

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR DAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS V DI SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

**SRI ANDINI
2013053058**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP DISIPLIN BELAJAR DAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI 11 METRO PUSAT

Oleh

SRI ANDINI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya tingkat kedisiplinan belajar dan inetraksi sosial peserta didik. Rendahnya kedisiplinan belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang kurang bijak dan karena penggunaan *gadget* peserta didik menjadi lebih ke individualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SD negeri 11 Metro Pusat yang berjumlah 61. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data, uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas dan uji hipotesis penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji *MANOVA* Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial berpengaruh secara positif. Saran peneliti bahwa pendidik harus meningkatkan disiplin belajar peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar menggunakan *gadget* dengan positif. Sekolah dapat bekerja sama dengan orang tua agar menerapkan kedisiplinan belajar dan menjaga interaksi serta mengawasi penggunaan *gadget* dirumah.

Kata Kunci: disiplin, *gadget*, interaksi.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF INTENSITY OF GADGET USE ON LEARNING DISCIPLINE AND SOCIAL INTERACTION OF CLASS V STUDENTS OF SD NEGERI 11 METRO PUSAT

By

SRI ANDINI

The problem of this research is the low level of learning discipline and social interaction of students. The low level of learning discipline is influenced by the use of gadgets that are not wise enough and because students' use of gadgets becomes more individualistic. This research aims to determine the effect of the intensity of gadget use on the learning discipline and social interaction of class V students at SD Negeri 11 Metro Pusat. This research is quantitative research with an ex post facto method. The research population was all 61 class V students at SD Negeri 11 Metro Pusat. Data collection techniques used unstructured interviews, questionnaires and documentation. Data analysis techniques, prerequisite tests using normality and homogeneity tests and research hypothesis testing using simple linear regression tests and MANOVA tests. The results of the research show that there is an influence of the intensity of gadget use on learning discipline and social interaction has a positive effect. The researcher's suggestion is that educators must improve students' learning discipline and direct students to use gadgets positively. Schools can work together with parents to implement learning discipline and maintain interaction and monitor the use of gadgets at home.

Keywords: discipline, gadget, interaction.

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR DAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS V DI SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

Oleh

SRI ANDINI

(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
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH INTENSITAS
PENGUNAAN *GADGET* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR DAN INTERAKSI
SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V DI
SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Sri Andini**

No.Pokok Mahasiswa : **2013053058**

ProgramStudi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENGESAHKAN

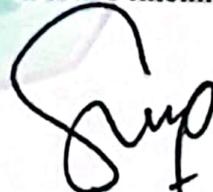
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



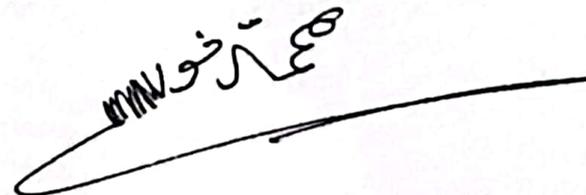
Dra. Erni, M.Pd.
NIK 196104619801002001

Dosen Pembimbing II



Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.
NIK 232111921027201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

MENGESAHKAN

1. TimPenguji

Ketua

: Dra. Erni, M.Pd.



.....

Sekretaris

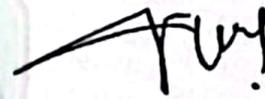
: Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd



.....

Penguji Utama

: Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi 06 November 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Andini
NPM : 2013053058
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Disiplin Belajar dan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 11 Metro Pusat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 13 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,


S1ALX404539353

Sri Andini
NPM 2013053058

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Sri Andini lahir di Wayliwok, pada tanggal 02 Agustus 2002. Peneliti merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara dari bapak Ngatino dan Ibu Yusyati.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri Sinar Saudara lulus 2008-2014
2. SMP Muhammadiyah 1 Kota Agung lulus 2014-2017
3. SMA Negeri 1 Kota Agung lulus 2017-2020

Pada tahun 2020, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Tiuh Balak, Kecamatan Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

”Janganlah pedulikan apa yang dikatakan orang lain mengenaimu, engkau tahu siapa dirimu dan Allah lebih tau keadaan dirimu dan niat yang ada dalam hatimu”

(Habib Ali Zainal Abidin bin Abdurrahman Al Jufri)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahim

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penelitian skripsi ini yang ku persembahkan teruntuk yang paling berharga dari apapun yang ada di dunia ini:

Kedua Orang Tuaku, Bapak Ngatino dan Ibu Yus Yati.
Terima kasih telah menjadi orang tua sempurna, atas doa yang selalu dipanjatkan untuk anaknya, serta memberi arahan dan juga dukungan, terima kasih atas semua pengorbanan dan kesabaran.

Serta terima kasih kepada kedua saudara ku Liya Yuni Putri Dan Angga Supriyadi atas dukungan dan doa serta menjadi donatur terbaik dalam proses menempuh pendidikan selama ini.

Serta para guru dan dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan ilmu yang sangat berguna dan sangat berharga. Dan terimakasih untuk semua saudara dan sahabat yang selalu memberikan dukungan serta motivasi.

Serta ucapan terima kasih kepada SD Negeri 11 Metro Pusat dimana tempat penelitian dilakukan

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillah rabbilalamin, puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala yang dengan rahmat dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas v di sd negeri 11 Metro Pusat " sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Serta tidak lupa peneliti berterima kasih kepada Ibu Dra. Erni, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan banyak saran motivasi bagi peneliti. Ibu Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran yang luar biasa. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran-saran, motivasi, dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.

4. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dra, Erni, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen serta Staf Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
7. Bapak Kepala SD Negeri 11 Metro Pusat dan Wali Kelas VA dan VB yang telah menerima saya untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 11 Metro Pusat.
8. Peserta didik kelas Va dan Vb SD Negeri 11 Metro Pusat yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
9. Bapak Kepala SD Negeri 3 Metro Barat dan Wali Kelas V yang telah menerima saya untuk melaksanakan uji instrumen di SD Negeri 3 Metro Barat
10. Peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
11. Teman-teman di PGSD selama Nazla, Vera, Ninda, Nurhidayati. Sahabat dari kecil hingga besar (ciputgang), idiya, aulia, isma, fidia, tajri. Serta semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada seseorang yang juga sudah menjadi donatur terbaik serta memberi semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 2024
Peneliti

Sri Andini
NPM. 2013053058

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Belajar dan Pembelajaran	13
2.1.1 Pengertian Belajar	13
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	14
2.1.3 Tujuan Pembelajaran.....	14
2.1.4 Teori Belajar Behavioristik	15
2.2 Psikologi Belajar Anak	16
2.3 Disiplin Belajar	17
2.3.1 Pengertian Disiplin Belajar	17
2.3.2 Karakteristik Disiplin Belajar	19
2.3.3 Indikator Disiplin Belajar	20
2.4 Interaksi Sosial.....	21
2.4.1 Pengertian Interaksi Sosial.....	21
2.4.2 Karakteristik Interaksi Sosial	22
2.4.3 Indikator Interaksi Sosial	23
2.5 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	27
2.5.1 Pengertian Intensitas	27
2.5.2 Pengertian <i>Gadget</i>	27
2.5.3 Pengertian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	28
2.5.4 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	29

2.5.5	Kategori Penggunaan <i>Gadget</i> Anak Sesuai Umur	30
2.5.6	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	32
2.5.7	Faktor-Faktor Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	33
2.5.8	Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	34
2.6	Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan	37
2.6.1	Pengertian Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan.....	37
2.6.2	Dampak Positif Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan.....	38
2.6.3	Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan.....	39
2.7	Penelitian Relevan	40
2.8	Kerangka Berpikir.....	41
2.9	Hipotesis Penelitian	43
III.	METODE PENELITIAN.....	44
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	44
3.1.1	Jenis Penelitian.....	44
3.1.2	Desain Penelitian.....	45
3.2	Setting Penelitian	46
3.2.1	Tempat Penelitian.....	46
3.2.2	Waktu Penelitian	46
3.3	Prosedur Penelitian	46
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	47
3.4.1	Populasi Penelitian.....	47
3.4.2	Sampel Penelitian.....	47
3.5	Variabel Penelitian.....	48
3.5.1	Variabel Bebas (Independent)	48
3.5.2	Variabel Terikat (Dependent)	48
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	49
3.6.1	Definisi Konseptual Variabel.....	49
3.6.2	Definisi Operasional Variabel.....	50
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.8	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	52
3.9	Uji Persyaratan Instrumen.....	58
3.9.1	Uji Validitas Instrumen	58
3.9.2	Uji Reliabilitas Instrumen	60
3.9.3	Teknik Analisis Data.....	62
3.9.4	Uji Persyaratan Analisis Data	62
3.10	Uji Hipotesis Penelitian	63
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1	Pelaksanaan Penelitian.....	65
4.2	Hasil Penelitian	66
4.2.1	Data Angket Respon Peserta Didik	

Terhadap Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	67
4.2.2 Data Angket Respon Peserta Didik Terhadap Disiplin Belajar.....	69
4.2.3 Data Angket Respon Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial	71
4.3 Pengujian Prasyarat Analisis Data	73
4.3.1 Uji Normalitas	73
4.3.2 Uji Homogenitas.....	74
4.4 Uji Hipotesis	75
4.4.1 Uji Regresi Linier Sederhana	75
4.4.2 Uji MANOVA	78
4.5 Pembahasan Penelitian.....	78
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	84
V. KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kepemilikan <i>Gadget</i> Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat	3
2. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Peserta Didik	4
3. Indikator Disiplin Belajar.....	21
4. Indikator Interaksi Belajar	26
5. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	33
6. Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	36
7. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2023/2024	47
8. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2023/2024	48
9. Kisi-Kisi Instrumen Angket Disiplin Belajar.....	53
10. Skor Jawaban Angket Penelitian	54
11. Kriteria Jawaban Angket Penelitian.....	54
12. Kisi-Kisi Instrumen Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	54
13. Skor Pernyataan Angket Penelitian	56
14. Kisi-Kisi Angket Interaksi Sosial	57
15. Kategori Nilai Korelasi	59
16. Hasil Validitas Instrumen Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	59
17. Hasil Instrumen Angket Disiplin Belajar.....	59
18. Hasil Instrumen Angket Interaksi Sosial	59
19. Hasil Uji Reliabilitas Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	60
20. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Disiplin Belajar	60

21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Interaksi Sosial	61
22. Klasifikasi Reliabilitas	62
23. Deskripsi Hasil Penelitian	66
24. Distribusi Frekuensi Nilai pada Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	67
25. Kategori Nilai Perindikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	67
26. Distribusi Frekuensi Nilai pada Disiplin Belajar	69
27. Kategori Nilai Persentase Perindikator Disiplin Belajar	69
28. Distribusi Frekuensi Nilai pada Interaksi Sosial	71
29. Kategori Nilai Perindikator Interaksi Sosial	71
30. Kriteria Penilaian	73
31. Hasil Uji Normalitas	73
32. Hasil Homogenitas Disiplin Belajar	74
33. Hasil Uji Homogenitas Interaksi Sosial	75
34. Perhitungan <i>R Square</i> Y1	76
35. Hasil Perhitungan Uji Linier Sederhana Y1	76
36. Perhitungan <i>R Square</i> Y2	77
37. Hasil <i>Multivariate Testa</i> 1	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Variabel.....	42
2. Desain Penelitian	45
3. Diagram Persentase Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	68
4. Persentase Kategori Disiplin Belajar	70
5. Persentase Perindikator Interaksi Sosial	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	95
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	96
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	97
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	98
5. Surat Surat Izin Penelitian	99
6. Surat Balasan Izin Penelitian	100
7. Surat Validasi Instrumen Penelitian.....	101
8. Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	102
9. Angket Disiplin Belajar	104
10. Angket Interaksi Sosial	106
11. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	107
12. Perhitungan Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	109
13. Perhitungan Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar	110
14. Perhitungan Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial	111
15. Data Nilai Intensitas Penggunaan Gadget.....	112
16. Data Nilai Disiplin Belajar.....	114
17. Data Nilai Interaksi Sosial	116
18. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	118
19. Uji Validitas Instrumen Angket Disiplin Belajar.....	119
20. Uji Validitas Instrumen Angket Interaksi Sosial	120
21. Perhitungan Uji Normalitas	121
22. Perhitungan Homogenitas Disiplin Belajar	122
23. Perhitungan Uji Homogenitas Interaksi Sosial	122

24. Uji Hipotesis 1	123
25. Uji Hipotesis 2	123
26. Uji Hipotesis 3	124
27. Dokumentasi	125

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan semakin canggih. Pesatnya perkembangan teknologi, dunia telah memasuki era globalisasi yang maju dan modern dengan kebutuhan hidup semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu, diciptakan alat-alat berupa teknologi yang dapat memperlancar segala sesuatunya dan dapat mengurangi beban manusia. Akses menjadi sangat cepat dan berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia dapat diketahui secara instan dari perkembangan teknologi.

Teknologi juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Harapannya pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan akurat. Sejalan dengan itu undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 2, yaitu pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Ada berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*, setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, *smartphone*, dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak pada zaman sekarang telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Menurut Subarkah

(2019) jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai *gadget* sampai disebut *gadget freak*.

Gadget teknologi saat ini tidak ada habisnya, sehingga dari orang dewasa hingga anak usia sekolah dasar sudah banyak yang menggunakan atau memiliki perangkat tersebut. Teknologi mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Dampak positifnya salah satunya adalah pengguna teknologi dapat berkomunikasi dengan mudah dan dalam waktu singkat, sedangkan dampak negatifnya adalah pengguna menjadi lebih individualistis karena lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya sendiri yang dapat dianggap sebagai manusia individualis. Pengguna teknologi lebih tertarik menggunakan teknologi di tangannya dibandingkan menyapa orang di lingkungannya Marpaung (2018).

Kecanduan penggunaan *gadget* sudah sangat berkembang pesat di seluruh dunia khususnya Indonesia. Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Hal tersebut menunjukkan kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan survei di Sulawesi Utara sudah 100% menggunakan komputer dan internet.

Gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang dapat membantu manusia bekerja dan memiliki tujuan dan fungsi yang lebih mudah dan praktis. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang mudah ditemukan. *Gadget* telah hampir digunakan oleh semua lapisan masyarakat. Hampir setiap orang memiliki dan menggunakan perangkat yang bergabung dengan Internet, karena dengan perangkat ini, pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Ada banyak jenis *Gadget*, antara lain smartphone, tablet, dan laptop (Sopiah, 2021). *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan (Rozalia, 2017).

Menurut Syifa, dkk (2019) *gadget* memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Menurut Ariston, dkk (2018) dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan. Menurut Nafaida, dkk (2020) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Ketergantungan peserta didik pada *gadget* secara langsung membuat mereka malas belajar. Hal tersebut yang menyebabkan semakin rendahnya disiplin belajar.

Berdasarkan data hasil wawancara penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2023, berikut ini tabel kepemilikan *Gadget* peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 1. Kepemilikan *Gadget* Peserta Didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

Kelas	Berdasarkan kepemilikan <i>gadget</i>			Jumlah peserta didik(%)
	Sendiri(%)	Orang tua(%)	Tidak punya(%)	
VA	24 (39,30)	5 (8,20)	0,00	29 (47,50)
VB	22 (36,10)	9 (14,80)	1 (1,64)	32 (52,50)
Jumlah	46 (75,40)	14(23,00)	1(1,64)	61(100)

Sumber: Analisis Data Peneliti 2023

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data awal tentang kepemilikan *gadget* peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun ajaran 2023/2024, sebanyak 46 peserta didik (75,4%) memiliki *gadget* sendiri, terdiri dari kelas A 24 peserta didik (39,3%), kelas B 22 peserta didik (36,1%). Sedangkan sebanyak 14 peserta didik (23,0%) yang terdiri dari kelas A 5 peserta didik (8,2%), kelas B 9 peserta didik (14,8%), yang menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Selanjutnya terdapat 1 peserta didik (1,64%) dari kelas B yang tidak memiliki *gadget* sama sekali. Berikut ini tabel durasi intensitas penggunaan

gadget peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 2. Durasi penggunaan *Gadget* Peserta didik

Kelas	Penggunaan <i>gadget</i> perhari		
	≥ 3 jam/baik (%)	< 3 jam/tidak baik (%)	Jumlah peserta didik (%)
VA	11 (18,30)	18 (30,00)	29 (48,30)
VB	12 (20,00)	16 (26,70)	31 (51,70)
Jumlah	23 (38,30)	34 (56,70)	60 (100)

Sumber: Analisis Data Peneliti 2023

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa intensitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun ajaran 2023/2024, sebanyak 23 peserta didik (38,3%) menggunakan *gadget* dengan kriteria baik karena kurang dari (\geq) 3 jam, dan sebanyak 34 peserta didik (56,7%) menggunakan *gadget* dengan kriteria tidak baik karena lebih dari ($>$) 3 jam. Intensitas peserta didik menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam perhari masuk dalam kriteria tidak baik karena dapat membawa dampak negatif bagi peserta didik dan menyebabkan peserta didik menjadi malas untuk belajar karena lebih menyenangkan bermain *gadget*.

Intensitas peserta didik dalam penggunaan *gadget* masuk dalam kriteria tidak baik serta penggunaan yang masih kurang tepat dimana penggunaan *gadget* masih sering pada hal-hal yang kurang bermanfaat. Hasil wawancara dengan orang tua anak menunjukkan bahwa anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan menonton *YouTube*. Hal ini juga didukung oleh Julmiran & Ain (2024) yang mengatakan bahwa peserta didik lebih sering memakai *gadget* untuk bermain *game*, bermain media sosial, dan menonton video *Youtube* ataupun *browsing*. Jika bermain *gadget* terlalu lama dan menimbulkan kecanduan maka akan terpapar dampak negatif seperti anak menjadi malas dalam berolahraga, anak mudah tersinggung jika disuruh tidak taat, anak meniru tingkah laku orang lain dalam permainan, dan sering berbicara sendiri saat menggunakan peralatan makan dan hal ini membuat anak menjadi lesu, serta sakit mata jika menggunakan perangkat terlalu lama.

Pencegahan yang dapat dilakukan salah satunya adalah pendidikan yang baik dan seimbang dengan kemajuan teknologi. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak terlepas dari adanya kegiatan belajar, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Menurut Sopiah (2021) pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar akhlak perilaku dan disiplin anak. Menurut Daryanto (2013) disiplin belajar pada dasarnya kontrol diri dalam mematuhi aturan baik yang dibuat oleh diri sendiri maupun di luar diri baik keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, bernegara maupun beragama. Seorang yang memiliki disiplin tinggi biasanya akan tertuju kepada orang yang selalu hadir tepat waktu, taat terhadap aturan, berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku, dan sejenisnya.

Disiplin adalah kesediaan seseorang yang timbul dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti peraturan-peraturan yang berlaku didalam organisasi Dakhi (2020). Disiplin belajar peserta didik merupakan kemampuan peserta didik untuk mengendalikan diri, dalam hal-hal yang dapat mengganggu proses pembelajaran, misalnya penggunaan *gadget* disaat pembelajaran di kelas, atau hal-hal lain yang mengganggu Disiplin Belajar, perilaku disiplin tidak akan tumbuh tanpa adanya kesadaran diri dari peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran menurut Yuni dkk (2017).

Disiplin dapat memberikan manfaat yang besar dalam diri seseorang karena itulah kedisiplinan sangat diperlukan dalam usaha untuk meningkatkan suatu kehidupan yang teratur dan meningkatkan hasil dalam belajar karena sifatnya yang mengatur dan mendidik. Dengan disiplin seseorang dituntut untuk berperilaku sesuai dengan aturan dan norma-norma yang berlaku dimana seseorang tersebut berada menurut Mulyawati dkk (2019).

Disiplin dalam peran keluarga memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk tingkah laku, tutur kata, sopan santun bahkan kedisiplinan terbentuk ketika anak berada dalam lingkungan keluarga. Disiplin perilaku anak yang diberikan orang tua di rumah dapat diawasi jika orang tua

dilibatkan, namun jika orang tua tidak dilibatkan maka perilaku disiplin anak tidak akan berjalan sesuai harapan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menerapkan kedisiplinan dapat dimulai sejak anak bangun tidur hingga anak kembali tidur. Orang tua dapat memantau kedisiplinan melalui sistem perencanaan pada waktu-waktu tertentu, seperti mengatur waktu bangun, sholat, mandi, waktu makan anak, berangkat sekolah, dan selesai sekolah. Sesampainya di rumah, mereka harus mandi, makan, istirahat, bermain, dan sore hari mereka harus mengerjakan pekerjaan rumah atau meninjau materi sekolah, menginap dan istirahat. Semua kebiasaan ini dapat diperoleh anak jika orang tua mengawasi kedisiplinan secara terus menerus dan konsisten. Oleh karena itu, jika kedisiplinan dilakukan secara terus menerus maka perilaku disiplin anak akan mudah dilatih.

Pada era saat ini perilaku pendisiplinan anak sekolah dasar kurang berjalan baik. Hal ini dikarenakan berbagai macam faktor, salah satunya adalah adanya perubahan perilaku kebiasaan sehari-hari. Perubahan perilaku kebiasaan ini mulai terbentuk pada seluruh masyarakat mulai adanya covid-19 yang mengharuskan semua masyarakat untuk menghindari kerumunan dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Tidak hanya hal tersebut yang disarankan pemerintah, namun untuk semua interaksi yang berkaitan dengan, pekerjaan, kegiatan sosial, kesehatan, dan pendidikan ikut menjadi pola pembiasaan yang baru di masyarakat dan keluarga yang berdampak pada pendisiplinan anak dirumah.

Dengan kebijakan tersebut, anak-anak menjadi lebih intens berinteraksi dengan gawai khususnya *gadget* karena proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Selama pandemi, di Indonesia terjadi peningkatan penggunaan *smartphone* pada anak. Sebanyak 30 juta remaja dan anak-anak sebagai pengguna internet, dengan perangkat yang paling sering digunakan adalah *smartphone*. Menurut Widayani dan Astuti (2020) Intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi membentuk aktivitas dan pola perilaku keseharian anak berubah. Menurut Sari dkk,(2018) berpendapat bahwa intensitas adalah sebuah istilah yang berkaitan dengan seringnya seseorang melakukan aktifitas

dalam kurun waktu tertentu serta dapat diukur dari sejauh mana pemahamannya terhadap informasi yang diperolehnya.

Sikap yang perlu diterapkan pada peserta didik adalah kedisiplinan. Ketaatan dan kepatuhan terhadap sesuatu yang telah disepakati dinamakan dengan disiplin Sopiah, dkk (2021). Oleh karena itu, sebaiknya pihak sekolah juga menerapkan kedisiplinan bagi para peserta didiknya. Sekolah memberikan aturan diantaranya selama kegiatan pembelajaran berlangsung setiap peserta didik dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 tidak diperkenankan untuk membawa alat komunikasi atau smartphone, hal ini dimaksudkan untuk menjaga tingkat konsentrasi anak selama belajar.

Selain itu terdapat aturan atau kedisiplinan dalam jadwal masuk sekolah. Karena peneliti melakukan penelitian di sekolah dasar maka kegiatan belajar mengajar di mulai dari jam 07.00 – 12.00, mulai hari senin, selasa, rabu, kamis, jumat sedangkan hari sabtu dan minggu tidak ada proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sopiah, dkk (2021) dalam pembiasaan menanamkan sikap disiplin memuat nilai tanggung jawab yang akan hidup pada diri peserta didik. Tanggung jawab adalah suatu kondisi dimana tumbuhnya perasaan untuk menanggung segala sesuatunya sendiri atau memanggul jawab dan menanggung akibat dari segala sesuatu yang telah diperbuat Budiani & Sholikhah,(2020).

Pengawasan disiplin dapat dimulai saat anak bangun tidur sampai anak kembali tidur, melalui sistem penjadwalan pada jam-jam tertentu seperti penjadwalan bangun tidur, melaksanakan shalat, mandi, jam berapa anak harus makan, berangkat sekolah dan pulang sekolah. Setelah sampai dirumah anak harus mandi, makan, istirahat, bermain, dan saat sore harus mengerjakan PR atau mengulang materi pelajaran sekolah, malam harus mengaji dan istirahat. Kebiasaan tersebut dapat anak lakukan apabila orangtua ikut berperan dalam pelaksanaan disiplin yang berkelanjutan dan konsisten.

Proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik harus ada interaksi sosial yang terjalin. Sebagai pendidik sudah seharusnya menyadari apa yang

sebaiknya dilakukan untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik agar mencapai tujuan yang diharapkan. Tugas pendidik sebagai pendidik berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi peserta didik. Pendidik sebagai pendidik tidak hanya mendominasi selama proses pembelajaran, tetapi juga membantu dalam menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui interaksi belajar mengajar.

Hal ini terjadi tidak sesuai dengan apa yang kita harapkan bersama. Sanjaya mengemukakan bahwa, ada beberapa hal yang sering kali dilakukan pendidik selama proses belajar mengajar di kelas, diantaranya adalah pertama, pendidik mengajar tidak berusaha mencari informasi, apakah materi yang diajarkan sudah dipahami peserta didik atau belum; kedua, dalam proses belajar mengajar pendidik tidak berusaha mengajak berpikir peserta didik. Dalam kasus ini yang terjadi komunikasi satu arah yaitu dari pendidik ke peserta didik; ketiga, pendidik tidak berusaha lebih penting dibandingkan dengan mengembangkan kemampuan berpikir; keempat, pendidik menganggap bahwa ia adalah orang yang paling mampu dan menguasai pelajaran dibandingkan dengan peserta didik.

Murda, dkk (2013) menambahkan bahwa kondisi proses mengajar di tingkat pendidikan saat ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan peserta didik, seperti interaksi antara peserta didik dengan peserta didik masih kurang terlihat dalam kegiatan pembelajaran, selain itu juga proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik belum mampu menumbuhkan budaya belajar di kalangan peserta didik. Hal yang sama diungkapkan oleh Hurst, Wallace, & Nixon (2013) bahwa selama proses mengajar pendidik selama ini menghabiskan energi dalam mempersiapkan kuliah. Peserta didik dituntut dari proses membaca teks, mensintesis informasi, mengambil poin penting, mengatur peserta didik secara kohesif, menulis apa yang disampaikan selama

proses pembelajaran dan mendengarkan serta memikirkan apa yang disampaikan pendidik tersebut secara pasif.

Dalam kaitannya dengan disiplin belajar, peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun ajaran 2023/2024 terkait disiplin belajar peserta didik yang rendah. Hal tersebut terlihat pada saat terjadinya proses pembelajaran di kelas, ketika sedang proses pembelajaran terdapat peserta didik yang bermain di luar kelas, terdapat beberapa peserta didik yang asyik mengobrol bahkan ada yang sering tidak masuk sekolah, dan ketika pendidik memberikan PR terdapat peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas dengan alasan ketinggalan di rumah, kurang memperhatikan ketika pendidik sedang menjelaskan. Terlebih lagi ada sebagian peserta didik yang sudah kecanduan *gadget* guna bermain game. Ketika pendidik sedang berada di luar kelas terdapat beberapa peserta didik yang ikut keluar kelas. Hal ini tentunya dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan peserta didik tidak bisa memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang kurang tepat dan tidak terkontrol adalah salah satu penyebab peserta didik mengalami penurunan terkait disiplin belajar serta interaksi sosialnya. Sehubungan dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Disiplin Belajar dan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Intensitas penggunaan *gadget* peserta didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat yang tergolong relatif tinggi.
2. Peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat masih kurang tepat dalam penggunaan *gadget*.

3. Rendahnya tingkat Disiplin Belajar peserta didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
4. Pengawasan dan bimbingan dari orang tua peserta didik dalam penggunaan *gadget* masih tergolong kurang disiplin.
5. Pendidik mengajar tidak berusaha mencari informasi, apakah materi yang diajarkan sudah dipahami peserta didik atau belum.
6. Kurangnya interaksi sosial peserta didik yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Intensitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
2. Disiplin Belajar peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
3. Interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap Disiplin Belajar peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024?
2. Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap Disiplin Belajar peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.
2. Mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.
3. Mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap Disiplin Belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber manfaat yang menambah wawasan dan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan terkhusus dalam pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:

a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dalam dampak penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial, peningkatan kesadaran diri, pengembangan keterampilan penelitian, peningkatan dalam berpikir kritis, dan kontribusi terhadap pengetahuan dan pemahaman umum bagi peserta didik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan yang dihadapi peserta didik, pengembangan strategi pengajaran yang lebih relevan, pengembangan program pendidikan tentang penggunaan *gadget* yang

sehat, peningkatan kolaborasi dengan orang tua. Dan pengembangan rencana intervensi dan dukungan untuk peserta didik yang mengalami masalah dalam mengelola penggunaan *gadget*, dan diharap dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini menjadi bahan masukan guna meningkatkan kerjasama sekolah dengan orang tua, sehingga dapat meningkatkan pengembangan kebijakan sekolah yang berbasis bukti, peningkatan kesadaran tentang tantangan yang dihadapi oleh peserta didik, pengembangan program pelatihan bagi pendidik dan staf dalam kemajuan teknologi seperti *gadget* serta peningkatan kerjasama dengan orang tua, dan pengembangan rencana intervensi dan dukungan.

d. Orang Tua

Orang tua dapat memperoleh manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu, pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh *gadget*, peningkatan kesadaran akan kebutuhan dan batasan, pengembangan keterampilan pengelolaan teknologi, kolaborasi dengan sekolah, pemberian dukungan dan bimbingan yang sesuai.

e. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi, gambaran, informasi dan masukan yang bermanfaat untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman setiap individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Lomu dkk (2018) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan Nurita (2018) mengemukakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sulfemi (2018) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang akan dicapai seseorang melalui aktivitas yang diperoleh secara langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Selain itu, Jannah dkk (2021) berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan yang berasal dari dalam jiwa untuk merubah sikap atau tingkah laku individu dengan lingkungannya supaya memperoleh pengalaman tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adanya belajar akan membuat individu memperoleh perubahan yang semakin baik.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha dan proses yang dilakukan seseorang agar memperoleh suatu perubahan tingkah laku dalam kepribadian melalui interaksi dan pengamatannya dalam lingkungan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses untuk seseorang dalam belajar. Menurut Setiawan (2020) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Menurut Junaedi (2019) pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan Pane dan Darwis Dasopang (2017) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang mendorong seseorang dalam proses belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah untuk membantu pendidik dalam memberikan suatu materi belajar kepada peserta didik. Menurut Budiastuti dkk (2021) tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab pendidik yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk

menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Menurut Yanti (2018) tujuan pembelajaran membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu pendidik dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar peserta didik. Hamalik (2015) berpendapat bahwa perangkat hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar menjadi tujuan pembelajaran. Oktaviani (2018) juga menambahkan bahwa tujuan pembelajaran adalah bagian yang penting dalam suatu perencanaan pembelajaran, banyak manfaat yang didapat bila tujuan pembelajaran tersebut dicantumkan dan tujuan pembelajaran juga sangat membantu dalam proses pengukuran dan evaluasi hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat teori di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah usaha untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih positif, sehingga mendapatkan pengetahuan, menanamkan konsep nilai-nilai dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

2.1.4 Teori Belajar Behavioristik

Teori ini berisi tentang perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Dalam perkembangannya, teori ini menjadi aliran psikologi belajar yang memiliki pengaruh terhadap tujuan peningkatan teori belajar dan praktik dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Teori ini lebih mengutamakan terbentuknya perilaku yang dihasilkan dari proses belajar.

Menurut Lefudin (2017) menjelaskan bahwa “Teori behavioristik adalah teori yang menerapkan prinsip penguatan dari tingkah laku baik itu positif maupun negatif yang terbentuk dari suatu pengetahuan yang dihasilkan oleh respon”. Sedangkan menurut Gredler dalam Yaumi (2018), “Teori belajar behavioristik adalah perubahan perilaku sebagai

akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Teori Behavioristik mempunyai beberapa tokoh yang mengembangkannya yaitu Thorndike, Watson, Hull, dan Skinner. Berdasarkan salah satu tokoh teori behavioristik yaitu Thorndike menjelaskan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat menstimulasi terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori yang menerapkan penguatan dan perubahan tingkah laku yang terbentuk dari proses interaksi stimulus dan respon dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan teori belajar behavioristik dikarenakan teori behavioristik menekankan pada perubahan tingkah laku dimana pada penelitian ini akan mengukur perubahan disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik dalam intensitasnya penggunaan *gadget* di kesehariannya ataupun dalam proses pembelajaran.

2.2 Psikologi Belajar Anak

Psikologi secara etimologi atau secara asal kata berasal dari bahasa Yunani, yaitu *psyche* yang artinya jiwa dan kata *logos* yang artinya ilmu pengetahuan. Secara etimologi, psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa baik mengenai macam-macam gejalanya, proses maupun latar belakangnya. Menurut Gainu (2021) psikologi merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia yang meliputi pikiran, perasaan, sikap, dan perbuatan yang ditunjukkan kepada orang lain. Sedangkan menurut Sarwono dalam Parnawi (2019) mendefinisikan psikologi dalam tiga definisi yaitu psikologi adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dan hewan; psikologi adalah ilmu yang mempelajari hakikat manusia; dan psikologi adalah ilmu yang mempelajari respon yang diberikan oleh hidup terhadap lingkungannya.

Menurut Chaplin dalam Kulsum (2021) mendefinisikan psikologi merupakan ilmu pengetahuan mengenai tingkah laku manusia dan hewan, studi tentang organisme dalam segala variasi dan kerumitannya dalam bereaksi atau melakukan respons terhadap segala, sebagai sesuatu disiplin ilmu pengetahuan yang otonom. Menurut Dasopang (2017) belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Menurut Pidarta dalam Yulianti (2024) belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengomunikasikannya kepada orang lain

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat menyimpulkan bahwa psikologi belajar adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku individu terhadap respon yang diberikan dalam pembelajaran. Melalui psikologi belajar pendidik dapat mengetahui dan memahami kondisi kejiwaan peserta didik sehingganya dalam meningkatkan disiplin belajar serta interaksi sosialnya pendidik dapat memaksimalkan pemberian stimulus yang sesuai.

2.3 Disiplin Belajar

2.3.1 Pengertian Disiplin Belajar

Disiplin belajar merupakan suatu kondisi yang sangat penting dalam diri seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku seseorang dalam hasil belajarnya. Ketika seorang peserta didik baik dalam disiplin belajar maka dalam hasil belajar juga akan baik. Menurut Andalucy dkk (2017) disiplin belajar merupakan perilaku peserta didik yang menunjukkan satu bentuk ketaatan, peraturan yang dipatuhi, pelaksanaan tata tertib, serta norma Mulyawati dkk (2019). Menurut Mardikarini dan Putri (2020) berpendapat bahwa disiplin dapat dikatakan sebagai tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada peraturan. Disiplin akan mendukung ketaatan dalam diri seseorang, sehingga sikap konsisten akan melekat dalam dirinya.

Menurut Subakti (2018), disiplin belajar adalah kepatuhan dari semua peserta didik untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap baik yang baik. Adapun menurut Siahan dan Pramusinto (2018) disiplin belajar merupakan salah satu sikap atau perilaku yang harus dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan apabila peserta didik dapat mengatur waktu dan kegiatan belajarnya dengan baik. Siregar dan Syahputra (2022) juga berpendapat bahwa disiplin adalah suatu kepatuhan atau ketaatan seseorang terhadap peraturan dan tata tertib yang telah ditetapkan berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dalam hatinya serta dilakukan secara teratur tanpa adanya paksaan atau tekanan dari pihak manapun. Menurut Septiani dan Sylvia (2019), disiplin belajar adalah satu sikap atau perilaku yang harus dimiliki oleh peserta didik didalam proses pembelajaran.

Pengertian selanjutnya dikemukakan Daryanto (2013), yaitu disiplin belajar pada dasarnya kontrol diri dalam mematuhi aturan baik yang dibuat oleh diri sendiri maupun di luar diri baik keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, bernegara maupun beragama. Seorang yang memiliki disiplin tinggi biasanya tertuju kepada orang yang selalu hadir tepat waktu, taat terhadap aturan, berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku, dan sejenisnya. Menurut Armayanti dan Harahap (2020) disiplin belajar merupakan suatu proses melaksanakan pedoman-pedoman yang baik dalam belajar, seperti belajar yang teratur dengan memusatkan pikiran-pikiran pada pelajaran yang baik yang dilakukan di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar adalah upaya dalam mengontrol individu untuk perubahan tingkah laku yang baik, melalui latihan pengalaman dalam mematuhi aturan-aturan mengikuti norma-norma yang berlaku di lingkungan. Maka dari belajar disiplin belajar tersebut sangat penting

dan akan berdampak positif bagi seseorang, karena tanpa adanya disiplin belajar maka pembelajaran tidak akan maksimal dan mungkin tidak akan sesuai.

2.3.2 Karakteristik Disiplin Belajar

Karakter berasal dari bahasa latin “kharakter”, “*kharassein*”, “*Kharax*”, dalam bahasa inggris: *charakter* dan Indonesia “karakter”, Yunani *Character*, dari *charassein* yang berarti membuat tajam. Maka istilah berkarakter artinya memiliki karakter, memiliki kepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak. Menurut Johari dalam Cahya (2014) disiplin dalam belajar memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Memiliki waktu belajar
2. Belajar dengan menyicil (sedikit demi sedikit)
3. Menyelesaikan tugas pada waktunya
4. Belajar dalam suasana yang mendukung

Syafrudin dalam Munawwaroh (2018) menambahkan bahwa disiplin belajar dapat diketahui dengan ciri-ciri yaitu taat terhadap waktu belajar, taat terhadap tugas-tugas pelajaran, taat terhadap penggunaan fasilitas belajar, dan taat menggunakan waktu datang dan pulang.

Menurut Novitasari (2022) individu yang memiliki nilai-nilai kedisiplinan belajar dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Ketaatan yaitu suatu sikap atau perilaku individu yang mengikuti apa yang menurut dirinya perintah atau aturan yang harus dijalaninya dengan terlebih dahulu mempertimbangkan kebenaran perintah itu.
2. Kepatuhan yaitu sikap atau perilaku individu yang tunduk atas segala perintah dan aturan tanpa mengkaji terlebih dahulu benar tidaknya perintah tersebut.
3. Kesetiaan yaitu sikap atau perilaku individu yang dengan kontinyu melaksanakan aturan atau perintah tanpa terpengaruh hal-hal yang menghalangi dirinya dalam melaksanakan aturan atau perintah itu.
4. Keteraturan yaitu sikap atau perilaku individu yang dalam menjalankan aturan atau perintah urutan dan tahapan yang benar.
5. Komitmen yaitu sikap rasa tanggung jawab.

6. Konsisten yaitu sikap atau perilaku individu yang dalam menjalankan aturan atau perintah tidak tergoyahkan oleh gangguan atau teguh pendirian.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penelitian ini menggunakan karakteristik menurut Novitasari (2022) dengan beberapa karakteristik disiplin belajar yaitu ketaatan terhadap tugas yang diberikan, patuh terhadap perintah atau aturan dalam belajar, setia atau sikap kontinyu melaksanakan tugasnya, teratur terhadap tahapan yang diberikan dalam belajar, komitmen dalam bertanggung jawab atas tugasnya, dan konsisten dalam belajar.

2.3.3 Indikator Disiplin Belajar

Indikator disiplin belajar digunakan upaya untuk mengukur variabel disiplin belajar dalam penelitian ini berdasarkan dari pendapat dan temuan peneliti sebelumnya. Menurut Daryanto dalam syahputra (2023) untuk menilai taraf disiplin belajarnya seorang anak, terlebih dahulu kita melihat indikator dalam disiplin belajar guna mampu menilai tolak ukur anak dalam mengikuti pembelajaran. Adapun indikatornya sebagai berikut.

- a. Mematuhi peraturan yang telah ditetapkan dalam sekolah
- b. Mengikuti dengan baik prosedur pembelajaran di sekolah
- c. Bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan pendidik
- d. mengulang kembali pelajaran di rumah.

Menurut Simbolon (2020) dalam penelitian mengenai kedisiplinan terdapat tiga macam indikator kedisiplinan, yaitu:

- a. Ketaatan terhadap tata tertib sekolah dengan indikator:
 - 1) Kehadiran peserta didik
 - 2) Penggunaan pakaian seragam sekolah
 - 3) Lingkungan sekolah
 - 4) Etika, estetika dan sopan santun
 - 5) Administrasi sekolah
 - 6) Kegiatan ekstrakurikuler dan pengembangan diri
 - 7) Melaksanakan tugas piket sesuai jadwal.
- b. Ketaatan terhadap kegiatan belajar di sekolah dengan indikator:
 - 1) Mengikuti dengan baik kegiatan pembelajaran yang diadakan di sekolah
 - 2) Tidak mencontek saat ulangan
 - 3) Aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran dengan indikator:
 - 1) Mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik
 - 2) Mengumpulkan tugas tepat waktu
- d. Ketaatan terhadap kegiatan belajar di rumah, dengan indikator:
 - 1) Belajar saat ada waktu luang
 - 2) Mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR)
 - 3) Pintar membagi waktu
 - 4) Selalu mengulang di rumah pelajaran yang diajarkan oleh pendidik di sekolah.

Berdasarkan uraian indikator disiplin belajar menurut para ahli di atas, maka dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan empat aspek untuk mengukur variabel beserta indikatornya berdasarkan konsep dasar teori oleh para ahli di atas menurut Simbolon (2020), yaitu pada tabel berikut.

Tabel 3. Indikator Disiplin Belajar

No.	Indikator Disiplin Belajar	Sub-Indikator
1.	Ketaatan terhadap tata tertib sekolah	Kehadiran peserta didik
		Penggunaan pakaian seragam sekolah
		Patuh pada tata tertib di sekolah
		Etika, estetika dan sopan santun
		Administrasi sekolah
		Mengikuti kegiatan upacara
		Melaksanakan tugas piket sesuai jadwal
	Ketaatan terhadap kegiatan belajar di sekolah	Mengikuti dengan baik kegiatan pembelajaran yang diadakan di sekolah
		Aktif dalam kegiatan pembelajaran
3.	Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik
		Menyelesaikan tugas tepat waktu
4.	Ketaatan terhadap kegiatan belajar di rumah	Belajar saat ada waktu luang
		Mengerjakan tugas PR
		Selalu mengulang di rumah pelajaran yang diajarkan oleh pendidik

Sumber: Simbolon (2020)

2.4 Interaksi Sosial

2.4.1 Pengertian Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan menurut Xiao (2018), interaksi sosial sendiri merupakan hubungan yang dinamis, dimana hubungan tersebut berkaitan dengan

hubungan antar perorangan, antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya, maupun hubungan antara perorangan dengan kelompok. Menurut Khotimah (2016), interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat diatas menurut Muflih dkk (2017), interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial oleh karena itu tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Menurut Witarsa (2018), interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya. Penting untuk memahami dinamika interaksi sosial guna memperkuat hubungan antar individu dan membangun masyarakat yang lebih harmonis.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas, dapat menyimpulkan bahwa interaksi sosial adalah bagian integral dari kehidupan manusia, memainkan peran penting dalam membentuk identitas, norma budaya, dan hubungan sosial.

2.4.2 Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut Gerungan (2010), bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka dapat diuraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut.

1. Interaksi Antara Individu Dengan Individu
Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.
2. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok
Bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang pendidik memiliki hubungan dengan individu atau peserta didik di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.
3. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok
Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik interaksi sosial ini individu dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial, membangun hubungan yang sehat, dan berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

2.4.3 Indikator Interaksi Sosial

Soekanto dalam Hasibuan (2019) menjelaskan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua indikator, yaitu:

1. Adanya kontak sosial, yaitu terjadinya proses menerima stimulus dan memberikan respon di antara kedua belah pihak, atau adanya reaksi dari pihak yang menerima terhadap aksi yang diberikan seseorang.
2. Adanya komunikasi, yaitu proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap, dan perilaku orang lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan, sehingga seseorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi, sikap, dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dialami.

Menurut Aliyah (2023) menyatakan bahwa interaksi sosial memiliki tiga komponen percakapan, saling pengertian, rasa solidaritas. Menurut

Dayakisni & Hudaniah (2009) menyatakan bahwa interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua indikator, sebagai berikut.

1. Kontak sosial

Kontak sosial dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Abdulsyani (1994) menjelaskan kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kontak primer dan kontak sekunder. Kontak primer dan kontak sekunder dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Kontak primer terjadi apabila seseorang mengadakan hubungan secara langsung seperti tatap muka, saling senyum, berjabat tangan, dan lain-lain.
- b. Kontak sekunder adalah kontak tidak langsung atau memerlukan perantara seperti menelpon dan berkirim surat. Apabila dicermati, baik dalam kontak primer maupun kontak sekunder terjadi hubungan timbal balik antara komunikator dan komunikan. Dalam percakapan tersebut agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik, harus ada rasa saling pengertian dan kerjasama yang baik antara komunikator dengan komunikan.

2. Komunikasi

Komunikasi verbal maupun non verbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan atau gagasan dan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain.

Sugiyono dalam Kumara (2019) menjelaskan bahwa ciri-ciri komunikasi meliputi keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

- a. Keterbukaan, komunikasi antar pribadi mempunyai ciri keterbukaan, maksudnya adalah adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan ini sangat penting dalam komunikasi antar pribadi agar komunikasi menjadi lebih bermakna dan efektif. Keterbukaan ini berarti adanya niat dari masing-masing pihak yang dalam hal ini antara komunikator dan komunikan saling memahami dan membuka pribadi masing-masing.
- b. Empati, komunikasi antar pribadi perlu ada empati dari komunikator. Hal ini dapat dinyatakan bahwa komunikasi antar pribadi akan berlangsung secara kondusif apabila pihak komunikator menunjukkan rasa empati pada komunikan. Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang

- dirasakan orang lain. Sugiyo dalam Kumara (2019) menjelaskan empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurna baik yang Nampak maupun yang terkandung, khususnya dalam aspek perasaan, pikiran, dan keinginan. Dengan berempati kita menempatkan diri dalam suasana perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin. Secara psikologis apabila dalam komunikasi komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami, dan adanya kesamaan diri.
- c. Dukungan, komunikasi antarpribadi perlu dimunculkan sikap memberi dukungan dari pihak komunikator agar komunikan mau berpartisipasi dalam komunikasi. Sugiyo dalam Kumara (2019) secara tegas menyatakan keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama apabila tidak didukung oleh suasana yang mendukung. Hal ini berarti bahwa dalam komunikasi antar pribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih-lebih dari komunikator.
 - d. Rasa positif, komunikasi antar pribadi ditunjukkan oleh sikap dari komunikator khususnya sikap positif. Sikap positif dalam hal ini berarti adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi sikap positif ini ditunjukkan oleh sekurang-kurangnya dua unsur yaitu: 1) komunikasi antar pribadi hendaknya memberikan nilai positif dari komunikator, (2) perasaan positif pada diri komunikator.
 - e. Kesamaan, kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi kesetaraan ini merupakan ciri yang penting dalam keberlangsungan komunikasi dan bahkan keberhasilan komunikasi antar pribadi. Apabila dalam komunikasi antar pribadi komunikator merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi dari pada komunikan maka dampaknya akan ada jarak dan ini berakibat proses komunikasi akan terhambat. Namun apabila komunikator memposisikan dirinya sederajat dengan komunikan maka pihak komunikan akan merasa nyaman sehingga proses komunikasi akan berjalan dengan baik dan lancar. Dalam melakukan komunikasi dengan orang lain, harus ada rasa keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif pada orang lain, dan adanya kesamaan atau kesetaraan dengan orang lain.

Sugiyo dalam Kumara (2019) juga berpendapat bahwa interaksi sosial meliputi beberapa indikator yaitu: (1) percakapan, (2) saling pengertian,

(3) bekerjasama, (4) keterbukaan, (5) empati, (6) memberikan dukungan atau motivasi, (7) rasa positif, (8) adanya kesamaan dengan orang lain. Indikator yang dibutuhkan dalam interaksi adanya kontak sosial dan adanya komunikasi, baik itu kontak primer maupun kontak sekunder dan komunikasi verbal maupun komunikasi nonverbal. Apabila individu mampu memenuhi indikator yang ada dalam interaksi sosial, maka akan terjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Syarat-syarat interaksi sosial diatas akan dijadikan sebagai indikator dalam penyusunan skala interaksi sosial.

Berdasarkan beberapa teori tentang interaksi sosial di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lain, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan saling timbal balik. Aspek yang akan diteliti dalam penelitian ini diambil dari beberapa syarat kemampuan interaksi sosial. Adapun syarat interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Selanjutnya untuk mengukur variabel beserta indikatornya peneliti menentukan menggunakan teori menurut Sugiyo dalam Kumara (2019) meliputi: (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) bekerjasama, (4) keterbukaan, (5) empati, (6) memberikan dukungan atau motivasi, (7) rasa positif, (8) adanya kesamaan dengan orang lain.

Tabel 4. Indikator Interaksi Sosial

No.	Indikator Interaksi Sosial	Sub Indikator
1.	Percakapan	Berbicara dengan teman kelas dan di luar kelas
2.	Saling pengertian	Menghargai pendapat teman
3.	Bekerjasama	Kerja sama dalam kelompok.
4.	Keterbukaan	Mencoba hal baru.
5.	Empati	Menunjukkan perhatian.
6.	Memberikan dukungan atau motivasi	Saling memberi dukungan satu sama lain
7.	Rasa positif	Menyebarkan kebaikan.
8.	Adanya kesamaan dengan orang lain	Saling memberi dukungan satu sama lain

Sumber: Sugiyo dalam Kumara (2019)

2.5 Intensitas Penggunaan *Gadget*

2.5.1 Pengertian Intensitas

Kata intensitas merupakan berasal dari bahasa Inggris, yaitu *intense* yang berarti hebat, kuat, bersemangat. Secara bahasa intensitas berarti keadaan tingkat ukuran intensnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Menurut Dewi (2021) intensitas adalah suatu kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap. Menurut Nizar dkk (2019) intensitas adalah kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha. Secara sederhana intensitas dapat dirumuskan sebagai suatu usaha yang diluahkan oleh seseorang dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan.

Menurut Apriliyani (2020) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Sementara itu, Wahyuliarmy & sari,(2021) menjelaskan tiga arti dari intensitas yaitu:

1. Sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.
2. Kekuatan sebuah tingkah laku atau sebuah pengalaman.
3. Kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.

Berdasarkan dari pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa intensitas merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berulang-ulang atau mencapai tingkat keseringan pada hal yang sama.

2.5.2 Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi Febrianti, dkk (2020). Menurut Ayu, dkk (2023) *gadget* diartikan sebagai suatu perangkat elektronik yang berbentuk kecil dan memiliki berbagai fungsi khusus yang dirancang dengan teknologi canggih seperti laptop, tablet atau *iPad*, *handphone* atau *smartphone*, televisi dan berbagai perangkat lainnya.

Menurut Sopiah (2021) *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang dapat membantu manusia bekerja dan memiliki tujuan dan fungsi praktis. Sejalan dengan pendapat diatas Febriati (2020) *gadget* adalah suatu istilah berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik berguna umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Menurut Yumarni (2022) *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook*, perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat menyimpulkan bahwa, *gadget* adalah seperangkat alat elektronik yang mempunyai banyak fungsi serta dapat membuat pengguna menjadi lebih praktis.

2.5.3 Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan *gadget* merupakan tingkat keseringan (frekuensi) dalam menggunakan *gadget* Nizar dan Hajaroh (2019). Menurut Rozalia (2017), mengartikan intensitas sebagai kadar keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal. Dalam kaitannya dengan penelitian ini intensitas dapat diartikan sebagai kadar keseringan peserta didik dalam menggunakan atau memanfaatkan *gadget* mereka. Bukan hanya seberapa sering mereka menggunakan *gadget*, tetapi juga seberapa lama mereka menggunakannya.

Menurut Wahyuliarmy & sari (2021) intensitas penggunaan *gadget* adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan *gadget* antara lain untuk mencari informasi, hiburan, komunikasi dan lainnya. Menurut Kusumastuti (2020), intensitas diartikan menjadi 3 yaitu, (1) Suatu sifat kuantitatif dari penginderaan, yang berkaitan dengan intensitas perangsangnya (2) Kekuatan sebuah tingkah laku atau pengalaman (3) Kekuatan yang mendukung suatu sikap.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas, dapat menyimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* adalah seberapa sering manusia menggunakan dan melakukan tingkah yang sama dalam waktu tertentu.

2.5.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan suatu yang dapat mempermudah, mempercepat kegiatan manusia, namun apabila *gadget* tersebut dipergunakan dengan baik maka akan bermanfaat dengan baik. Tetapi tidak sedikit orang yang banyak menyalahgunakan teknologi *gadget*. Selain itu *gadget* juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi pengguna *gadget*.

1. Dampak positif penggunaan *gadget*

Menurut Syaputra dalam Subarkah (2019) adalah sebagai berikut.

- a. Menambah pengetahuan anak.
Bahwa dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya di sekolah.
- b. Memperluas jaringan persahabatan.
Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- c. Mempermudah komunikasi.
Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d. Melatih kreativitas Anak.
Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Dampak negatif menurut Subarkah (2019) adalah sebagai berikut.

- a. Mengganggu Kesehatan.
Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai penyakit yang berbahaya.
- b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak.
Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat

mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika pendidik menerangkan pelajaran di depan salah satu peserta didik bermain *gadget* nya di belakang atau biasa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c. Rawan Terhadap Tindak Kejahatan.

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

Sejalan dengan itu menurut Menurut Rozalia (2017) *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif, dampak positifnya yakni sebagai berikut.

1. Berkembang imajinasi
2. Melatih kecerdasan
3. Meningkatkan rasa percaya diri
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca.

Namun dampak negatifnya yakni sebagai berikut.

1. Penurunan konsentrasi
2. Malas
3. Kecanduan
4. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan
5. Perkembangan kognitif terhambat
6. Menghambat kemampuan berbahasa
7. Penurunan dalam bersosialisasi atau interaksi.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas, dapat menyimpulkan bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah dapat menambah wawasan pengetahuan, melatih kreativitas anak dalam belajar dan memajukan pikiran manusia. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain dapat mengganggu kesehatan anak karena adanya efek radiasi yang berlebih selain itu juga dapat juga membuat seseorang melakukan kejahatan.

2.5.5 Kategori Penggunaan Gadget Anak Sesuai Umur

Gadget merupakan teknologi yang dapat membawa seseorang selangkah lebih maju dari kemarin. Pada saat ini dapat dikatakan penggunaan *gadget* sudah semakin banyak tidak hanya orang dewasa tetapi juga anak-anak. Disadari atau tidak bahwa anak-anak dalam penggunaan *gadget* tanpa diajarkan anak-anak sudah pandai dalam

menggunakan *gadget*. Menurut Aisyah (2015) di Indonesia, penggunaan *gadget* pada usia anak 0 – 5 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 23% anak suka menggunakan di dunia maya tanpa pengawasan sebagai sarana bermain.

Menurut Undang–Undang Sisdiknas tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun dan menurut ahli pendidikan anak usia dini berada pada rentang 0 – 8 tahun. Menurut Loebis (2016), kriteria pemakaian *gadget* pada anak usia 3 – 5 tahun disebut berlebihan ketika dalam penggunaan *gadget* lebih dari satu jam. Pada fase usia ini dikatakan sebagai usia *golden age* karena pada fase ini yang dapat menentukan dari segi fisik, mental maupun kecerdasan ketika beranjak ke usia selanjutnya.

The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/*gadget*, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan media screen pada anak usia di bawah dua tahun (A.S.Page, et al, (2010). Pada hasil observasi Trinika (2015) terhadap anak usia 3 – 6 tahun. Frekuensi penggunaan *gadget* paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu dan setiap hari menggunakan *gadget*. Sedangkan durasi dalam penggunaan *gadget* paling rendah 5 – 15 menit per hari, dan paling lama 5 jam, per hari rata-rata anak menggunakan *gadget* 1 sampai 3 hari per minggu dan 20-30 menit per hari. Menurut Rosen et al, (2014) batas waktu paling umum berkisar 30 menit sampai 3 jam per hari . anak-anak usia 4 – 8 tahun rata-rata menggunakan *gadget* 20-37 menit per hari dan online 27- 44 menit per hari.

Menurut Magdalena dkk (2021) para pakar menyarankan untuk memberi kesempatan pada anak bermain *gadget* hanya sekitar 1-2 jam per hari, itu pun disesuaikan dengan jenjang usia anak. Kemudian untuk anak dibawah 2 tahun dianjurkan tidak sama sekali untuk menggunakan

gadget. Sedangkan anak dengan usia 2-5 tahun disarankan dalam penggunaan *gadget* hanya 1 jam per hari itu juga dilakukan dengan pengawasan sedangkan anak sekolah dasar dengan usia 6 tahun keatas maksimal hanya 2 jam per hari atau hanya sekali pemakaian di akhir pekan (misalnya hari minggu).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan karena sudah banyaknya penggunaan semakin marak yang dimana tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga anak-anak yang dimana anak-anak diusia 0-6 tahun keatas seharusnya belum bahkan tidak boleh kan dalam menggunakan *gadget* . Dalam penggunaan *gadget* juga menurut para pakar menyarankan hanya 1-2 jam per hari disesuaikan dengan usia anak. Anak usia 3-4 paling sedikit 1-3 hari dengan waktu 5-15 menit paling rendah. Sedangkan paling lama 5 jam, jadi 1 sampai 3 hari per minggu dengan durasi 20-30 menit perhari. Kemudian anak usia 4-8 tahun rata-rata menggunakan *gadget* 20-30 menit per hari dan *online* 27-44 menit perhari.

2.5.6 Durasi Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* pada anak-anak saat ini harus diwaspadai secara khusus oleh pendidik ataupun orang tua. Karena dari penggunaan *gadget* tersebut dapat berdampak buruk bagi pengguna. Julmiran & Ain (2024) mengatakan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan anak adalah 4-6 jam perhari jika tidak dikontrol oleh orang tuanya, dan 1-2 jam jika dikontrol oleh orang tuanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak menggunakan *smartphone* dalam intensitas tinggi, dimana penggunaan *smartphone* tidak digunakan untuk belajar, tetapi untuk bermain. Penggunaan *smartphone* dalam intensitas 2 jam atau 120 menit saja sudah dapat dikategorikan dengan penggunaan intensitas tinggi. Indriani dkk (2021) berpendapat bahwa durasi penggunaan gadget yang ideal adalah 2 jam, apabila lebih dari 2 jam maka akan mengganggu kinerja otak anak.

Sari dan Mitsalia dalam Agustin dkk (2021) juga mengkategorikan pemakaian *gadget* dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali –kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 –75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 –3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian penggunaan *gadget* dengan intensitas rendah jika menggunakan *gadget* dengan durasi < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimum 2 kali sehari.

Tabel 5. Durasi penggunaan *gadget*

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	2 kali per hari

Sumber: Agustin dkk (2021)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan *gadget* harus mempunyai batas dalam menggunakan. Hal tersebut dikarenakan dapat mengakibatkan kecanduan bagi pengguna apalagi peserta didik sekolah dasar. Disarankan bagi orang tua untuk mengawasi anak-anak dalam menggunakan *gadget*.

2.5.7 Faktor-faktor Intensitas Penggunaan *Gadget*

Terdapat banyak faktor dalam intensitas penggunaan *gadget*. Menurut Wahyuliarmy & sari (2021), faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *smartphone* tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan *smartphone*. Efendi dalam Kartika dkk (2022) menambahkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi

intensitas bermain *gadget* pada anak yaitu pengawasan orang tua, tingkat pendidikan, tingkat pekerjaan, usia, dan kesalahan dalam pola asuh.

Menurut Wahyuliarmy (2021) berpendapat ada empat faktor penyebab kecanduan *gadget*, yaitu:

1. Faktor Internal.
Dimana terdiri dari faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu tingkat sensation seeking yang tinggi, self-esteem yang rendah, kepribadian ekstraversi yang tinggi, kontrol diri yang rendah
2. Faktor Situasional.
Faktor ini terdiri dari faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diharapkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.
3. Faktor Sosial.
Terdapat faktor yang menyebabkan kecanduan *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.
4. Faktor eksternal
Faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* dapat berasal dari dalam dan luar anak seperti lingkungan, diri sendiri, dan orang tua.

2.5.8 Indikator Intensitas Penggunaan *Gadget*

Indikator digunakan guna mengukur variabel intensitas penggunaan *gadget*. Terdapat beberapa indikator menurut Dewi (2021) yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Perhatian

Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif jika dibandingkan dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

a. Penghayatan

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung oleh usaha untuk memahami dan menyiapkan informasi sebagai pengetahuan.

b. Durasi

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya individu dalam menjalankan kegiatan.

2. Frekuensi

Yaitu banyaknya aktivitas dengan sesuatu yang dilakukan dengan cara berulang-ulang. Sedangkan menurut Menurut Helvara (2023), indikator disiplin belajar adalah sebagai berikut.

1. Disiplin Belajar di sekolah memiliki indikator:

- a. Patuh dan taat terhadap tata tertib belajar di sekolah
- b. Persiapan belajar
- c. Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran
- d. Menyelesaikan tugas tepat waktunya.

2. Sedangkan indikator belajar di rumah

- a. Mempunyai rencana atau jadwal
- b. Belajar dalam tempat dan suasana yang mendukung
- c. Ketaatan dan keteraturan dalam belajar
- d. Perhatian terhadap materi pelajaran.

Adapun menurut Farida.f (2017) indikator intensitas penggunaan *gadget* sebagai berikut.

a. Sumber Informasi

Sumber informasi yang dimaksud adalah peserta didik menggunakan *gadget* -nya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.

b. Alat Komunikasi

Gadget dijadikan alat komunikasi peserta didik dengan teman, tutor, atau pendidiknya untuk membahas pelajaran sekolah.

c. Sarana Hiburan

Peserta didik menggunakan *gadget* untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain game, mendengarkan musik, melihat video, dll.

- d. Media Belajar
Peserta didik menggunakan *gadget* sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point, dll di *gadget* -nya.
- e. Penggunaan Internet
Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana peserta didik memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget* -nya.
- f. Kesehatan
Yang dimaksud adalah dampak penggunaan *gadget* dalam aspek kesehatan peserta didik.
- g. Waktu
Yang dimaksud waktu disini adalah kapan saja peserta didik menggunakan *gadget* -nya.
- h. Kemalasan
Kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan *gadget* .
- i. Lama Penggunaan *Gadget*
Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menggunakan *gadget* -nya.

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas, peneliti menentukan indikator yang digunakan dalam variabel intensitas penggunaan *gadget* yaitu menurut Farida (2017) sebagai berikut.

Tabel 6. Indikator intensitas penggunaan *gadget*

No.	Indikator	Sub indikator
1.	Sumber informasi	Sumber informasi, menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran
2.	Alat komunikasi	<i>Gadget</i> , dijadikan alat komunikasi peserta didik dengan teman, tutor, atau pendidiknya untuk membahas pelajaran sekolah
3.	Sarana hiburan	Peserta didik menggunakan <i>gadget</i> untuk menghibur ketika bosan. Seperti bermain game, mendengarkan musik, melihat video, dll
4.	Media belajar	Peserta didik menggunakan <i>gadget</i> sebagai media belajar. Seperti. Menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power-point, dll di <i>gadget</i> nya
5.	Penggunaan internet	Menunjukkan bagaimana peserta didik dalam memanfaatkan akses internet yang ada di <i>gadget</i> nya

Lanjutan Tabel 6.

No.	Indikator	Sub Indikator
6.	Kesehatan	Dampak penggunaan <i>gadget</i> dalam aspek kesehatan peserta didik.
7.	Waktu	Kapan saja peserta didik menggunakan <i>gadget</i> nya
8.	Kemalasan	Kemalasan yang ditimbulkan akibat terlalu sering menggunakan <i>gadget</i>
9.	Lama penggunaan <i>gadget</i>	Durasi yang dibutuhkan peserta didik dalam menggunakan <i>gadget</i>

Sumber: Farida (2017)

2.6 Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan

2.6.1 Pengertian Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan bidang yang sangat menarik dalam penerapan proses kegiatan belajar mengajar dalam lingkungan pendidikan. Perkembangan tidak dapat kita hindari yang kini marak di setiap kehidupan termasuk bidang pendidikan yang mau tidak mau menuntut dunia pendidikan mengikuti laju perkembangan teknologi. Menurut Salsabila (2023) perubahan teknologi telah memberikan dampak terhadap kehidupan terlebih kepada sistem pendidikan, hal ini bisa dioptimalkan dalam aktivitas yang mencakup ruang lingkup pendidikan, dengan kata lain teknologi pendidikan adalah alat pelengkap dan pembantu proses pelaksanaan pengajaran yang dapat memberikan semangat motivasi tersendiri bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, pendidikan menjadi sarana yang lebih fleksibel dengan pembelajaran yang semakin inovatif sehingganya dapat meningkatkan kemauan untuk belajar. Wulandari (2023) menambahkan bahwa dengan memanfaatkan teknologi kita bisa menambah wawasan literasi pembelajaran, ikut komunitas belajar yang positif, mau berkarya dan berinovasi, serta mau mengaplikasikan kemampuannya untuk diterapkan di sekolah serta mau berbagi praktek baik dengan lingkungan sekolah, sehingga tujuan dan kualitas pembelajaran siswa di sekolah dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi terhadap pendidikan dapat memaksimalkan proses pembelajaran sehingganya dapat memberikan semangat motivasi tersendiri bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2.6.2 Dampak Positif Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan

Menurut suripto dalam jamun (2018) pengembangan dan penerapan teknologi informasi juga bermanfaat dalam pendidikan, antara lain:

- a. Munculnya Media Massa, Khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Seperti jaringan internet, Lab, Komputer Sekolah dan lain-lain. Dampak yang didapatkan dari hal tersebut yaitu pendidik bukan hal satu-satunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya terpatok terhadap informasi yang diajarkan oleh pendidik, tetapi juga dapat mengakses materi pembelajaran langsung dari internet, oleh karena itu pendidik disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing peserta didik untuk mengarahkan dan mengontrol jalannya pendidikan, agar peserta didik tidak salah dalam menggunakan Media Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.
- b. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang mempermudah peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan Teknologi terciptalah metode-metode baru yang membantu peserta didik mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan Teknologi dapat dibuat abstrak, dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami.
- c. Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan peserta didik dengan pendidik, tetapi bisa juga misalnya aplikasi google meet dan lain-lain.
- d. Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan Teknologi. Dengan ini misalnya sebelum adanya IPTEK dalam melakukan analisis sebuah penelitian harus dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugas yang dimana dulu dikerjakan secara manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, misalnya Komputer, yang dapat mengolah data data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah diinstallkan.

- e. Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Dalam bidang pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yaitu: 1) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. 2) Dapat menjelaskan sesuatu yang sulit/ Kompleks. 3) Mempercepat proses yang lama. 4) Menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi. 5) Menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau di luar jangkauan.

2.6.3 Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan

Menurut Sudibyo dalam Jamun (2018) Disamping dampak positif yang ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK, ada juga akan munculnya dampak negatif yang akan ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK dalam proses pendidikan antara lain:

- a. Hal ini disebabkan dengan adanya E-learning yang dapat menyebabkan pengalih fungsian pendidik dan mengakibatkan pendidik jadi tersingkirkan, atau juga menyebabkan terciptanya individu yang bersifat individual karena sistem pembelajaran dapat dilakukan dengan hanya seorang diri. Bahkan dimungkinkan etika dan disiplin peserta didik susah atau sulit untuk diawasi dan dibina, sehingga seiring berjalannya waktu etika dan manusia khususnya para peserta didik akan menurun drastis, serta hakikat manusia yang utama yaitu sebagai makhluk sosial akan tergerus.
- b. Seringnya mengakses internet dikhawatirkan peserta didik/mahasiswa bukannya benar-benar memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal, tetapi malah mengakses hal-hal yang tidak seharusnya
- c. Peserta didik bisa terkena *information overload*, yakni menemukan informasi yang tidak habis-habisnya yang tersedia di internet, sehingga rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengumpulkan dan mengorganisir informasi yang ada, yang akhirnya dapat membuat seseorang kecanduan, terutama yang menyangkut pornografi dan kemungkinan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut.
- d. Peserta didik menjadi pecandu dari keberadaan dunia maya secara berlebihan. Hal ini bisa terjadi ketika peserta didik tidak memiliki sikap skeptis serta kritis terhadap sesuatu hal yang baru. Apalagi dalam konteks dunia maya (internet) mereka secara tidak langsung telah masuk di dalam dunia *over free*, maka sangat penting adanya kedua sikap di atas untuk menjadi benteng atau filter dari segala sumber informasi yang ada. Selain itu, yang tidak kalah

- pentingnya adalah perhatian dari orang tua juga sangat berperan dalam menanamkan nilai-nilai tentang sebuah norma agama sebagai landasan hidup,
- e. Tindakan kriminal (Cyber Crime). Di dalam dunia pendidikan hal ini dapat terjadi, misalnya pencurian dokumen atau aset penting tentang sebuah tatanan pendidikan yang sesungguhnya dirahasiakan (dokumen mengenai ujian akhir atau negara) dengan media internet.
 - f. Menimbulkan sikap yang apatis pada masing-masing individu, baik bagi pelajar/siswa/mahasiswa maupun pengajar/guru/dosen. Hal ini dapat dilihat misalnya pada sistem pembelajaran yang bersifat virtual maupun *e-learning*.

2.7 Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu diperlukan sebagai acuan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan dalam melakukan kajian penelitian ini. Beberapa hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut.

1. Wahyuliarmy & Sari (2021) Tulungagung, melakukan penelitian “Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial”. Hasil analisis data menghasilkan koefisien korelasi $S\rho = -0,330$ dengan $p = 0,010$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial yang artinya semakin tinggi Intensitas penggunaan Gadget maka semakin rendah Interaksi Sosial. Dan sebaliknya jika semakin rendah Intensitas Penggunaan Gadget maka semakin tinggi Interaksi Sosial. Jadi hipotesis yang diajukan oleh peneliti ini diterima .
2. Ansel & Pawe (2021) di Kelimutu, “Pengaruh bimbingan belajar orangtua terhadap Disiplin Belajar peserta didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan disiplin belajar orang tua terhadap bimbingan belajar orang tua. Kesimpulannya, semakin tinggi bimbingan orang tua maka semakin tinggi Disiplin Belajar peserta didik, sebaliknya semakin rendah bimbingan orang tua maka semakin rendah Disiplin Belajar peserta didik.

3. Risnawati, Manda, & Suardi (2022) di Kabupaten Baru, melakukan penelitian “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan (i) Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar di Gugus I wilayah 3 kecamatan Barru Kabupaten Barru, (ii) Terdapat pengaruh perilaku sosial terhadap prestasi belajar di Gugus I wilayah 3 kecamatan Barru Kabupaten Barru. (iii) Terdapat pengaruh penggunaan gadget dan perilaku sosial terhadap prestasi belajar di gugus I Wilayah 3 Kecamatan Barru Kabupaten Baru.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir digunakan untuk menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel intensitas penggunaan *gadget* (X), variabel Disiplin Belajar (Y1) dan variabel interaksi sosial (Y2). Upaya dalam keberhasilan peserta didik dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran tentu didukung oleh beberapa komponen, diantaranya banyak komponen yang dapat mendukung hasil belajar salah satunya yaitu Disiplin Belajar peserta didik.

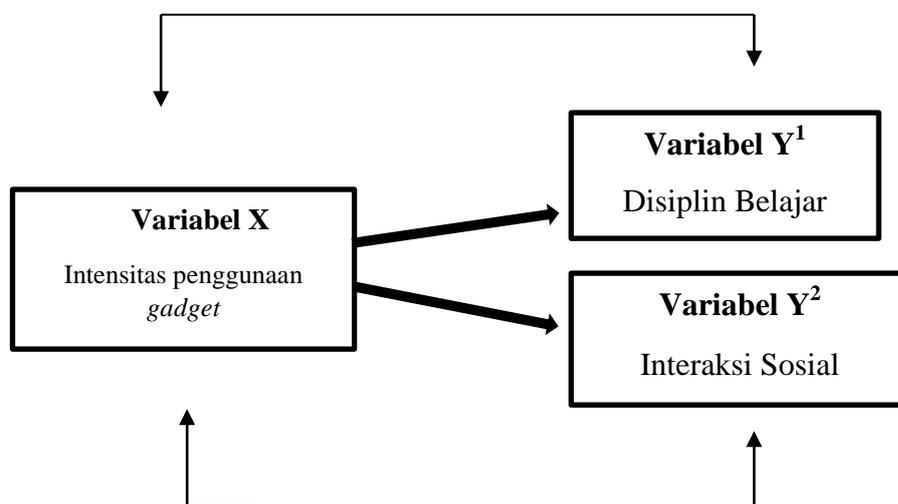
Disiplin belajar seorang peserta didik dapat dipengaruhi berbagai faktor salah satunya yaitu dipengaruhi oleh Intensitas penggunaan *gadget* yang disebabkan oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat. Namun di era saat ini perilaku disiplin belajar peserta didik tergolong masih rendah. Teknologi sekarang ini semakin berkembang pesat. Banyak teknologi canggih yang diciptakan, salah satunya yaitu *gadget*.

Kehadiran *gadget* memberi banyak kemudahan kepada manusia, yakni untuk memudahkan aktivitas kehidupan sehari-hari. Salah satu kemudahan yang terkena dampaknya yaitu kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan. Apabila *gadget* dimanfaatkan dengan baik tentu akan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Namun, apabila penggunaan *gadget* dilakukan secara terus menerus menyebabkan

anak lebih sering menatap layar *gadget* daripada meluangkan waktu untuk belajar dan melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat, hal tersebut juga akan mengakibatkan anak kecanduan bermain game online, internet atau bahkan mengakses konten-konten yang berisi pornografi. Penggunaan *gadget* yang tidak bijak dan bahkan disalahgunakan tersebut bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan dan juga menjadi salah satu penyebab rendahnya perilaku Disiplin Belajar peserta didik.

Indikator yang harus dicapai untuk menumbuhkan disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas V SDN Negeri 11 Metro Pusat adalah. Maka dari itu dalam penggunaan *gadget* peserta didik perlu adanya batasan, pengawasan, serta bimbingan orang tua ketika waktu belajar dan mengakses *gadget*. Dengan adanya pengawasan kepedulian dari orang tua maka akan meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi akibat dari intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Variabel

Keterangan:

X = Variabel Bebas (Intensitas penggunaan *Gadget*)

Y¹ = Variabel Terikat (Disiplin Belajar)

Y² = Variabel Terikat (Interaksi Sosial)

→ = Pengaruh

Sumber : Sugiyono (2015)

Berdasarkan alur kerangka pikir pada gambar 1 diatas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yaitu variabel intensitas penggunaan *gadget* serta dua variabel terikat (Y^1) yakni disiplin belajar dan interaksi sosial (Y^2). Dari dua variabel tersebut kemudian dilakukan penelitian dan analisis tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap Disiplin Belajar dan interaksi sosial peserta didik.

2.9 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Terdapat Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Terdapat Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2023/2024
3. Terdapat Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Disiplin Belajar Dan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2023/2024.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto* korelasional. Menurut Widarto (2013) penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

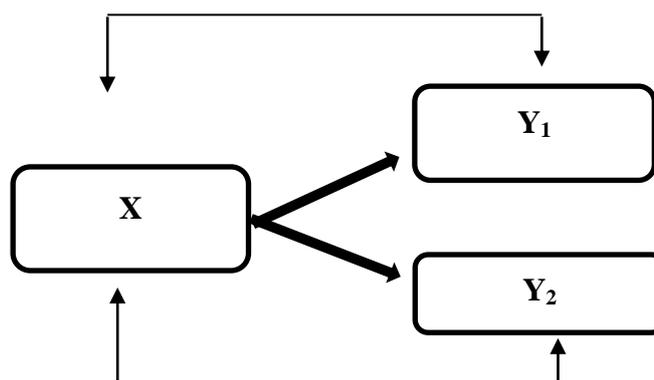
Sedangkan penelitian *ex-post facto* menurut Hermawan (2013) adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Menurut Sukardi (2019) penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap variabel terikat. Penelitian *ex-post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian merunut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya kejadian tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menggunakan metode penelitian *ex-post facto* korelasional dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel (X) intensitas penggunaan

gadget terhadap variabel (Y_1) Disiplin Belajar (Y_2) interaksi sosial peserta didik.

3.1.2 Desain Penelitian

Menurut Jayanti, dkk (2021) desain penelitian merupakan bagian yang menggambarkan kerangka kerja pada penyelesaian masalah yang sedang dikaji. Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *ex-post facto korelasional* digunakan untuk menjelaskan pola hubungan fungsional antar variabel penelitian. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel (X) Intensitas penggunaan *gadget* terhadap variabel (Y_1) Disiplin Belajar dan (Y_2) interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 metro pusat. Desain penelitian Pengaruh antar variabel tersebut dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Intensitas Penggunaan *Gadget* (Variabel Bebas)

Y_1 = Disiplin Belajar (Variabel Terikat)

Y_2 = Interaksi Sosial (Variabel Terikat)

→ = Pengaruh

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Metro Pusat. Jl. Veteran No.50 Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro Tahun Ajaran 2024/2025.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara langsung kepada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Jl. Veteran No. 50 Hadimulyo Barat. Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian berisi tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
2. Penelitian melakukan penelitian pendahuluan di SD 11 Metro Pusat, peneliti menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah dasar tersebut.
3. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
4. Melakukan studi dokumen untuk memperoleh data dari tempat penelitian berupa profil sekolah, jumlah kelas, dan data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
5. Menyusun pedoman wawancara penelitian pendahuluan.
6. Menyusun kisi-kisi instrumen angket (kuesioner) penelitian pendahuluan.
7. Melaksanakan pengujian cobaan instrumen di SD Negeri 3 Metro Barat untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat telah valid dan reliabel.
8. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen berupa angket penelitian pendahuluan kepada populasi penelitian
9. Menganalisis data dari hasil angket penelitian pendahuluan
10. Menentukan subjek uji coba instrumen kuesioner (angket).

11. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen berupa angket kepada sampel penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
12. Menghitung dan menganalisis penelitian data untuk mengetahui mengetahui pengaruh antara variabel (X) intensitas penggunaan *gadget* terhadap variabel (Y₁) Disiplin Belajar peserta didik dan interaksi sosial (Y₂).
13. Interpretasi hasil perhitungan data yang telah dilakukan.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik peserta didik kelas V SD 11 Metro Pusat 61 peserta didik. Data mengenai jumlah peserta didik diperoleh berdasarkan wawancara wali kelas dan telah dikonfirmasi peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan. Berikut jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2023/2024.

Tabel 7. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD 1 Negeri 11 Metro Pusat tahun ajaran 2023/2024

No.	Kelas	Banyak
1.	V A	32
2.	V B	29

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik *probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* merupakan teknik

pengambilan sampel yang dilakukan secara acak (random) sehingga setiap anggota dalam populasi memiliki kesempatan yang sama besar untuk dipilih sebagai sampel penelitian.

Tabel 8. Data jumlah sampel peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Ajaran 2023/2024.

No.	Kelas	Sampel
1.	V A	14
2.	V B	14

Sumber: Analisis Data Pendidik (2023)

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian kuantitatif harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut Sugiyono (2020) variabel penelitian merupakan suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*), sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

3.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu intensitas penggunaan gadget (X).

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu disiplin belajar (Y1) dan interaksi sosial (Y2) peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada menggunakan pemahaman sendiri dengan singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Intensitas Penggunaan *Gadget* (X)

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang merupakan sebuah inovasi digital dengan tujuan dan fungsi praktis untuk membantu serta mempermudah penggunaanya dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Sedangkan intensitas penggunaan *gadget* adalah kekuatan tingkah laku atau tingkat keseringan seseorang dalam penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik berupa HP, laptop, komputer, dll, secara berulang-ulang dikarenakan suatu rangsangan dari dalam dirinya.

2. Disiplin Belajar (Y1)

Disiplin belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan juga perilaku patuh terhadap peraturan-peraturan, norma-norma, kaidah-kaidah atau tata tertib yang berlaku dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

3. Interaksi sosial (Y2)

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.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian saat pengumpulan data, maka variabel yang di uji dalam penelitian harus didefinisikan se jelas mungkin dalam bentuk definisi operasional. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel intensitas penggunaan *gadget* (X)

Intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini yaitu atau tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan *gadget* sebuah teknologi salah satunya berupa ponsel genggam dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Adapun variabel intensitas penggunaan *gadget* yang digunakan pada penelitian ini adalah menurut Farida (2017) yaitu sebagai berikut.

- a. Sumber informasi,
- b. Alat komunikasi
- c. Sarana hiburan
- d. Media belajar
- e. Penggunaan internet
- f. Kesehatan
- g. Waktu
- h. Kemalasan
- i. Lama penggunaan *gadget*.

2. Variabel Disiplin Belajar (Y₁)

Disiplin belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan juga perilaku patuh terhadap peraturan-peraturan, norma-norma, kaidah-kaidah atau tata tertib yang berlaku dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Adapun indikator disiplin belajar yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menurut Simbolon (2020) yaitu sebagai berikut.

- a. Ketaatan terhadap tata tertib sekolah
- b. Ketaatan terhadap kegiatan belajar di sekolah
- c. Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran
- d. Ketaatan terhadap kegiatan belajar di rumah

3. Variabel Interaksi Sosial (Y_2)

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 indikator yang digunakan peneliti menurut Sugiyono dalam Kumara (2019) yaitu sebagai berikut.

- a. Percakapan
- b. Saling pengertian
- c. Bekerjasama
- d. Keterbukaan
- e. Empati
- f. Memberikan dukungan atau motivasi
- g. Rasa positif
- h. Adanya kesamaan dengan orang lain.

Pengumpulan data variabel disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik ini dengan menyebar angket kepada responden, selanjutnya peneliti memberikan skor terhadap pernyataan setiap item pernyataan yang ada pada angket. Angket pernyataan terdiri item soal positif dan item soal negatif. Angket disiplin belajar disusun menggunakan skala *Likert* tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain:

3.7.1 Kuesioner (Angket)

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan secara tidak langsung. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Angket (kuesioner) diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar dan perhatian orang tua.

Kuesioner (angket) dibuat dengan model *Likert* yang mempunyai empat alternatif jawaban untuk setiap pertanyaan yaitu selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Angket (kuesioner) dalam penelitian ini meniadakan jawaban ragu-ragu jawaban ‘ragu-ragu’, karena jawaban tersebut dikategorikan sebagai jawaban yang tidak memutuskan dan tidak jelas. Menggunakan skala Likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

3.7.2 Studi Dokumentasi

Riduwan (2019), menyatakan dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto dan data lain yang relevan pada penelitian. Data dokumen yang diambil untuk menunjang penelitian ini berupa profil sekolah, jumlah kelas, dan data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun pelajaran 2023/2024.

3.8 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan untuk memenuhi persyaratan instrumen penelitian yaitu valid dan reliabel. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, maka instrumen dapat digunakan. Instrumen angket yang telah tersusun kemudian diuji cobakan pada kelas yang bukan menjadi sampel penelitian. Untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Peserta didik yang dijadikan responden uji coba instrumen adalah peserta didik pada kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Angket Disiplin Belajar

No.	Indikator	Pernyataan	Keterangan	
			(+/-)	No. Angket
1.	Ketaatan terhadap tata tertib sekolah	Saya datang ke sekolah tepat waktu	+	1
		Saya terlambat masuk untuk mengikuti pelajaran di kelas	-	2
		Saya bolos sekolah	-	3
		Saya melanggar peraturan sekolah	-	4
		Saya dihukum karena melanggar peraturan sekolah	-	5
2.	Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu	+	6
		Tugas yang saya kerjakan lengkap sesuai yang diberikan pendidik (tidak ada nomor soal yang tidak dikerjakan)	+	7
		Saya dihukum karena tidak mengerjakan tugas	-	8
		Saya menyontek pada saat mengerjakan tugas	-	9
		Saya mengerjakan pekerjaan rumah (PR) di sekolah	-	10
3.	Disiplin terhadap kegiatan belajar di sekolah	Makan di kelas pada saat mengikuti pelajaran	-	11
		Ribut ketika pendidik materi pelajaran di depan kelas	-	12
		Memperhatikan ketika pendidik menerangkan materi di depan kelas	+	13
		Meminta izin kepada pendidik ketika ingin keluar kelas saat pelajaran masih berlangsung	+	14
		Tidak menghormati pendidik yang masih ada di dalam kelas walaupun mata pelajaran	-	15
4.	Disiplin terhadap kegiatan belajar di rumah	Saya membuat jadwal belajar di rumah	+	16
		Saya tidak lupa untuk mengulang pelajaran yang diberikan pendidik saya di rumah	+	17
		Saya mengerjakan soal-soal di rumah untuk melatih kemampuan	+	18
		Saya belajar bersama dengan teman-teman di rumah untuk membahas tugas atau PR dari pendidik	+	19
		Saya asyik menonton televisi atau bermain padahal ada jadwal belajar di rumah	-	20

Sumber: Simbolon (2020)

Pengumpulan data variabel disiplin belajar peserta didik ini dengan menyebar angket kepada responden, selanjutnya peneliti memberikan skor terhadap

pernyataan setiap item pernyataan yang ada pada angket. Angket pernyataan terdiri item soal positif dan item soal negatif. Angket disiplin belajar disusun menggunakan skala Likert tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 10. Skor Jawaban Angket Penelitian

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber : Sugiyono (2015)

Tabel 11. Kriteria Jawaban Angket Penelitian

Alternatif Jawaban	Kriteria
Selalu	Melakukan setiap hari dalam 1 minggu
Sering	Melakukannya 4 sampai 5 hari dalam 1 minggu
Kadang-kadang	Melakukannya 1 sampai 3 hari dalam 1 minggu
Tidak Pernah	Tidak pernah melakukannya dalam 1 minggu

Sumber: Sugiyono (2015)

Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Angket Intensitas penggunaan gadget

Variabel	Indikator	Pernyataan	(+/-)	No. Angket
Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	Sumber informasi	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi atau berita yang berhubungan dengan pembelajaran di sekolah	+	1
		Segala informasi yang berkaitan dengan pelajaran dari berbagai siklus di internet bisa saya dapatkan dengan mudah menggunakan <i>gadget</i>	+	2
		Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi atau berita yang berhubungan dengan kekerasan dan <i>pornografi</i>	-	3

Lanjutan Tabel 12.

Variabel	Indikator	Pernyataan	(+/-)	No. Angket	
Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	Alat komunikasi	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk telepon atau sms kepada teman atau pendidik untuk membicarakan tugas sekolah	+	4	
		Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk berkomunikasi lewat media sosial (whatsapp, BBM, facebook, tiktok, instagram) mengenai pelajaran di sekolah	+	5	
		Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menebar kebencian atau <i>hoax</i>	-	6	
	Sarana hiburan	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mendengarkan musik	+	7	
		Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton video	+	8	
		Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton budaya luar (kpop)	-	9	
	Media belajar	Saya menyimpan materi pelajaran berupa pdf, powerpoint, word, di <i>gadget</i> saya	+	10	
	Penggunaan Internet	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari soal-soal latihan sebagai bahan untuk belajar	+	11	
		Saya selalu mengaktifkan data di <i>gadget</i> saya agar selalu bisa terhubung dengan internet	+	12	
		Saya menggunakan koneksi internet untuk mengakses informasi terkait materi pelajaran	+	13	
	Kesehatan	Saya menggunakan <i>gadget</i> di tempat yang terang	+	14	
		Saya menggunakan <i>gadget</i> dengan jarak yang standard (tidak terlalu dekat dengan mata)	+	15	
		Waktu	Saya menggunakan <i>gadget</i>	+	16

Lanjutan Tabel 12.

Variabel	Indikator	Pernyataan	(+/-)	No. Angket
Intensitas penggunaan <i>gadget</i>		ketika sedang kesulitan mengerjakan PR		
		Saya menggunakan <i>gadget</i> ketika ketika materi yang saya butuhkan tidak ada di buku	+	17
	Kemalasan	Saya lebih semangat belajar dengan mencari materi pelajaran melalui <i>gadget</i>	+	18
	Lama penggunaan <i>gadget</i>	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam setiap hari untuk berdiskusi dengan teman mengenai pelajaran	+	19
		Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari tiga jam setiap hari untuk membuka media sosial (<i>tiktok, instagram, facebook</i>)	-	20
Jumlah				20

Sumber: Analisis Data Peneliti 2023

Pengumpulan data variabel intensitas penggunaan *gadget* peserta didik dilakukan dengan menyebarkan angket kepada responden, selanjutnya peneliti memberikan skor terhadap pernyataan setiap item yang ada pada angket. Angket intensitas penggunaan *gadget* disusun menggunakan skala *likert* tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 13. Skor Jawaban Angket Penelitian

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber : Sugiyono (2015)

Tabel 14. Kisi-kisi Angket Interaksi Sosial

Variabel	Indikator	Pernyataan	(+/-)	No. Angket
Interaksi Sosial	Percakapan	Seberapa sering anda bertatap muka/ berinteraksi dengan teman sebaya di luar jam sekolah	+	1
		Saya pernah mengabaikan teman saya ketika mereka mencoba berbicara dengan saya.	-	2
		Saya suka mengucilkan teman yang saya tidak suka dari kelompok bermain.	-	3
	Saling pengertian	Saya suka mengucilkan teman yang saya tidak suka dari kelompok bermain.	+	4
		Saya sering merasa teman-teman saya tidak memahami apa yang saya katakan.	-	5
	Bekerja sama	Saya bisa bekerja sama dengan teman-teman saya dalam kelompok.	+	6
		Saya merasa sulit untuk bekerja sama dalam kelompok.	-	7
	Keterbukaan	Saya suka mengajak teman-teman saya untuk bermain bersama di luar jam pelajaran.	+	8
	Empati	Saya senang mendengarkan cerita atau masalah teman saya.	+	9
	Memberikan dukungan atau motivasi	Saya sering mendapat dukungan dari teman saya		10
	Rasa positif	Saya selalu berusaha membantu teman-teman saya ketika mereka kesulitan.	+	11
	Adanya kesamaan dengan orang lain	Saya senang memiliki teman sekelas yang memiliki minat atau cita-cita yang mirip dengan saya.	+	12
		Saya merasa lebih baik jika tidak terlalu banyak kesamaan dengan teman saya.	-	13
Jumlah				13

Sumber: Analisis data peneliti 2024

3.9 Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian harus memenuhi persyaratan yang baik untuk mendapatkan data yang lengkap. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel. Harus ada uji prasyarat instrumen bertujuan untuk mengetahui data yang valid dan reliabel maka perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.9.1 Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2020), suatu instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen yang dipakai dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen angket terlebih dahulu dikonsultasikan dengan ahli untuk diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Jika instrumen valid berarti instrumen telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknik analisis uji validitas yang dipakai adalah validitas kuesioner (angket). peneliti dalam penelitian ini menguji validitas angket menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*, rumus yang digunakan adalah Pearson dalam Muncarno (2017) dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Jumlah butir pernyataan

Y = Skor total

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kriteria Pengujian:

jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid dan sebaliknya,

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*

Tabel 15. Kategori nilai korelasi

KATEGORI KORELASI	
0,00 --0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 16. Hasil validitas instrumen angket intensitas penggunaan *gadget*

No.	No pernyataan	Jumlah	Kriteria
1.	1,3,5,7,10,13,14,17,18,20	10	Valid
2.	2,4,6,8,9,11,15,16,19	10	Tidak valid

Sumber: Analisis data penelitian 2024

Tabel 17. Hasil instrumen angket disiplin belajar

No.	No pernyataan	Jumlah	Kriteria
1.	3,4,5,6,8,9,11,15,19,20	10	Valid
2.	1,2,7,10,12,13,14,16,17,18	10	Tidak valid

Sumber: Analisis data penelitian 2024

Tabel 18. Hasil instrumen angket interaksi sosial

No.	No pernyataan	Jumlah	Kriteria
1.	1,2,3,4,5,6,8,10,11,12	10	Valid
2.	7,9,13	3	Tidak valid

Sumber: Analisis data penelitian 2024

Berdasarkan beberapa tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji validitas instrumen angket intensitas penggunaan *gadget* diperoleh butir pernyataan yang valid sebanyak 10 pernyataan dan 10 pernyataan dinyatakan tidak valid (lampiran 18, halaman 118). Hasil uji validitas instrumen angket disiplin belajar juga memiliki 10 pernyataan valid dan 10 pernyataan lainnya tidak valid (lampiran 19, halaman 119). Hasil uji validitas instrumen angket interaksi sosial memiliki 10 pernyataan valid dan 3 pernyataan lainnya tidak valid (lampiran 20, halaman 120).

3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Syarat yang kedua dari instrumen yang baik yaitu harus reliabel, namun instrumen yang reliabel belum tentu valid. Menurut Sukardi (2019) instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Kasmadi dan Nia (2014) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus Korelasi *Alpha Cronbach's*. Pada perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*). Hasil uji reliabilitas pada angket intensitas penggunaan gadget, angket disiplin belajar, dan angket interaksi sosial dengan berbantuan aplikasi SPSS 23 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 19. Hasil uji reliabilitas Angket Intensitas penggunaan gadget

<i>Cronbachs Alpha</i>	<i>N of items</i>
0.901	10

Sumber data: Pengolahan data peneliti 2024

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 23* dari 10 item angket didapat $r = 0,901$ koefisien reliabilitas yang dihasilkan.

Tabel 20. Hasil reliabilitas instrumen angket disiplin belajar

<i>Cronbachs Alpha</i>	<i>N of items</i>
0.932	10

Sumber data: Pengolahan data peneliti 2024

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 23* dari 10 item angket didapat $r = 0,932$ koefisien reliabilitas yang dihasilkan.

Tabel 21. Hasil reliabilitas instrumen angket interaksi sosial

<i>Cronbachs Alpha</i>	<i>N of items</i>
0.915	10

Sumber data: Pengolahan data peneliti 2024

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 23 dari 10 item angket didapat $r=0,915$ koefisien reliabilitas yang dihasilkan.

$$r_{11} \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

N = Banyaknya soal

$\sum \sigma_i$ = Varians skor tiap-tiap item

S_i = Varian total

n = Banyaknya soal

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_i = varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i$ = jumlah item X_i

N = jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ total) dengan rumus:

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

\sum_{total} = Varians total

$\sum X_{total}$ = Jumlah X total

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus Korelasi Alpha Cronbach (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel r Product Moment dengan $dk = n - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05.

Kaidah keputusannya sebagai berikut.

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, sedangkan

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Tabel 22. Klasifikasi Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,21 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,41 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,61 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,81 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Dari tabel klasifikasi koefisien reliabilitas di atas, dapat dilihat bahwa hasil dari angket intensitas penggunaan *gadget* $r = 0,901$ berada pada klasifikasi $0,81 \leq r < 1,00$ yang berarti bahwa butir pernyataan pada angket tersebut reliabel dengan intervensi sangat tinggi. Selanjutnya hasil dari angket Disiplin Belajar $r = 0,932$ berada pada klasifikasi $0,81 \leq r < 1,00$ yang berarti bahwa butir pernyataan pada angket tersebut reliabel dengan interpretensi sangat tinggi. Kemudian hasil dari angket interaksi sosial $r = 0,915$ berada pada klasifikasi $0,81 \leq r < 1,00$ yang berarti bahwa butir pernyataan pada angket tersebut reliabel dengan interpretasi sangat tinggi.

3.9.3 Teknik Analisis Data

Setelah peneliti melakukan penelitian di lapangan dan mengumpulkan data-data maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan analisis data.

3.9.4 Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji kolmogorov smirnov dengan menggunakan bantuan SPSS 23 dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan ketika data sudah berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 23 dengan kriteria pengujian apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen.

Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $< \alpha = 5\%$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

3.10 Uji Hipotesis Penelitian

3.10.1 Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi Linier Sederhana dilakukan untuk menguji hipotesis ke-1 dan ke-2 guna mengetahui pengaruh yang ada pada variabel bebas terhadap variabel terikat. Perhitungan data yang telah didapat dengan berbantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Sciences 23*. Rumus uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan:

\hat{Y} = variabel terikat

X = variabel bebas

a = konstanta

b = nilai arah sebagai penentu prediksi yang menunjukkan peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Sumber: Muncarno (2017)

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tolak H_0 dan terima H_a . Jika H_a diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan.

3.10.2 Uji MANOVA

Uji *MANOVA* adalah Uji *Multivariat Analisis Jalur* atau disebut juga *Multivariat Analysis Of Variance*. Uji *MANOVA* digunakan untuk menguji hipotesis ke-3 guna mengetahui pengaruh antara satu variabel bebas terhadap dua atau lebih variabel terikat. Perhitungan data yang telah didapat dengan berbantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Sciences 23*. Rumus uji *MANOVA* sebagai berikut.

Jika harga F untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest*, $Root.x < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. H_a = Terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* Terhadap Disiplin Belajar peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.
 H_0 = Tidak terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* Terhadap Disiplin Belajar peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.
2. H_a = Terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* Terhadap interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.
 H_0 = Tidak terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* Terhadap interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.
3. H_a = Terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap Disiplin Belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.
 H_0 = Tidak terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* Terhadap Disiplin Belajar dan interaksi sosial peserta didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun 2023/2024.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
Berdasarkan dari hasil perhitungan uji hipotesis setelah mendapatkan perlakuan diperoleh nilai angket dengan taraf signifikansi sehingga H_a diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap disiplin belajar.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
Berdasarkan dari hasil perhitungan uji hipotesis setelah mendapatkan perlakuan diperoleh nilai angket dengan taraf signifikan sehingga H_a diterima, artinya bahwa terhadap pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial.
3. Terdapat perbandingan pada intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh taraf signifikan sehingga H_a diterima, artinya bahwa terdapat perbandingan intensitas penggunaan gadget terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif untuk mengatasi rasa kurang percaya diri, rasa jenuh, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru sehingga memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan sebaiknya diberikan pelatihan kepada pendidik tentang cara memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pengajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan pendidikan terhadap peserta didik tentang mengenai penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab, serta integritaskan teknologi secara bijak dalam prose pembelajaran untuk mendukung disiplin belajar.

4. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengetahui pengaruh dari intensitas penggunaan gadget terhadap disiplin belajar dan interaksi sosial sehingga dapat dijadikan referensi pada saat terjun langsung di lapang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2015. *Kasus Pengguna Gadget Pada Anak Usia Dini*.
[Http://Aisyahsiti02.Blogspot.Com/2015/02/Kasus-Pengguna-Gadget-Pada-Anak-Usia.Html](http://Aisyahsiti02.Blogspot.Com/2015/02/Kasus-Pengguna-Gadget-Pada-Anak-Usia.Html). [Online]. Diakses Pada Tanggal 09 Januari 2024 Pukul 19.42
- Aliyah, S. 2023. Hubungan Antara Persepsi Sosial Siswa Reguler Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di Smk Inklusi Taman Pendidikan Dan Asuhan (TPA). *Doctoral Dissertation*. UIN KH Achmad Siddiq Jember.
- Ansel, M. F., & Pawe, N. 2021. Pengaruh Bimbingan Belajar Orangtua Terhadap Disiplin Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 301-312.
- Apriliyani, A. 2020. Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 86-91.
- Armayanti, N., & Harahap, E. S. 2019. Pengaruh Gaya Belajar Dan Disiplin Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar Korespondensi Peserta Didik Kelas X Smk Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*, 9(2), 19-25.
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. 2021. Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39-48.
- Cahyaningsih, D. A. 2014. Studi Tentang Disiplin Belajar Pada Santri Di Pondok Pesantren. *Psycho Idea*, 12(2), 1-5.

- Dakhi, A. S. 2020. *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*. Deepublish, Yogyakarta.
- Daryanto, S. D. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Gava Media, Yogyakarta.
- Datunsolang, R., Sidik, F., & Erwinsyah, A. 2021. Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL*, 2(2), 181-197.
- Dewi, K. N. 2021. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Prestasi Peserta Didik Kelas XI Di SMAN 1 Prambon. *Doctoral Dissertation*. Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- Farhana, H. 2019. Wise In The Use Of Gadget S In Elementary School Children. *Proceeding The International Seminar*, 1: 143-153.
- Farida, F. 2017. Pengaruh Disiplin Belajar Dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan. *Doctoral Dissertation*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Febriati, L. D., & Fauziah, A. 2020. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di TK Yogyakarta. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1-12.
- Festiawan, R. 2020. *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto.
- Gainau, M. B. 2021. *Psikologi Anak*. PT Kanisius, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hasibuan, E. A. 2019. Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area. *Doctoral Dissertation*. Universitas Medan Area.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran, Kuningan.
- Indriani, D., Rahayuningsih, S, I., & Sufriani. 2021. Durasi Dan Aktivitas Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Remaja. *JIM FKPEP*, 5(1), 124-130.
- Istiadah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher, Tasikmalaya.
- Jamun, Y. M. 2018. Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*

Dan Kebudayaan Missio, 10(1), 48-52.

- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. 2021 Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378-3384.
- Julmiran, A., & Ain, S, Q. 2024. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1011-1018.
- Junaedi, I. 2019. Proses Pembelajaran Yang Efektif. *JISAMAR (Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research)*, 3(2), 19-25.
- Kartika, T., Mutiudin, A, I., & Marlina, L. 2022. Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(2), 1001-1011.
- Kiska, N. D. 2022. Pengembangan Materi Ajar Elektronik Berbasis Permainan Tradisional Pyuh Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional Untuk Kelas IV Tema 4. *Doctoral Dissertation*. Universitas Jambi.
- Kulsum, U. 2021. Psikologi Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), 184-198.
- Kumara, A, R. 2019. *Komunikasi Antar Pribadi*. Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- Kusumastuti, F. 2020. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas Atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020. *Doctoral Dissertation*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Lefudin. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Loebis, R. 2016. *Ibu-Ibu Ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget*. PT Multimedia, Bandung.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745-751.
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Nusantara*, 3(2), 166-177.

- Mardikarini, S., & Putri, L. C. K. 2020. Pemantauan Kedisiplinan Peserta Didik Melalui Penetapan Indikator Perilaku Disiplin Peserta Didik Kelas III. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(01), 30-37.
- Marpaung, J. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Journal Of The Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 55-64.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. 2017. Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18.
- Mulyawati, Y., Sumardi, S., & Elvira, S. 2019. Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 01-14.
- Munawwaroh, L. 2018. Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *Basic Education*, 7(31), 3019-3026.
- Musbikin, I. 2021. *Pendidikan Karakter Disiplin*. Nusamedia, Jakarta.
- Nafaida, R. 2020. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains And Technology)*, 3(2), 57-61.
- Nasution, J. A., Suhaili, N., & Alizamar, A. 2017. Motif Siswa Memiliki Smartphone Dan Penggunaannya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 15-29.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. 2019. Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *El Midad*, 11(2), 169-192.
- Novitasari, N. 2022. Strategi Pembiasaan Salat Duha Dalam Mengembangkan Kedisiplinan Siswa Kelompok Bermain Az-Zahra Ngrojo Bangilan Tuban.. *Annual Conference On Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 119-128.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Octaviani, R. 2018. Strategi Guru Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran PKN Dalam RPP SMK Binawiyata Sragen. *In Prosiding Seminar Nasional Ppkn*, 1-10.
- Page, A. S., Cooper, A. R., Griew, P., & Jago, R. 2010. Children's Screen Viewing Is Related To Psychological Difficulties Irrespective Of Physical

- Activity. *Pediatrics*, 126(5), 1011-1017.
- Pane, A., & Darwis, D, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 227-352.
- Parnawi, A. 2019. *Psikologi Belajar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Prabawati, E. 2021. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Pratiwi, S. I., Kristen, U., Salatiga, K., & Tengah, J. 2020. Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Karakter Disiplin Peserta Didik Sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 62-70.
- Putri, N. R. I. A. T., Astuti, V. W., & Zuhrufillah, I. 2023. Penggunaan Gadget Dan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia 1 Hingga 5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Raflesia*, 5(1), 47-56.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta, Bandung.
- Risnawati., Manda, D., & Suardi. 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Phinisi Integration Review*, 5(1), 127-137.
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., & Rokkum, J. 2014. Media And Technology Use Predicts Ill-Being Among Children, Preteens And Teenagers Independent Of The Negative Health Impacts Of Exercise And Eating Habits. *Computers In Human Behavior*, 35, 364-375.
- Rozalia, F.M. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Sahputra, D., Hambali, M., Asih, M., & Sakinah, N. N. 2023. Analisis Disiplin Belajar Anak Panti Asuhan Penyantunan Yatim Darul Aitam. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 11-15.
- Salsabila, U. H., Hanifan, M. L. N., Mahmuda, M. I., Tajuddin, M. A. N., & Pratiwi, A. 2023. Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan Islam. *Journal On Education*, 5(2), 3268-3275.
- Septiani, H., & Sylvia, I. 2019. Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas X SMA 2 Pariaman. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 80-90.

- Siahaan, C. D., & Pramusinto, H. 2018. Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Sekolah, Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 279-285.
- Simbolon, J. 2020. Penerapan Metode Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(1), 77-88.
- Siregar, D. M., & Syaputra, E. 2022. Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 119-124.
- Siregar, N., & Nara, H. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor.
- Sopiah, C. 2021. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Disiplin Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Bunda Pg Paud Umc*, 9(1), 10-18.
- Subarkah, M. A. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125-144.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardi, H. M. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sulfemi, W. B. 2019. Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. *EDUTECCNO: Jurnal Pendidikan dan Administrasi Pendidikan*, 18(1), 1-12.
- Syahputri, A. Z., Della, F. F., & Syafitri, R. 2023. Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. 2019. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Trinika, Y. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Proners*, 3(1), 1-9.
- Wahyuliarmy, A. I., & Sari, C. A. K. 2021. Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100-114.

- Widarto, M. P. 2013. *Penelitian Ex Post Facto*. Fakultas Teknik: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.
- Wulandari, R. 2023. Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2), 66-76.
- Xiao, A. 2018. Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94-99.
- Yanti, A. Y. 2018. Kemampuan Guru Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran PPKN Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sukoharjo. *In Seminar Nasional Penguatan Nilai-Nilai Kebangsaan Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Persekolahan Dan Kemasyarakatan*, 1-9.
- Yumarni, V. 2022. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556-623.
- Yuni, R. S. P. 2017. Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Disiplin Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosiologi: E-Societas*, 6(1), 1-16.