-fitur yang akan membantunya dalam mengerjakan tugas atau malah menggunakannya untuk bermain *tik tok*, dan *game online (free fire, mobile legend, dan PUBG)*.
3. Waktu dan tempat. Dalam hal ini pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakan *gadget* cukup berpengaruh. Apakah peserta didik menggunakan *gadget* pada waktu-waktu belajar atau justru saat akhir pekan, apakah peserta didik menggunakan *gadget* saat sedang berada di rumah saja atau justru membawanya ke sekolah juga
4. Timbulnya perubahan perilaku. Perubahan perilaku peserta didik yang biasanya suka bergaul dengan temannya tiba-tiba menjadi pendiam

atau peserta didik yang biasanya aktif dalam proses pembelajaran menjadi kurang memperhatikan atau malas-malasan dalam belajar.

5. Gangguan kesehatan. Akibat menggunakan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan gangguan kesehatan terutama gangguan kesehatan mata akibat dari radiasi yang ditimbulkan.

b. Interaksi Sosial

interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok teman sekolahnya, dan kelompok teman dengan kelompok teman lainnya di lingkungan sekolah. Berikut merupakan beberapa indikator yang mempengaruhi interaksi sosial:

1. Kerjasama anatar individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu atau bahkan beberapa individu bertemu dan mereka melakukan kerjasama untuk menyelesaikan suatu hal atau suatu kegiatan.
2. Persaingan dengan teman sebaya. Peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya mampu untuk mengatasi masalah yang dihadapi (soal-soal yang diberikan guru) tanpa bantuan orang lain.
3. Perhatian yang di dapat. Peserta didik berlomba-lomba untuk mengerjakan dengan baik tugas yang di berikan guru agar dapat dipuji oleh guru dan teman temannya.
4. Partisipasi dalam berbagai kegiatan. Peserta didik semangat untuk mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan oleh pihak sekolah.
5. Keterlibatan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar menjadi salah satu hal yang bisa membantu untuk meningkatkan interaksi peserta didik menjadi lebih baik lagi

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam penelitian ini penulis akan melihat hasil belajar pada aspek kognitif siswa. Penulis memperoleh hasil

belajar siswa dari nilai ujian tengah semester tahun ajaran 2021/2022 yang dilaksanakan oleh sekolah.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket/kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Angket/kuesioner digunakan untuk mendapatkan data tentang pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik. Teknik angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode angket atau kuisisioner digunakan peneliti sebagai cara untuk memperoleh data dari peserta didik. Angket/kuesioner terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan dimana responden tinggal menceklis salah satu jawaban yang diberikan pada pilihan jawaban yang telah disiapkan.

2. Dokumentasi

Penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dan data dalam bentuk gambar/foto, dan tulisan-tulisan atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat data yaitu terkait data-data jumlah peserta didik, nilai ujian tengah semester peserta didik tahun ajaran 2021/2022, dan banyak peserta didik yang memiliki *gadget*. Data dokumentasi akan peneliti peroleh dari lokasi penelitian yaitu SDN 1 Way Lima.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Permendikbud No. 104 tahun 2014 pada Pasal 10 adalah “Alat yang digunakan untuk menilai capaian pembelajaran peserta didik”. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan dan penelitian yang objektif.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen yang digunakan tergantung jumlah variabel yang diteliti (Riduwan 2012: 78).

1. Angket

Angket/kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Angket/kuesioner terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan dimana responden tinggal menceklis salah satu jawaban yang diberikan pada pilihan jawaban yang telah disiapkan. Berikut tersedia pada tabel 5. yang merupakan kisi-kisi instrumen angket.

Tabel 5. Kisi-kisi instrument angket

Variabel	Indikator	Pertanyaan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Penggunaan <i>gadget</i>	Tingkat intensitas berupa tingkat keseringan menggunakan <i>gadget</i>	1	2,3,4	4
	Penggunaan fitur-fitur yang ada di dalam <i>gadget</i>	5,6,7	8,9,10	10
	Pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakannya	11-13	14,15	15
	Timbulnya perubahan perilaku	16	17-20	20
	Gangguan kesehatan	21	22-25	25
Interaksi sosial	Kerjasama anatar individu	26-28	29,30	30
	Persaingan dengan teman sebaya	31-34	35,36	36
	Partisipasi dalam berbagai kegiatan	37-39	40	40
	Keterlibatan lingkungan sekitar	41-43	44,45	45
	Perhatian yang di dapat	46-48	49,50	50

	Jumlah Pernyataan		50
--	-------------------	--	----

Sumber: (Unovianka, 2014 dan Rakhmat, 2012)

Adapun penetapan skor jawaban setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Skor jawaban angket

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Selalu	5	Selalu	1
Sering	4	Sering	2
Kadang-kadang	3	Kadang-kadang	3
Jarang	2	Jarang	4
Tidak Pernah	1	Tidak Pernah	5

Sumber: Sugiyono (2017):

Adapun rubrik penskoran sebagai berikut:

Tabel 7. Rubrik Penskoran

Bentuk pilihan jawaban	Pernyataan menggunakan <i>gadget</i> dan berinteraksi sosial
Selalu	Setiap hari dalam 1 minggu
Sering	4-5 hari dalam 1 minggu
Kadang-kadang	3 hari dalam seminggu
Jarang	1 atau 2 hari dalam 1 minggu
Tidak pernah	Tidak pernah dalam 1 minggu

Sumber: (Sugiyono, 2017)

J. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrument harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrument yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu valid dan reliabel.

1. Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrumen telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas atau keshahihan instrumen adalah kemampuan instrumen untuk mengukur dan menggambarkan keadaan suatu aspek sesuai dengan maksudnya untuk apa instrumen tersebut dibuat. Instrumen pengukuran tersebut dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji tingkat validitas suatu instrumen digunakan rumus korelasi product moment. Rumus korelasi product moment yang digunakan yaitu rumus korelasi product moment dengan angka kasar, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 N = Jumlah responden/sampel variabel X
 $\sum XY$ = Total perkalian X dan Y
 $\sum X$ = Jumlah nilai X
 $\sum Y$ = Jumlah skor Y
 $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X
 $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai Y

Kriteria pengujian yang digunakan adalah, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} <$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid (Rusman, 2019 : 64).

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabilitas apabila instrumen tersebut konsisten dalam hasil ukurnya sehingga dapat dipercaya. Instrumen yang dapat dipercaya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Uji reliabilitas perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran

dapat memberikan hasil yang relatif sama apabila melakukan pengukuran kembali pada objek yang sama. Instrumen yang valid belum tentu reliabel, maka perlu diuji reliabilitasnya. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur suatu objek. Uji reliabelitas pada penelitian ini menggunakan rumus cronbach alpha. Rumus cronbach alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabelitas instrumen
 n = Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma^2 b_1$ = Jumlah varians butir
 $\sigma^2 t$ = Varians total

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reabilitas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Koefisien korelasi r	Kriteria Reabilitas
0,80 - 1,000	Sangat Tinggi
0,60 - 0,799	Tinggi
0,40 - 0,599	Cukup
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2017 : 187)

K. Hasil Uji Prasyarat Instrumen

Pelaksanaan hasil uji coba instrumen angket dilaksanakan pada hari Senin, 15 Agustus 2022. Responden yang digunakan dalam uji coba instrumen penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas tinggi SD Negeri 22 Way Lima, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran. Setelah melakukan uji coba instrumen penelitian, selanjutnya dilakukan perhitungan uji validitas dengan menggunakan rumus *Product Moment* dan dilakukan perhitungan uji

reliabilitas dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2010.

Adapun hasil uji validitas dan reliabilitas adalah sebagai berikut :

1. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

Uji validitas instrumen penelitian menggunakan *Microsoft Excel* 2010.

Peneliti juga mencantumkan perhitungan secara manual. Berdasarkan analisis perhitungan validitas, item pernyataan penggunaan *gadget* (X) yang

valid berjumlah 21 item dan item pernyataan yang tidak valid berjumlah 4 item. Sementara untuk item pernyataan interaksi sosial yang valid berjumlah 22 item dan item pernyataan yang tidak valid berjumlah 3 item. Jadi untuk keseluruhan item pernyataan penggunaan *gadget* dan interaksi sosial, item yang valid berjumlah 43 dan yang tidak valid berjumlah 7 item.

Data lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Uji Reliabilitas instrumen angket dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel* 2010. Peneliti juga mencantumkan perhitungan secara manual. Berdasarkan uji validitas di atas diketahui bahwa instrumen yang akan peneliti gunakan yaitu:

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Variabel	Item Pernyataan
X (Penggunaan <i>gadget</i>)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25.
Y (Interaksi Sosial)	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25.
Sumber: Analisis Peneliti.	

Hasil perhitungan uji reliabilitas angket penggunaan *gadget* (X) menggunakan rumus *cronbach alpha* r_{11} yang dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* dengan $n = 30$, signifikansi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361 sehingga diketahui bahwa $r_{11} = 0,862 > r_{tabel}$ (0,361), maka instrumen angket dinyatakan reliabel. Data lengkap

dapat dilihat pada lampiran.

Sementara untuk hasil perhitungan uji reliabilitas angket interaksi sosial (Y) menggunakan rumus *cronbach alpha* r_{11} yang dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* dengan $n = 30$, signifikansi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361 sehingga diketahui bahwa $r_{11} = 0,817 > r_{tabel} (0,361)$, maka instrumen angket dinyatakan reliabel. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran.

L. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut jadi mudah untuk dipahami. Sebelum menguji hipotesis, maka harus melakukan uji prasyarat analisis data terlebih dahulu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data ini berkaitan dengan perhitungan menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis diajukan untuk mengetahui tentang ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

1. Uji Prasyarat Analisis data

a. Uji Normalitas

Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang terdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

- Jika signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.
- Jika signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Menurut Riduwan (2014 : 184) “uji linieritas bertujuan untuk menguji data yang dihubungkan apakah berbentuk garis linier atau tidak.” Uji linieritas bertujuan untuk memastikan hubungan antara variabel X terhadap variabel Y bersifat linier, kuadratik, atau bersifat lebih tinggi. Dalam uji linearitas mengharapkan agar hasil pengujiannya menghasilkan hipotesis nol diterima, artinya persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh itu yang merupakan persamaan regresi linear sederhana sebenarnya cocok dengan data pengamatan (Herrhyanto, 2017:163). . Rumus utama dalam uji linearitas yaitu dengan Uji-F sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJKTC}{RJKE}$$

Keterangan:

JKE = Jumlah Kuadrat Error

JKTC = Jumlah Kuadrat Tidak Cocok

RJKTC = Rata-rata Jumlah Kuadrat Tidak Cocok

RJKE = Rata-rata Jumlah Kuadrat Error

Sumber: Riduwan (2009: 125)

Selanjutnya untuk menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2017: 199) yaitu dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ artinya data berpola linier, sedangkan

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ artinya data berpola tidak linier.

2. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel independen kepada variabel dependen. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2018: 242) “Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Jadi maksudnya adalah taksiran keadaan populasi melalui data sampel”. Berikut uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Uji Hipotesis Pertama

Uji hipotesis satu digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima. Untuk mengujinya menggunakan uji hipotesis persamaan regresi sederhana menurut Sugiyono (2015: 262) dengan rumus:

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksikan

α = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Hipotesis pertama pada penelitian ini berbunyi:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

Ho : Tidak terdapat penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

2. Uji Hipotesis Kedua

Uji hipotesis satu digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima. Untuk mengujinya menggunakan uji hipotesis persamaan regresi sederhana menurut Sugiyono (2015: 262) dengan rumus:

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksikan

α = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Hipotesis kedua pada penelitian ini berbunyi:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

Ho : Tidak terdapat penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima.

3. Uji Hipotesis Ketiga

Uji hipotesis ketiga dilakukan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Untuk mengujinya menggunakan uji keberartian regresi menurut Sudjana (2002: 327) yaitu:

1. Jumlah kuadrat total (JK_{tot})
2. Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg(a)}$)
3. Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg(b)}$)
4. Jumlah Kuadrat Residu (JK_{res})
5. $dk_{reg} = k =$ Jumlah Variabel Independent (X)
6. $dk_{res} = N - k - 1$

7. Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{reg(a)}$)
8. Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{reg(b)}$)
9. Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Residu (RJK_{res})
10. Uji signifikan dengan kriteria :
 - Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ = tolak H_0 = Regresi signifikan
 - Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ = terima H_0 = Regresi tidak signifikan

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini berbunyi:

H_a : Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data yang diperoleh dan penelitian yang dilaksanakantentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajarpeserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,3838 atau 38,38% yang berada pada taraf “rendah”.
2. Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,5611 atau 56,11% yang berada pada taraf “cukup”.
3. Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,4724 atau 47,24% yang berada pada taraf “cukup”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan pendampingan belajar orang tua dengan kemampuan membaca peserta didikkelas II SD Negeri 3 Teluk Pandan, peneliti dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya dapat menggunakan *gadget* dengan lebih bijak lagi sebagaimana mestinya sesuai dengan usianya. Seperti memanfaatkan *gadget* untuk berinteraksi sosial, menanyakan kabar teman-temannya, diskusi mengenai pembelajaran melalui grup *WhatssApp*, mencari materi pelajaran ataupun menonton video tentang edukasi, dan lain sebagainya. Sehingga peserta dapat lebih peduli terhadap lingkungan sekitar dan lebih giat lagi untuk terus belajar yang kemudian akan mempermudah peserta didik untuk menjawab soal ulangan ataupun yang lainnya.

2. Pendidik

Pendidik sebagai pengelola kelas sebaiknya lebih aktif lagi dalam pendampingan kepada peserta didik dalam menggunakan *gadget* di sekolah. Salah satunya dengan memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi di grup bersama peserta didik agar membangkitkan interaksi sosialnya dan sebagai fasilitas penunjang pembelajaran di era globalisasi ini. Selain itu, pendidik bisa lebih banyak berkomunikasi dengan orang tua peserta didik terkait dengan penggunaan *gadget* agar dapat dipantau dengan baik, sehingga segala permasalahan yang ada pada peserta didik dapat segera terselesaikan.

3. Orang Tua

Orang tua sebaiknya dapat menjalin komunikasi yang baik dengan wali kelas terkait dengan kondisi peserta didik, seperti kesehariannya di sekolah, bagaimana peserta didik bersikap dengan teman dan gurunya, bagaimana peserta didik selama proses pembelajaran, atau kendala-kendala lain yang seharusnya perlu diketahui oleh orang tua. Selain itu orang tua juga perlu mengawasi anak saat menggunakan *gadget* sehingga perihal apapun yang diakses peserta didik dapat diketahui oleh orang tua.

4. Peneliti Lanjutan

Peneliti menyarankan untuk dapat lebih mengembangkan variabel, populasi maupun instrumen penelitian menjadi lebih baik, sehingga hasil dari penelitian selanjutnya dapat lebih maksimal dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar (Teori, Diagnostis dan Remediasinya)*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya, Bandung.
- . 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Yrama Widya, Bandung.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*. 2(3) : 68-91.
- Ayuby. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Bimo Walgito. 2002. *Psikologi Belajar*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Darmawan, Deni. 2013. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, PT Rosda, Bandung.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Didin Syahyudin. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Peserta didik. *Jurnal Pendidikan*. 2(1) : 13-28.
- Dirgantara, R. 2020. Analisis kejahatan begal dengan motivasi perampokan di Kota Palu. *Tadulako Master Law Journal*. 4(2) : 151-173.
- Dwi Siswoyo, dkk. 2011. *Ilmu Pendidikan*. UNY Press, Yogyakarta.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Garudhawaca, Yogyakarta.
- Haryanto, A. T. 2020. *Riset: Ada 175,2 juta pengguna internet di Indonesia*. [https:// inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia](https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia). diakses pada 3 Desember 2021 pukul 21.10

- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 27 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE) Pasal 29 Tentang Ancaman Kekerasan Melalui Informasi Elektronik*
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Peserta didik Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawatan*. .3(2): 1-6.
- Kuntjojo. 2010. *Model – Model Pembelajaran*. (Skripsi). Universitas Nesantara PGRI Kediri, Kediri.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. DeePublish, Yogyakarta.
- Manurung, H. A., Warno, N. D., & Setiyono, J. 2016. Analisis yuridis kejahatan pornografi (cyber porn) sebagai kejahatan transnasional. *Diponegoro Law Journal*. 5(3) : 1-13 hlm.
- Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Muhibbin, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Novitasari, W. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. (Skripsi). UNS, Surabaya.
- Oemar Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Bandung.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Ratih, Ibrahim. 2012. *Positioning Game Adventure*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Riduwan 2014. *Metode dan Tehnik Penyusunan Proposal Penelitian*. Alfabeta, Bandung .
- Roria, R. 2019. Implementasi Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak terhadap Perlindungan Hak-Hak Anak Korban Kekerasan Seksual (Studi di Unit Layanan Terpadu Perlindungan Sosial Anak Integratif Kabupaten Tulungagung). *Sakina: Journal of Family Studies*. 5(1) : 12-33.
- Rudiantara, 2018. *Pemakaian gadget pada anak dikhawatirkan timbulkan dampak negatif terhadap perkembangan dirinya*. *Majalahict*.

<http://www.majalahict.com/pemakaian-gadget-pada-anakdikhawatirkan-timbulkan-dampak-negatif-terhadap-perkembangan-dirinya/> (diakses pada 3 Desember 2021)

- Rusman, Tedi. 2019. *Statistika Parametrik*. Bandar Lampung : Bahan Ajar.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Ngajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Septia Harahap, Rizky, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah*. 3(1) : 1-15 hlm.
- Soekanto, S. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali, Jakarta.
- . 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Revisi. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- . 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Alfabeta, Bandung. 644 hlm.
- . 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- . 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- . 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Grup, Jakarta.
- Syifa, Layyinat dkk. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4) : 496-533.
- Unoviana Kartika. (2014). *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget. diakses pada 7 desember 2021 pukul 14.30.

- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. 2018. Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*. 4(1) : 1-20.
- Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Save Our Children from School Bullying*. Arruz Media, Yogyakarta.
- Zaini, M. & Soenarto, S. 2019. Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidika*. 5(3) : 245-264.