

**ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ANDRIYANI MERKURI
NPM 2113053247**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

ANDRIYANI MERKURI

Masalah dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget* peserta didik yang tinggi dan belum terkontrol akibatnya berdampak pada interaksi sosialnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bentuk intensitas penggunaan *gadget* peserta didik di rumah, dan dampak penggunaan *gadget* dalam keterampilan interaksi sosial peserta didik di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Informan dalam penelitian ini yaitu peserta didik, orang tua, dan pendidik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu mengumpulkan data, mereduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menggunakan *gadget* setiap hari dengan durasi antara 3 hingga 5 jam. Waktu penggunaan paling dominan adalah pada sore hingga malam hari. *Gadget* lebih sering digunakan untuk hiburan seperti menonton video dan bermain game, dibandingkan untuk kegiatan belajar. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* cenderung tidak konsisten dan sebagian besar bersifat pasif, yang mengakibatkan anak-anak menggunakan *gadget* tanpa arahan yang jelas. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi berdampak negatif pada interaksi sosial peserta didik. Anak-anak menjadi kurang aktif dalam kegiatan kelompok, cenderung memilih berinteraksi dengan kelompok tertentu saja, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam kegiatan sosial sekolah. Mereka juga cenderung pasif saat berdiskusi, enggan berkomunikasi secara terbuka, dan menunjukkan gejala keterbatasan dalam menjalin hubungan sosial yang baik.

Kata Kunci : *gadget*, interaksi sosial, peserta didik

ABSTRACT

ANALYSIS OF *GADGET* USAGE INTENSITY TOWARDS STUDENTS' SOCIAL INTERACTIONS OF ELEMENTARY SCHOOL

By:

ANDRIYANI MERKURI

The problem in this research was the high and uncontrolled intensity of *gadget* use among elementary school students, which affected their social interactions. This study aimed to analyze the impact of *gadget* usage intensity on the social interaction of elementary school students. The research employed a qualitative method with a phenomenological approach. The informants in this study were students, parents, and fourth-grade teachers at SD Negeri 6 Metro Timur. Data collection was conducted through interviews, observation, and documentation. The data analysis techniques used included data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The findings revealed that most students used *gadgets* daily for durations ranging from 3 to 5 hours. The most dominant usage time occurred in the afternoon until the evening. *Gadgets* were more frequently used for entertainment, such as watching videos and playing games, rather than for learning activities. Parental supervision of *gadget* use tended to be inconsistent and mostly passive, which led to children using *gadgets* without clear guidance. The high intensity of *gadget* used had a negative impact on students' social interactions. The children became less active in group activities, tended to interact only with certain peer groups, and did not show enthusiasm for school social activities. They were also passive during discussions, reluctant to communicate openly, and showed signs of limitations in building good social relationships.

Keywords: *gadgets*, social interaction, students

**ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

Oleh

ANDRIYANI MERKURI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Andriyani Merkuri*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113053247

Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

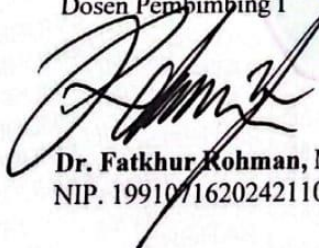
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

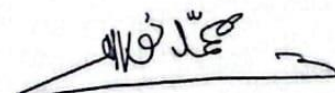
Dosen Pembimbing I


Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd.
NIP. 199107162024211011

Dosen Pembimbing II


Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK. 231601891218201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Fatkhur Rohman, M. Pd.



Sekretaris : Amrina Izzatika, M. Pd.



Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M. Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M. Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andriyani Merkuri
Nomor Pokok Mahasiswa : 2113053247
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar” tersebut adalah asli dari hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat. Apabila ternyata dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Metro, 17 Juni 2025
Yang menyatakan,



Andriyani Merkuri
NPM 2113053247

RIWAYAT HIDUP



Andriyani Merkuri dilahirkan di Desa Bumi Baru, Way Kanan pada tanggal 12 Desember 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Sapuan dan Ibu Sukarti. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. SDN 01 Bumi Baru Kecamatan Blambangan Umpu Kabupaten Way Kanan lulus pada tahun 2013.
2. MTS Ma'arif Bumi Baru Kecamatan Blambangan Umpu Kabupaten Way Kanan lulus pada tahun 2016.
3. SMKS Tunas Wiyata Kecamatan Way Tuba Kabupaten Way Kanan lulus pada tahun 2019.

Tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selanjutnya pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Harapan Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN Gedung Harapan Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Belajar adalah proses kehidupan yang tak pernah berakhir”
(W. Edwards Deming)

PERSEMBAHAN

*Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang
alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT
karena atas rahmat dan ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan,
dan dengan segala ketulusan hati, saya persembahkan skripsi ini
kepada:*

Kedua Orang Tuaku

(Bapak Sapuan dan Ibu Sukarti)

Terimakasih karena telah merawatku, membesarkanku, membimbingku,
memotivasiku, memberikan kepercayaan, serta selalu memberikanku kasih sayang
dan segala hal terbaik yang kalian berikan dalam hidupku.

Kakakku dan Adik-Adikku

(Any Safitry, Ar.Try, dan Ardy)

Terima kasih atas dukungan, semangat, motivasi, dan kepercayaan yang telah
diberikan selama ini.

Almamater tercinta **"Universitas Lampung"**

SANWACANA

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar” dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW atas suri tauladan serta syafa’atnya kepada seluruh umat manusia.

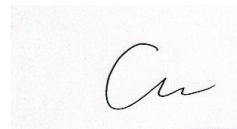
Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM, ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. M. Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Fatkhur Rohman M.Pd. selaku Ketua Penguji, atas kesediaannya dalam memberikan bimbingan, motivasi, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Amrina Izzatika M.Pd. selaku Sekretaris Penguji dan Pembimbing Akademik, atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd. selaku Penguji Utama, atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Dr. Rabiyyatul Adawiyah Siregar, M.Pd. Dosen validator instrumen yang telah membantu peneliti untuk memvalidasi dan memberikan saran terkait instrumen penelitian skripsi ini.
9. Dosen-dosen di Jurusan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terima kasih atas semua ilmu yang telah Bapak dan Ibu Dosen berikan.
10. Kepala Sekolah, wali kelas, peserta didik, dan orang tua SD Negeri 6 Metro Timur, atas izin, bantuan dan kerja samanya selama penelitian berlangsung.
11. Sahabat seperjuanganku Dars Squad, Ema Nofita Sari, Friska Aprilya Saputri, Irma Tri Susanti, Septiana, dan Zahra Dika Ramadhona. Terima kasih atas keberadaan, kebersamaan, bantuan, semangat, dan perhatiannya selama ini.
12. Kakak Rahmah Nur'aini yang selalu membantu dan memberikan saran dalam menyusun skripsi ini.
13. Teman-teman PGSD kelas E angkatan 2021, yang saling membantu dalam menyelesaikan tugas dari semester satu hingga akhir.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata semoga Allah SWT memberikan balasan atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 17 Juni 2025



Andriyani Merkuri
NPM 2113053247

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Istilah	6

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	8
1. Interaksi Sosial	8
a. Pengertian Interaksi Sosial.....	8
b. Faktor Pembentuk Interaksi Sosial.....	9
c. Indikator interaksi Sosial.....	10
2. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	12
a. Pengertian <i>Gadget</i>	12
b. Pengertian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	12
c. Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	13
d. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	14
e. Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	16
B. Kerangka Pikir.....	18

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian	21
B. Setting Penelitian.....	21
C. Kehadiran Peneliti	22
D. Tahapan- Tahapan Penelitian	25
1. Tahap Pra Penelitian	25
2. Tahap Penelitian.....	25
3. Tahap Pasca Penelitian.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Wawancara.....	27
2. Observasi.....	28
3. Dokumentasi	29

F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Sumber Data	30
H. Teknik Analisis Data.....	30
I. Keabsahan Data.....	33
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	35
B. Paparan Data Hasil Penelitian	36
C. Hasil Penelitian.....	42
D. Pembahasan	50
E. Keterbatasan Penelitian	52
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pedoman Wawancara	27
2. Pedoman Observasi	28
3. Pengkodean Metode Penelitian.....	29
4. Sumber Data dan Pengkodean	30
5. Matriks Wawancara Bentuk Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Peserta Didik di Rumah	44
6. Matriks Wawancara Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Keterampilan Interaksi Sosial Peserta Didik di Sekolah	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	20
2. <i>Analisis Interactive Model</i>	31
3. Triangulasi Sumber	33
4. Triangulasi Teknik	34
5. Diagram konteks bentuk intensitas penggunaan <i>gadget</i> peserta didik di Rumah.....	43
6. Diagram konteks Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Keterampilan Interaksi Sosial Peserta Didik di Sekolah	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	59
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	60
3. Surat Izin Penelitian	61
4. Surat Balasan Izin Penelitian	62
5. Surat Keterangan Validasi Pertanyaan Wawancara	63
6. Surat Keterangan Validasi Lembar Observasi	64
7. Pedoman Wawancara	65
8. Transkrip Wawancara Peserta Didik	67
9. Transkrip Wawancara Orang Tua	72
10. Transkrip Wawancara Pendidik	77
11. Pedoman Observasi	78
12. Pedoman Wawancara Penelitian Pendahuluan	79
13. Dokumentasi Kegiatan Wawancara dan Observasi	

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran perangkat teknologi seperti *gadget* termasuk smartphone, tablet, dan laptop telah mempermudah proses komunikasi, akses informasi, dan pembelajaran. Anak-anak generasi saat ini tumbuh di tengah kemudahan akses terhadap teknologi tersebut, menjadikan *gadget* sebagai bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari mereka. Meskipun *gadget* dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran dan pengembangan diri, penggunaannya yang tidak terkontrol justru dapat memicu tantangan baru dalam perkembangan sosial dan emosional peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Menurut Anggraeni & Hendrizal, (2018) menyebutkan bahwa pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik, hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual. Sekarang *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi juga anak-anak yang merupakan peserta didik Sekolah Dasar.

SD Negeri 6 Metro Timur merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kota Metro, Lampung. Sekolah ini memiliki visi besar untuk menciptakan generasi yang unggul dalam prestasi, berlandaskan iman dan takwa (IMTAQ), berbudaya, berkarakter, peduli lingkungan, serta menerapkan pola hidup bersih dan sehat. Dengan akreditasi B dan tenaga pendidik yang profesional, SD Negeri 6 Metro Timur dikenal aktif dalam berbagai kegiatan pendidikan, baik akademik maupun non-akademik. Keunggulan ini menjadikan sekolah tersebut sebagai salah satu SD yang diminati di wilayah Metro Timur.

Selain unggul dalam bidang akademik dan lingkungan yang kondusif, SD Negeri 6 Metro Timur juga memiliki daya tarik tersendiri karena komitmennya dalam membentuk karakter peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga sosial dan emosional. Namun, di balik berbagai keunggulan tersebut, muncul fenomena sosial yang memerlukan perhatian khusus, yaitu tingginya intensitas penggunaan *gadget* oleh peserta didik, yang berdampak terhadap kualitas interaksi sosial mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam per hari. Durasi yang tinggi ini tidak selalu digunakan untuk kegiatan edukatif, tetapi lebih sering dimanfaatkan untuk bermain game, menonton video hiburan, atau mengakses media sosial. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pola perilaku yang signifikan dalam keseharian anak-anak di lingkungan sekolah, yang pada akhirnya memengaruhi pola interaksi sosial mereka, baik dengan teman sebaya, guru, maupun orang tua.

Fenomena ini semakin memperkuat pentingnya pemahaman akan dampak penggunaan *gadget* terhadap aspek sosial peserta didik. Menurut Nur dkk., (2020), penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak-anak malas berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, serta mengalami

penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Mereka cenderung lebih tertarik dengan dunia digital daripada dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh penelitian Putriana dkk. (2019) yang menyatakan bahwa anak-anak yang terlalu sering bermain *gadget* menunjukkan kecenderungan untuk tidak memperhatikan lingkungan sekitar, tidak peka terhadap orang lain, dan enggan bermain di luar rumah.

Gejala penurunan interaksi sosial mulai tampak pada peserta didik di SD Negeri 6 Metro Timur. Penurunan minat berkomunikasi, kurangnya partisipasi dalam kerja kelompok, serta ketidakmampuan menyapa guru atau teman merupakan beberapa indikasi bahwa interaksi sosial anak telah terpengaruh oleh kebiasaan bermain *gadget* yang tinggi. Bahkan, beberapa peserta didik menunjukkan perilaku meniru konten digital yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial di sekolah. Kondisi ini tentu bertentangan dengan tujuan pendidikan dasar yang menekankan pada pembentukan karakter, etika, dan keterampilan sosial sejak dini.

Menurut Lev Vygotsky dalam Herdiyana dkk. (2023), interaksi sosial memegang peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Anak-anak akan lebih mudah memahami dunia sekitar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta empati melalui interaksi sosial yang sehat. Maka, jika interaksi sosial terganggu akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol, maka proses tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek pun ikut terhambat.

Fenomena ini bukan hanya terjadi secara lokal. Penelitian Witarsa dkk. (2018) menemukan bahwa anak-anak yang terbiasa bermain *gadget* dengan durasi yang lama setiap harinya cenderung menunjukkan kepribadian antisosial. Sementara itu, penelitian Ningrum dkk. (2024) pada peserta didik SD Negeri 013 Sagulung menunjukkan bahwa 23 dari 36 anak yang menggunakan *gadget* tanpa batas mengalami penurunan interaksi sosial secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena ini merupakan

persoalan yang meluas dan memerlukan perhatian bersama dari pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat.

Penelitian dari Noormiyanto (2018) juga menegaskan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin rendah keterampilan anak dalam berinteraksi sosial secara langsung. Sementara itu, penelitian Al Ayubi dkk. (2023) menambahkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* menunjukkan sikap tidak peka terhadap lingkungan sekitar dan kesulitan dalam menjalin kedekatan emosional dengan teman sebaya.

Berangkat dari kenyataan tersebut, diperlukan penelitian yang tidak hanya mengamati gejala dari luar, tetapi juga menggali pengalaman subjektif dari peserta didik, orang tua, dan guru terkait intensitas penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap interaksi sosial anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Analisis Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar.”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini yaitu analisis intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik. Adapun sub fokus pada penelitian ini yaitu

1. Bentuk Intensitas penggunaan *gadget* peserta didik di rumah
2. Dampak penggunaan *gadget* dalam keterampilan interaksi sosial peserta didik di sekolah

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka pertanyaan masalah ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk Intensitas penggunaan *gadget* peserta didik di rumah?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam keterampilan interaksi sosial peserta didik di sekolah

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan masalah dalam penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis dan mendeskripsikan bentuk intensitas penggunaan *gadget* peserta didik di rumah
2. Menganalisis dan mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* dalam keterampilan interaksi sosial peserta didik di sekolah

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam tentang dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya interaksi sosial di dunia nyata, serta lebih bijak dalam penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan tidak untuk mengakses konten- konten yang tidak bermanfaat.

b. Pendidik

Menambah informasi bagi pendidik tentang dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik. Sehingga pendidik dapat memberikan arahan lebih kepada peserta didik dalam penggunaan *gadget* secara bijak serta mengurangi/ mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* di rumah.

c. Orang Tua

Orang tua dapat lebih mengawasi, membimbing serta mengontrol peserta didik dalam penggunaan *gadget* dengan bijak sehingga dapat berinteraksi sosial di sekolah dan di rumah dengan baik.

F. Definisi Istilah

Dalam rangka menjelaskan dan menegaskan istilah yang terdapat dalam judul “Analisis Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar”, maka disertakan pula definisi peristilahan yang dimaksud. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap makna istilah yang dimaksud oleh peneliti. Adapun istilah- istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Fenomenologis

Fenomenologi adalah metode penelitian kualitatif yang fokusnya memahami pengalaman subjektif dan persepsi individu terhadap suatu fenomena. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis bagaimana peserta didik sekolah dasar mengalami dan memaknai dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial.

2. Dampak Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* mengacu pada frekuensi dan durasi penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, atau laptop. Dampaknya dapat berupa perubahan perilaku, waktu yang dihabiskan bersama keluarga atau teman, serta efek psikologis seperti kecanduan atau kurangnya fokus.

3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses yang mana individu saling berkomunikasi dan bertukar informasi, baik secara verbal maupun nonverbal. Dalam konteks peserta didik sekolah dasar, ini mencakup hubungan mereka dengan teman sebaya, guru, dan keluarga di lingkungan sehari-hari.

4. Keterampilan Sosial

Kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.

5. Peserta Didik Sekolah Dasar

Peserta didik sekolah dasar adalah anak-anak yang berada pada jenjang pendidikan dasar, biasanya berusia 6-12 tahun. Pada usia ini, anak berada dalam tahap perkembangan sosial yang penting, yang mana interaksi dengan orang lain membantu membentuk keterampilan sosial dan emosionalnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan interaksi dengan orang lain untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam aktivitas sehari-hari hubungan antara individu dapat terbentuk melalui interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan yang sifatnya dinamis dan melibatkan proses komunikasi serta kontak antar individu atau kelompok yang bertujuan untuk mencapai maksud tertentu.

Menurut Harfiyanto dkk., (2015), interaksi sosial dapat didefinisikan sebagai suatu hubungan antara dua atau lebih individu, di mana perilaku salah satu individu dapat mempengaruhi maupun mengubah individu lain atau sebaliknya. Xiao (2018) juga berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hubungan aktif yang saling berkaitan antar manusia, yaitu seperti hubungan antara individu, kelompok satu dengan kelompok lain, dan hubungan antar seseorang dengan kelompok.

Sedangkan menurut Fahri dan Qusyairi (2019) interaksi sosial yaitu proses sosial yang berarti terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya yang memainkan peran secara aktif serta saling mempengaruhi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat diketahui bahwa interaksi sosial adalah proses dimana individu atau kelompok saling

berinteraksi, bertindak, dan merespon satu sama lain serta dapat mempengaruhi satu sama lain dalam suatu masyarakat.

b. Faktor Pembentuk Interaksi Sosial

Faktor pembentuk interaksi sosial merupakan bagian penting yang berperan dalam mendorong individu atau kelompok untuk berhubungan, saling bertukar pemikiran, serta berinteraksi dalam kehidupan sosial. Faktor-faktor terbentuknya pola interaksi sosial menurut Rohman (2014) adalah sebagai berikut.

1. Imitasi, yaitu proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain, baik sikap, penampilan, gaya hidup. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mengajak peserta didik agar dapat bahkan apapun yang dimilikinya. Imitasi tersebut muncul dilingkungan tetangga, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.
2. Identifikasi, adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain (yang ditiru). Proses identifikasi tidak hanya terjadi pada lingkup proses peniruan perilaku saja, tetapi juga melalui proses kejiwaan yang sangat mendalam.
3. Sugesti, adalah rangsangan, rangsangan yang dilakukan seseorang kepada orang lain sehingga orang yang diberi sugesti meniru dan melakukan tanpa berpikir dengan akal sehat.
4. Simpati, yaitu pikiran tertarik yang muncul dalam diri seseorang dan kemampuan untuk merasakan diri kita seolah-olah berada dalam kondisi orang lain.

Selain beberapa faktor penting pembentuk interaksi sosial yang telah diuraikan di atas, terdapat pula faktor- faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial menurut Khairul Anwar dalam Yulianti (2024) yaitu sebagai berikut.

- a. Jenis kelamin. Kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya/sejawat lebih besar daripada perempuan.
- b. Kepribadian ekstrovert. Orang-orang ekstrovert lebih komformitas daripada introvert.
- c. Besar kelompok. Pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok semakin bertambah.
- d. Keinginan untuk mempunyai status. Adanya dorongan untuk memiliki status inilah yang menyebabkan

seseorang berinteraksi dengan sejawatnya, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat atau status terlebih di dalam suatu pekerjaan.

- e. Interaksi orang tua. Suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sejawatnya.
- f. Pendidikan. Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi, karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya.

Menurut Simorangkir (2020) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu:

- a. Faktor imitasi yaitu dapat mendorong individu melakukan hal yang positif atau negatif serta dapat menimbulkan kebiasaan meniru tanpa mengkritik sehingga menghambat perkembangan kebiasaan berpikir kritis.
- b. Sugesti yaitu memberikan pandangan pada orang lain dan diterima orang lain tanpa mengkritik terlebih dahulu.
- c. Identifikasi adalah dimana seseorang yang berkeinginan untuk menjadi sama dengan orang yang dianggapnya ideal.
- d. Simpati yang interaksinya melibatkan perasaan serta keinginan untuk mengerti orang lain lebih mendalam.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yaitu imitasi, identifikasi, sugesti, simpati, intensitas bertemu dengan orang lain, jenis kelamin, interaksi dengan orang tua, pendidikan, kepribadian ekstrovert, besar kelompok dan keinginan untuk memperoleh status.

c. Indikator Interaksi Sosial

Ada beberapa indikator interaksi sosial. Menurut Miraningsih (2013) terdapat tiga komponen pokok dalam kontak sosial yang dapat dijadikan indikator interaksi sosial yaitu sebagai berikut.

1. Percakapan
2. Saling pengertian,
3. Kerjasama, membutuhkan, saling membantu, tidak saling membedakan.

Meitasari (2013) menyebutkan indikator interaksi sosial antara lain sebagai berikut.

1. Anak mau membaur dengan teman.
2. Anak mampu mengawali interaksi atau komunikasi dengan teman.
3. Anak aktif mendengarkan orang lain yang sedang berbicara.
4. Anak mampu memberikan respon terhadap pernyataan maupun pertanyaan yang disampaikan oleh teman.
5. Anak aktif dalam membangun percakapan dengan satu atau dua atau dengan kelompok.

Menurut Agustini dkk., (2019) bahwasannya indikator interaksi sosial terdiri dari menerima masukan dari pendidik, menerima masukan dari teman, menjalin hubungan dengan pendidik, menjalin hubungan dengan teman, dapat menyampaikan pendapat secara lisan dalam diskusi kelas, berbicara didepan orang banyak, berkomunikasi dengan pendidik, berkomunikasi dengan teman.

Indikator keberhasilan kemampuan interaksi sosial yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu menurut Meitasari (2013) dapat membaur dengan teman, mampu mengawali interaksi atau komunikasi dengan teman, mampu memberikan respon terhadap pernyataan atau pertanyaan yang disampaikan oleh teman, mampu aktif mendengarkan orang lain yang sedang berbicara, serta aktif dalam membangun percakapan dengan satu atau dua orang atau dengan kelompok.

2. Intensitas Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Perkembangan teknologi saat ini menyebabkan meningkatnya jumlah dan berbagai macam teknologi yang semakin canggih, salah satu contohnya yaitu dengan adanya *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk melakukan fungsi tertentu, seperti komunikasi, hiburan dan mengolah data. Menurut Fitriahadi dan Daryanti (2020), definisi *gadget* yaitu perangkat elektronik dengan fungsi praktis yang bertujuan membantu pekerjaan manusia.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Yuliantika (2022) *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik kecil dengan fungsi praktis dan fungsi khusus yang memiliki beragam fitur serta menyajikan teknologi baru dengan kemampuan yang lebih baik untuk memudahkan penggunaanya. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaanya, sebab dengan berbagai aplikasi yang terdapat pada *gadget* dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan sehingga dinilai lebih memudahkan pekerjaan penggunaanya.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai *gadget* diatas, dapat diketahui bahwa *gadget* merupakan alat yang dapat digunakan manusia sebagai alat komunikasi, hiburan, mendapatkan informasi dan hobi.

b. Pengertian Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas berarti keadaan tingkatan atau ukuran intensnya terhadap sesuatu. Menurut Puasanti dan K (2019) mengatakan bahwa intensitas dalam bahasa inggris “*intensity*” yang artinya sesuatu yang bersifat kuantitatif secara penginderaan yang ada kaitannya dengan stimulusnya. Menurut Fitria (2019) intensitas mengakses *gadget*

adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diketahui Intensitas penggunaan *gadget* mengacu pada seberapa sering atau seberapa intens seseorang menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* oleh individu bervariasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

c. Jenis-Jenis *Gadget*

Keberadaan *gadget* sangat diminati oleh masyarakat terutama anak-anak. Seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Anggraeni (2019) menjelaskan beberapa jenis *gadget* yaitu sebagai berikut.

1. *Handphone*, adalah salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan semua kalangan masyarakat termasuk anak-anak.
2. Laptop, adalah komputer pribadi yang dapat dipindahkan dan dibawa dengan mudah sehingga dapat digunakan di banyak tempat.
3. Tablet, memiliki fungsi yang sama dengan *handphone* yaitu untuk berkomunikasi, mencari informasi melalui internet, dan menyajikan media hiburan.

Selain itu, terdapat beberapa macam jenis *gadget* menurut Saputra (2019), yaitu sebagai berikut.

1. *Handphone/Smartphone*, merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat.
2. Laptop/*Notebook*/Komputer, jenis *gadget* ini paling banyak digunakan untuk mendukung pekerjaan perkantoran.
3. Tablet, memiliki bentuk yang sedikit lebih besar dari *handphone*. Keunggulan tablet jika dibandingkan dengan *handphone* tentu saja terletak pada layarnya yang jauh lebih besar sehingga membuat penggunaanya lebih nyaman dalam melakukan pekerjaan.
4. Kamera digital, juga masuk dalam jenis *gadget*. Terdapat beragam jenis kamera digital yaitu kamera poket, kamera DSLR, dan juga kamera *mirrorless*.

GINANJAR DKK., (2018) menjelaskan terdapat beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan yaitu sebagai berikut.

1. *Iphone* adalah *telephone* yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *Apple* dan memiliki koneksi internet serta multimedia.
2. *Ipad* adalah produk dengan bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *ipad touch* dan *iphone*, namun ukuran *ipad* lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi tambahan seperti yang terdapat dalam sistem operasi.
3. *Blackberry* adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (*push e-mail*), telepon selular, sms, faksimaili, internet, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
4. *Xbox* adalah konsol permainan video generasi ke-6 buatan *Microsoft*, dan merupakan konsol permainan video pertama bagi perusahaan *Microsoft*.
5. *Netbook* adalah perpaduan antara komputer portabel, seperti *notebook* dan internet.
6. *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, *wireless*).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai jenis- jenis *gadget* diatas, dapat diketahui jenis- jenis *gadget* yaitu *handphone*, tablet, laptop, *iphone*, *ipad*, *blackberry*, *xbox*, dan *netbook*.

d. Dampak Penggunaan Gadget

1. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan bijak. Menurut Fitriyani (2019) menjelaskan bahwa dampak positif *gadget* adalah sebagai berikut.

- a. *Gadget* dapat menambah pengetahuan anak-anak, sebab dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah.
- b. *Gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan dan mempermudah komunikasi karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial.

- c. *Gadget* dapat melatih kreativitas anak. Melalui berbagai permainan dengan strategi ataupun rancang bangun peserta didik menjadi sangat terasah untuk mengembangkan kreativitas di dalam berbagai aspek kehidupannya saat ini yang dapat digunakan untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu.

Rahmandani dkk., (2018) menyatakan bahwa pengguna *gadget* akan semakin luas dan meningkat, karena mudahnya untuk mengakses informasi yang diinginkan dan segala informasi yang dengan mudah didapatkan hanya melalui internet. Witarsa dkk., (2018) mengatakan bahwa. Memang *gadget* ini dapat mempermudah komunikasi antar teman walaupun dari jarak jauh. Dengan menggunakan aplikasi yang ada di dalam *gadget* tersebut anak-anak dapat saling bertukar pesan dan berinteraksi dengan teman walau dengan jarak yang jauh. Bahkan anak-anak dapat menjalin hubungan serta menambah pertemanan dari berbagai daerah hanya melalui benda elektronik kecil seperti *gadget*.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Gadget apabila dimainkan secara baik dan bijak akan memberikan dampak positif, tetapi jika *gadget* dimainkan secara terus menerus maka akan menimbulkan dampak negatif.

Fitriyani (2019) menjelaskan bahwa.

Penggunaan *gadget* dengan durasi yang cukup lama dan tidak dikontrol orang tua, sehingga peserta didik menggunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat sangat signifikan berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial, dimana interaksi sosial peserta didik menunjukkan sikap yang kurang baik seperti berbicara tidak sopan dengan pendidik, berbicara tidak mengecilkkan suara ketika berbicara dengan pendidiknya, sering membantah ketika di perintah pendidiknya, senang mem-bully teman seperti tidak memanggil teman dengan sebutan namanya, sering mengantuk di sekolahan karena di rumah bermain *gadget* sampai larut malam, berteriak menyanyi dan joget-joget dilingkungan sekolah seperti lagu-lagu tidak pantas dinyayikan di sekolahan, dan saat peserta didik berinteraksi dengan temannya sering menggunakan kata-kata yang

kurang pantas (seperti berbicara dengan mengucapkan nama-nama hewan).

Sedangkan dampak negatif mengakses *gadget* menurut Suhartono dan Rahma Yulieta (2019) adalah sebagai berikut.

- a. Menjadikan anak pemalas
Biasanya kalau sudah terlalu asyik main *gadget* anak malas untuk belajar dan bekerja diminta tolong orang tua saja berusaha menghindar dengan jawaban nanti dulu, akhirnya suka membangkang perintah orang tua.
- b. Lupa waktu
Kadang sudah kebiasaan asyik bermain *gadget* anak lupa waktu untuk beribadah, belajar, mandi, bahkan makan sehingga badannya kurus seperti kurang gizi.
- c. Radiasi
Mengakses *gadget* terlalu lama akan terkena dampak radiasi yang berakibat buruk untuk kesehatan, sebaiknya dibatasi dalam mengakses *gadget* untuk hal yang penting.
- d. Sulit diatur
Anak yang keasyikan bermain *handphone* biasanya sulit diarahkan, dalam pikirannya sudah terkena virus adegan perang dengan karakter keras yang dilihat di *gadget*.
- e. Anti sosial
Intensitas mengakses *gadget* yang tidak sehat bisa menjadikan anak kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, tidak peduli siapa orang yang duduk bersamanya sehingga menjadikan individu yang tersendiri.
- f. Mengganggu pola perkembangan fisik dan psikis anak
Dalam proses pembelajaran mengakses *gadget* dapat mengganggu peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah.
- g. Anak kecil berkacamata tebal
Keseringan bermain *gadget* berakibat banyaknya anak usia Sekolah Dasar sudah berkacamata cukup tebal, karena terbiasa mengakses *gadget* dengan kurun waktu yang tidak efisien.

e. Indikator Intensitas Penggunaan *Gadget*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel intensitas penggunaan *gadget* pada penelitian ini berdasarkan atas pendapat serta temuan dari beberapa peneliti sebelumnya. Menurut Saputra (2019) indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut.

- a. Waktu penggunaan *gadget*
Gadget dapat digunakan kapan saja oleh penggunanya. Dalam hal ini waktu penggunaan *gadget* adalah waktu yang sering digunakan dalam menggunakan *gadget*.
- b. Tempat penggunaan *gadget*
 Tempat yang digunakan untuk mengoperasikan atau memainkan *gadget* dapat dilakukan di mana pun baik ketika di rumah, di sekolah, ataupun di jalan.
- c. Pengawasan pada anak saat penggunaan *gadget*
 Salah satu pekerjaan penting orang tua yang harus dilakukan jika orang tua tidak menginginkan perilaku sosial pada anaknya mengalami pengikisan secara perlahan yaitu dengan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak.
- d. Hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget*
 Ketika mengoperasikan *gadget* dengan tepat maka tujuan perkembangan dan pertumbuhan perilaku sosial anak dapat tercapai. Namun jika *gadget* tidak digunakan dengan baik dan benar, anak akan banyak merasakan dampak negatifnya.
- e. Pengaruh dari penggunaan *gadget*
 Anak-anak dalam menggunakan *gadget* dapat dipengaruhi oleh siapapun yaitu teman bermain di rumah, di sekolahnya, atau anggota keluarganya. Selain itu, pengaruh penggunaan *gadget* juga dapat dilihat dari kecepatan berfikir, konsentrasi pada suatu hal dan lain sebagainya.

Menurut Noormiyanto (2018) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa dalam intensitas penggunaan *gadget*, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati yaitu durasi dan frekuensi.

- a. Durasi
 Durasi merupakan rentan waktu atau lamanya seseorang dalam menjalankan sebuah kegiatan. Hal ini berhubungan dengan satuan waktu tertentu dengan lama tidaknya sesuai menit atau jam.
- b. Frekuensi
 Frekuensi merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Dalam hal ini berkaitan dengan berapa kali seseorang melakukan sesuatu tersebut. Misalnya perhari, perminggu atau perbulan.

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

- a. Sumber Informasi
Sumber informasi yang dimaksud disini adalah peserta didik menggunakan *gadget* untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.
- b. Alat Komunikasi
Gadget dijadikan alat komunikasi peserta didik dengan teman, tutor, atau pendidik untuk membahas pelajaran sekolah.
- c. Sarana Hiburan
Peserta didik menggunakan *gadger* untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain *game*, mendengarkan musik, menonton video, dll.
- d. Media Belajar
Peserta didik menggunakan *gadget* sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, *power point*, dll pada *gadget*-nya.
- e. Penggunaan Internet
Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana peserta didik memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget*
- 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*
- 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*.

B. Kerangka Pikir

Dalam era digital saat ini, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kehidupan anak-anak usia sekolah dasar. *Gadget* yang awalnya dirancang sebagai alat bantu komunikasi dan informasi, kini berkembang menjadi sarana hiburan, media belajar, dan bahkan menjadi bagian dari gaya hidup. Namun, seiring meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* oleh peserta didik, muncul

berbagai kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan sosial, khususnya dalam hal interaksi sosial.

Penelitian ini berpijak pada fenomena meningkatnya penggunaan *gadget* oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar dan bagaimana hal ini mempengaruhi kemampuan mereka dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, karena melalui interaksi sosial anak belajar mengenal nilai-nilai sosial, membangun empati, menyelesaikan konflik, serta membentuk identitas sosial.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dibangun berdasarkan pendekatan sistem yang terdiri dari tiga komponen utama: input, proses, dan output, serta dipengaruhi oleh dua faktor pendukung yaitu instrumen fundamental dan instrumen lingkungan. Input dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang merupakan subjek utama dalam penelitian. Mereka berada pada fase perkembangan sosial yang krusial dan menjadi representasi dari kelompok usia yang rentan terhadap dampak penggunaan teknologi.

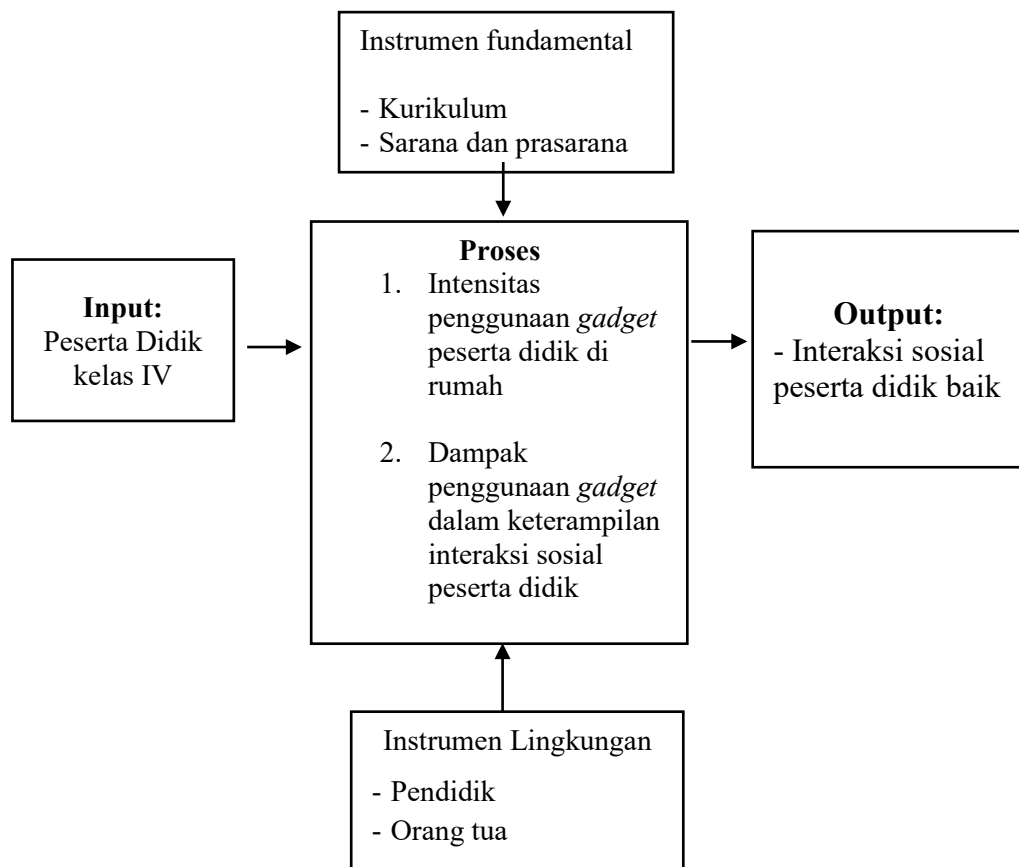
Pada bagian proses, terdapat dua fokus utama yang ditelaah secara mendalam yaitu Intensitas penggunaan *gadget* oleh peserta didik di rumah, meliputi frekuensi penggunaan, durasi waktu, jenis aplikasi yang digunakan, serta motivasi di balik penggunaan *gadget*, apakah untuk bermain, belajar, bersosialisasi daring, atau sekadar hiburan. Kemudian dampak penggunaan *gadget* terhadap partisipasi sosial peserta didik, yaitu bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi secara langsung, seperti berkomunikasi dengan teman sebaya. Hal ini mencakup pula sejauh mana *gadget* mengalihkan perhatian peserta didik dari aktivitas sosial secara nyata.

Hasil dari proses tersebut bermuara pada output, yaitu interaksi sosial peserta didik, yang menjadi indikator utama dalam penelitian ini. Interaksi sosial yang sehat tercermin dalam kemampuan peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, berbagi, berempati, serta aktif dalam berbagai kegiatan sosial

di sekolah. Selain komponen utama tersebut, kerangka pikir ini juga didukung oleh dua instrumen eksternal yang berperan penting dalam membentuk perilaku peserta didik.

Pertama Instrumen fundamental, yang mencakup faktor sistemik seperti kurikulum dan sarana prasarana sekolah. Kurikulum menentukan beban belajar dan alokasi waktu peserta didik, sementara sarana prasarana menentukan sejauh mana teknologi (termasuk *gadget*) difasilitasi atau dibatasi di lingkungan sekolah. Kedua yaitu instrumen lingkungan, yaitu faktor-faktor eksternal yang berinteraksi langsung dengan peserta didik seperti pendidik, dan orang tua,. Keduanya memiliki peran penting dalam memberikan pengarahan, pengawasan, serta membentuk kebijakan penggunaan *gadget* yang proporsional.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 1. :



Gambar 1. Kerangka Pikir
(Sumber: Analisis Peneliti 2025)

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian natural atau alami yang menekankan pada proses dan makna yang tidak diuji, atau diukur sesuai dengan data berupa deskriptif. Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Karakteristik dari penelitian ini bersifat alami apa adanya dari sebuah fenomena sebenarnya yang terjadi dilapangan dan berfokus pada kualitas.

Penelitian ini menggunakan desain fenomenologis. Penelitian fenomenologis menurut Moelong (2022) berfokus pada memahami esensi pengalaman hidup dari partisipan terkait fenomena tertentu. Penelitian jenis ini sering digunakan untuk menggali pengalaman subjektif, makna, atau persepsi yang dialami oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian fenomenologi berusaha untuk menangkap esensi dari pengalaman tersebut, bukan hanya deskripsi objektif, tetapi juga bagaimana pengalaman tersebut dirasakan dan diinterpretasikan oleh subjek. Fenomena yang akan digali dalam penelitian ini yaitu analisis intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik ssekolah dasar.

B. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pendidik, peserta didik, dan orang tua kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur. Sumber data dalam penelitian ini dipilih secara *purposive* dan bersifat *snowball sampling*, yang berarti jumlah

sampel belum diketahui sampai penelitian selesai karena akan berkembang selama penelitian di lapangan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Timur yang beralamat di Jl. Gatot Subroto, Yosodadi, Kec. Metro Timur, Kota Metro.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan paada semester genap tahun ajaran 2024/2025 sampai dengan selesainya penelitian ini.

C. Kehadiran Peneliti

Peneliti hadir secara langsung di lokasi penelitian, yaitu di SD Negeri 6 Metro Timur, sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Penelitian ini diawali dengan proses administratif yang menjadi tahapan penting sebelum pelaksanaan kegiatan lapangan. Peneliti terlebih dahulu mempersiapkan surat permohonan izin penelitian yang ditujukan kepada Kepala Sekolah Dasar tempat penelitian akan dilakukan. Surat tersebut diajukan secara resmi pada tanggal 14 Februari 2024. Dalam pengajuan tersebut, peneliti juga melampirkan proposal penelitian sebagai bentuk penjelasan tertulis mengenai maksud, tujuan, dan metode yang akan digunakan selama proses pengumpulan data. Setelah mendapatkan izin dan persetujuan dari kepala sekolah, peneliti mulai menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian di lapangan.

Tahap awal pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 17 Februari 2024, setelah peneliti memperoleh izin resmi dari pihak sekolah. Sebelum kegiatan utama dimulai, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan guru kelas IV dan pihak yang berkepentingan di sekolah untuk memastikan kelancaran kegiatan di lapangan. Peneliti juga menjelaskan kembali tujuan dan prosedur penelitian kepada pihak sekolah, termasuk mengenai metode wawancara dan observasi yang akan digunakan. Hal ini dilakukan agar proses penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana tanpa mengganggu aktivitas belajar-mengajar yang sedang berlangsung.

Pada hari pertama pelaksanaan di lapangan, peneliti mulai melakukan kegiatan wawancara kepada subjek penelitian yang telah ditentukan, yaitu pendidik, peserta didik kelas IV, dan orang tua dari peserta didik. Proses wawancara ini dirancang secara sistematis dengan menggunakan pedoman wawancara semi terstruktur yang telah disusun sebelumnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi yang mendalam namun tetap fleksibel dalam menyesuaikan pertanyaan dengan konteks dan respons yang diberikan oleh narasumber.

Wawancara pertama dilakukan dengan pendidik kelas IV, yang dianggap memiliki pemahaman mendalam mengenai kondisi sosial peserta didik di lingkungan sekolah. pendidik memberikan informasi yang sangat berguna mengenai perubahan perilaku peserta didik khususnya yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap interaksi sosial anak. Peneliti mencatat dengan cermat berbagai pandangan dan pengalaman yang disampaikan oleh pendidik, termasuk contoh-contoh konkret dari situasi yang mereka hadapi di kelas.

Selanjutnya, peneliti mewawancarai peserta didik kelas IV yang telah dimintai persetujuan sebelumnya. Wawancara ini dilakukan dengan pendekatan yang santai dan ramah agar peserta didik merasa nyaman dan terbuka dalam menyampaikan pendapat mereka. Peneliti menanyakan tentang kebiasaan mereka dalam menggunakan *gadget*, jenis aplikasi yang sering digunakan, waktu penggunaan, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-teman baik di dalam maupun di luar kelas. Dari wawancara ini, peneliti mendapatkan banyak gambaran menarik mengenai bagaimana anak-anak memaknai teknologi dan bagaimana hal tersebut memengaruhi kehidupan sosial mereka sehari-hari.

Kemudian, peneliti melanjutkan wawancara dengan orang tua peserta didik yang telah bersedia menjadi responden. Wawancara dilakukan di sekolah pada saat mereka menjemput anaknya pulang. Sebelumnya peneliti sudah

meminta bantuan kepada pendidik untuk menghubungi orang tua untuk meluangkan waktunya sebentar untuk diwawancarai. Dalam sesi ini, peneliti menggali informasi mengenai pola pengasuhan di rumah, sejauh mana orang tua memberikan pengawasan terhadap penggunaan *gadget*.

Selanjutnya, pada tanggal 18 Februari 2024, peneliti melaksanakan kegiatan observasi langsung di dalam kelas IV sebagai bagian dari pengumpulan data kualitatif. Peneliti dibantu oleh teman sejawat dalam proses observasi ini. Observasi ini dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana interaksi sosial antarpeserta didik berlangsung dalam konteks kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Peneliti menggunakan teknik observasi non-partisipatif, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, melainkan mengamati sebagai pihak luar secara objektif. Metode ini dipilih agar tidak mengganggu dinamika kelas serta untuk menangkap perilaku alami peserta didik. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pendidik untuk turut hadir dalam proses pembelajaran. Peneliti duduk di bagian belakang kelas dan mencatat berbagai perilaku yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Setelah semua tahapan pengumpulan data selesai dilakukan, peneliti kemudian berpamitan kepada pihak sekolah. Peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada kepala sekolah, para pendidik, serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan izin serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih ini disampaikan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama yang telah terjalin dan atas keterbukaan pihak sekolah dalam mendukung pelaksanaan penelitian ini. Dengan berakhirnya seluruh kegiatan pengumpulan data, peneliti kemudian melanjutkan proses berikutnya, yaitu analisis data yang telah diperoleh guna mendapatkan hasil yang relevan dengan tujuan penelitian.

D. Tahapan-Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yakni tahap pra penelitian, tahap penelitian, dan tahap pasca penelitian. Berikut penjelasan dari ketiga tahapan tersebut

1. Tahap Pra Penelitian

a) Menyusun rancangan penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, penulis akan membuat bab satu terlebih dahulu yang berisi judul penelitian, latar belakang penelitian, fokus penelitian, pertanyaan peneliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi istilah.

b) Menentukan tempat penelitian

Penulis memilih tempat dilaksanakannya penelitian. Tempat penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah SD Negeri 6 Metro Timur.

c) Mengurus surat perizinan penelitian

Penulis mengajukan surat izin untuk melakukan penelitian ke bagian akademik fakultas, kemudian surat perizinan tersebut penulis serahkan kepada pihak sekolah kepala sekolah SD Negeri 6 Metro Timur.

d) Observasi tempat penelitian

Penulis melakukan pengamatan untuk membaca situasi, kondisi, dan mengenal beberapa tenaga pendidik dari tempat penelitian.

e) Memilih narasumber

Narasumber merupakan seseorang yang akan membantu dan memberikan informasi terkait situasi dan kondisi dari tempat penelitian. Pada tahapan ini penulis memilih narasumber pendidik, dan peserta didik kelas yang mengampu kelas IV.

f) Mempersiapkan keperluan penelitian

Penulis menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada pendidik untuk mendapatkan informasi terkait judul penelitian. Selain itu penulis juga menyiapkan peralatan tulis dan *handphone*.

g) Etika penelitian

Permasalahan tentang etika akan muncul jika penulis berperilaku tidak sopan, tidak mematuhi aturan, serta tidak mengindahkan nilai-nilai

yang berlaku dilingkungan masyarakat.

2) Tahap Penelitian

a) Memahami latar belakang serta tujuan dari penelitian

Dalam tahap ini penulis sudah membuat dan memahami latar belakang serta tujuan dari penelitian.

b) Memasuki tempat penelitian

Setelah menyerahkan surat izin penelitian kepada sekolah dan sudah mendapat surat balasan dari pihak sekolah maka penulis sudah bisa memasuki tempat penelitian dan bisa untuk memulai penelitian

c) Mengumpulkan data

Penulis mengumpulkan data dari sekolah, peserta didik SD Negeri 6 Metro Timur. Melalui teknik observasi terkait judul analisis kesulitan menyelesaikan soal cerita pendek pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur.

d) Menyempurnakan data

Dalam tahap ini penulis akan melakukan penyempurnaan data setelah dilaksanakannya observasi terhadap sekolah, pendidik, dan peserta didik.

3) Tahap pasca penelitian

a) Analisis data

Setelah terkumpul data yang dituju, penulis akan menganalisis data sesuai pada kenyataan di lapangan sekolah

b) Mengurus surat perizinan selesai penelitian

Setelah selesainya penelitian, maka penulis pun akan mengurus surat perizinan kembali pada pihak akademik bahwa telah selesainya proses penelitian yang dilaksanakan oleh penulis di SD Negeri 6 Metro Timur.

c) Membuat data laporan

Setelah selesai penelitian, penulis akan membuat laporan hasil penelitian, mendeskripsikan data dan membuat kesimpulan penelitian.

d) Menyempurnakan isi laporan

Laporan hasil penelitian akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk meminta saran dan masukan dari dosen pembimbing 2 dan pembimbing 1 sampai dengan selesainya penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian untuk nantinya mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam hal ini wawancara sangat berguna untuk mendapatkan sebuah data dari seorang narasumber atau responden. Menurut Creswell, (2020) wawancara memiliki tujuan untuk mendeskripsikan makna dari fenomena yang diamati bagi sejumlah individu yang telah mengalaminya. Responden dalam wawancara ini adalah pendidik, peserta didik, dan orang tua dari peserta didik kelas IV. Penelitian ini akan menggunakan jenis wawancara yang terstruktur. Adapun pedoman wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman wawancara

No.	Subfokus Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Informan
1.	Bentuk Intensitas penggunaan <i>gadget</i> peserta didik di rumah	1. Waktu penggunaan (siang, malam, sebelum tidur) 2. Pengawasan pada anak saat menggunakan <i>gadget</i> 3. Hal- hal yang dioperasikan saat menggunakan <i>gadget</i>		PS dan OT

No.	Subfokus Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Informan
2.	Dampak penggunaan <i>gadget</i> dalam keterampilan ineteraksi sosial peserta didik di sekolah	1. Kemampuan membaur dengan teman 2. Keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok 3. Keaktifan dalam kegiatan sosial di sekolah		PD dan PS

Sumber : Subfokus Penelitian

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung , kemudian diamati, dan dicatat pada alat tulis yang telah dipersiapkan. Menurut Moleong (2022) sering terjadi adanya kekeliruan dan keraguan dalam pengumpulan data yang biasanya dihasilkan berdasarkan wawancara, maka jalan terbaik untuk mengecek kepercayaan data tersebut ialah dengan melakukan pengamatan atau observasi. Observasi pada penelitian menggunakan observasi partisipatif pasif, yaitu penulis datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan.

Tabel 2. Pedoman observasi

Sub Fokus	Indikator yang dicari	Sub indikator yang dicari	Keterangan
Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> dalam keterampilan interaksi sosial di sekolah	1. Kemampuan membaur dengan teman	1. Kemampuan peserta didik menjalin hubungan dengan teman sebaya 2. Aktif bermain bersamaa teman saat istirahat	
	2. Keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok	1. Kesedian peserta didik mengerjakan tugas kelompok	

Sub Fokus	Indikator yang dicari	Sub indikator yang dicari	Keterangan
		2. Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi atau menyampaikan pendapat	
Bentuk intensitas penggunaan <i>gadget</i> peserta didik di rumah	1. Waktu penggunaan	1. Durasi penggunaan dalam satu waktu 2. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari	
	2. Pengawasan pada anak saat menggunakan <i>gadget</i>	1. Kehadiran orang tua saat anak bermain <i>gadget</i> 2. Tindakan orang tua saat anak menggunakan <i>gadget</i> secara berlebihan	
	3. Hal-hal yang dioperasikan saat menggunakan <i>gadget</i>	1. Jenis aplikasi yang digunakan 2. Tujuan penggunaan <i>gadget</i>	

Sumber : Subfokus Penelitian

3. Studi Dokumentasi

Penelitian ini juga menggunakan teknik studi dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dan data dalam bentuk gambar/foto. Dokumentasi merupakan salah satu sumber sekunder dalam penelitian ini. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh gambar, atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian.

Tabel 3. Pengkodean metode penelitian

No.	Metode	Kode
1.	Wawancara	W
2.	Observasi	O
3.	Studi Dokumentasi	D

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti adalah instrumen utama yang mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data.

G. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdapat dua jenis, yaitu data primer dan sekunder.

1. Data primer

Data primer merupakan data yang berasal dari narasumber tempat dilaksanakannya penelitian melalui wawancara. Yang menjadi sumber data primer peneliti dalam penelitian ini adalah pendidik yang mengampu kelas IV, peserta didik kelas IV, dan orang tua peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berasal dari bukan narasumber. Data sekunder diperoleh dari melihat profil sekolah, visi sekolah, misi sekolah. Ditambah dengan jurnal, buku dan artikel yang berkaitan dengan judul penelitian.

Tabel 4. Sumber Data dan Pengkodean

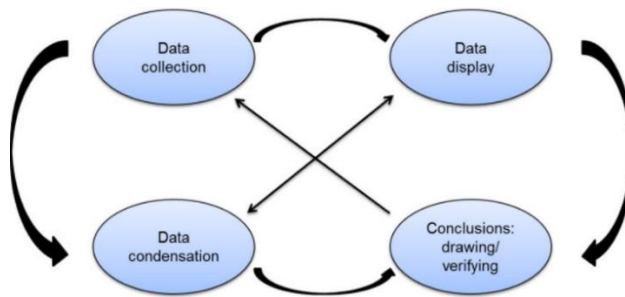
No	Informan	Kode	Jumlah
1	Kepala Sekolah	KS	1
2	Pendidik	PD	2
3	Peserta Didik	PS	5
4	Orang Tua	OT	5
			13

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengidentifikasi data yang relevan dengan rumusan masalah yang diteliti dan menyusun kesimpulan dari penelitian. Analisis data merupakan proses sistematis untuk mengolah dan mengatur data yang diperoleh, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori, memecahnya menjadi unit-unit kecil, melakukan sintesis, menyusun pola, memilih data yang akan dikaji, serta menyimpulkan hasilnya agar

mudah dipahami baik oleh peneliti maupun oleh pihak lain.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan saat penelitian sedang berlangsung dan setelah penelitian selesai dilakukan dalam periode tertentu. Oleh karena itu, dalam menganalisis data penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas melalui empat tahapan yang harus dikerjakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data interaktif model Miles et al., (2014) yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Analisis Interactive Model*

Sumber: (Miles, Huberman, dan Saldana 2014)

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam melaksanakan penelitian, karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data yang selanjutnya diolah sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, berbagai sumber, serta berbagai teknik. Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, serta dokumentasi.

2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data dilakukan dengan tujuan untuk menelaah dan merinci data dengan teliti, data yang didapatkan perlu diteliti dengan baik karena jumlahnya sangat banyak dan akan terus berkembang seiring bertambahnya jam penelitian atau pelaksanaan penelitian yang semakin lama. Menurut Miles et al., (2014) “Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan/atau

transformasi data yang muncul dalam korpus penuh (isi) catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen, dan materi empiris lainnya”.

Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan/atau mentransformasikan data yang muncul dalam korpus (isi) lengkap dari catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen, dan materi empiris lainnya. Kondensasi data dilakukan secara terus menerus hingga penelitian selesai sehingga data yang diperoleh akan lengkap dan sesuai dengan data yang didapatkan atau fakta yang ada di lapangan.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah proses menampilkan data yang telah dikumpulkan secara terorganisir sehingga memungkinkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan tindakan selanjutnya. Penyajian data biasanya dilakukan dalam bentuk teks naratif, matriks, grafik, bagan, atau jaringan, yang dirancang untuk merangkum dan mempermudah analisis serta menarik kesimpulan secara lebih jelas dan terstruktur.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verifying*)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*) adalah tahap terakhir dalam analisis data kualitatif pada penelitian ini. Kesimpulan pada penelitian kualitatif ini akan memberikan jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian ini. Penarikan kesimpulan dilakukan atas dasar bukti-bukti yang valid dari teknik pengumpulan data sebelumnya yang sudah dilakukan. Sehingga dengan didukung oleh bukti yang valid ketika di lapangan membuat penelitian ini bersifat kredibel atau dapat dipercaya.

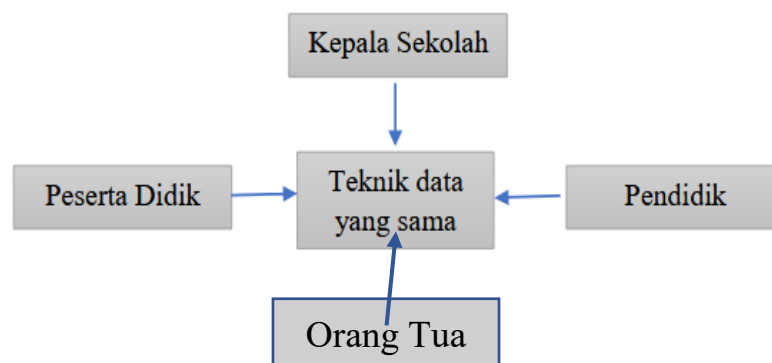
I. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data atau validitas data sangat dibutuhkan agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pengecekan keabsahan data merupakan suatu langkah untuk mengurangi kesalahan pada proses perolehan data yang tentunya akan berdampak terhadap akhir dari suatu penelitian. Oleh sebab itu, dalam proses pengecekan keabsahan data pada penelitian itu semestinya dilakukan melalui beberapa teknik pengujian.

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data salah satunya adalah triangulasi. Teknik Triangulasi ialah Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu Moleong (2022). Triangulasi terbagi menjadi dalam beberapa macam, antara lain triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi Sumber

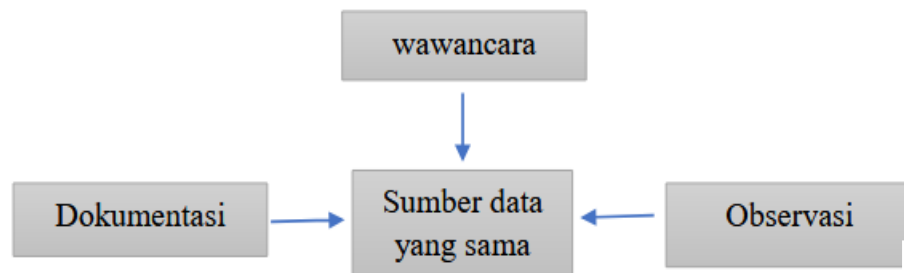
Triangulasi sumber berarti membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda-beda, yang mana dalam pengambilan informasinya menggunakan teknik yang sama. Pengecekan dengan teknik ini dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek hasil wawancara dari sumber yang berbeda.



Gambar 3. Triangulasi Sumber

2. Triangulasi Teknik

Teknik adalah pengecekan kredibilitas data yang didapat dari sumber yang sama dengan dengan teknik yang berbeda. Data yang didapat dari sumber melalui wawancara akan dicek Kembali dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik diantaranya wawancara, observasi, dan dokumentasi.



Gambar 4. Triangulasi Teknik

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Analisis Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar” yang dilakukan di SD Negeri 6 Metro Timur, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bentuk Intensitas Penggunaan *Gadget* Peserta Didik di Rumah
Sebagian besar peserta didik menggunakan *gadget* setiap hari dengan durasi antara 3 hingga 5 jam. Waktu penggunaan paling dominan adalah pada sore hingga malam hari. *Gadget* lebih sering digunakan untuk hiburan seperti menonton video dan bermain game, dibandingkan untuk kegiatan belajar. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* cenderung tidak konsisten dan sebagian besar bersifat pasif, yang mengakibatkan anak-anak menggunakan *gadget* tanpa arahan yang jelas.
2. Dampak Penggunaan *Gadget* dalam Keterampilan Interaksi Sosial Peserta Didik di Sekolah
Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi berdampak negatif pada keterampilan interaksi sosial peserta didik. Anak-anak menjadi kurang aktif dalam kegiatan kelompok, cenderung memilih berinteraksi dengan kelompok tertentu saja, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam kegiatan sosial sekolah. Mereka juga cenderung pasif saat berdiskusi, enggan berkomunikasi secara terbuka, dan menunjukkan gejala keterbatasan dalam menjalin hubungan sosial yang baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol melemahkan kemampuan komunikasi langsung, empati, serta keterampilan kerja sama.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 6 Metro Timur mengenai dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik sekolah dasar, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan *gadget*, dengan membatasi waktu penggunaannya agar tidak berdampak pada interaksi sosialnya. Selain itu peserta didik diharapkan tetap menjaga keseimbangan antara penggunaan *gadget* untuk hiburan dan tujuan edukatif.

2. Bagi pendidik

Pendidik diharapkan agar bisa mensosialisasikan serta membimbing peserta didik mengenai bahayanya intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan agar tidak begitu saja memberikan *gadget* kepada anaknya tanpa alasan yang jelas dan benar. Sebaiknya orang tua mengawasi serta mengontrol penggunaan *gadget* anak dengan menetapkan aturan dan batasan waktu penggunaannya. Kemudian orang tua dapat mendorong anak untuk lebih banyak melakukan aktivitas sosial, seperti bermain bersama teman atau berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I. K., Sujana, I. W., & Putra, I. K. 2019. Korelasi Antara Kecerdasan Emosional dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 131. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17620>
- Anggraeni, S. 2019. Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. 2019. Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Farida, F. 2017. Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 KembangBahu-Lamongan. *Skripsi*, 35–36. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fitriahadi, E., & Daryanti, M. S. 2020. Penggunaan *Gadget* Mempengaruhi Gangguan Pemusatan Perhatian Pada Anak. *Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan Aisyiyah*, 16(2), 126–134. <https://doi.org/10.31101/jkk.1690>
- Fitriyani, Z. 2019. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di MI NU Matholi' ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi*, 18–19. IAIN Kudus.
- Ginanjari, G. G., Kosasih, & Elan. 2018. Penggunaan *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 372–379. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i2.7386>
- Harfiyanto, D., Cahyo, Utomo, B., & Budi, T. 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna *Gadget* Di Sma N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies. Jess*, 4(1), 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.pgadget/jess>. doi [10.15294/jess.v4i1.6859](https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6859).
- Meitasari, R. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B TK Aisyiyah Sangkanayu kecamatan Mrebet kabupaten*

- Purbalingga. *Skripsi*. 7–30. Universitas Muhamadiyah Purwokerto.
- Miles, M.B, Hubberman, A.M, dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Edisi Ketiga). Sage Publications, Inc.
- Miraningsih. 2013. *Hubungan Antara Interaksi Sosial Dan Konsep Diri Dengan Perilaku Reproduksi Sehat Pada Siswa Kelas Xi Di Madrasah Aliya Negeri (MAN) Purworejo*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Moleong, L. J. 2022. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Dalam *Pt. Remaja Rosda Karya*
- Noormiyanto, F. 2018. Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Jurnal Elementary School*, 5, 138–148. <https://www.neliti.com/id/publications/242591/pengaruh-intensitas-anak-mengakses-gadget-dan-tingkat-kontrol-orangtua-anak-terh>
- Nur, D. Y., Hermawati, & Nurhabibah, S. 2020. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Buana Ilmu*, 5(1), 92–105. doi: [10.36805/bi.v5i1.1218](https://doi.org/10.36805/bi.v5i1.1218)
- Puasanti, S., & K, L. P. S. 2019. Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Tunas Harapan Pati. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2, 000*, 1340–1347. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8263>
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. 2018. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Rohman, F. dan F. S. S. 2014. Pola Interaksi Guru Dan Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 3 Surabaya. *skripsi. Universitas Negeri Surabaya*.
- Saputra, R. B. 2019. *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dan Game online Dengan Karakter Sosial (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)*. Skripsi. Universitas Muhamadiyah Magelang.
- Simorangkir, H. C. G. 2020. *Faktor- Faktor Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Di Universitas Medan Area*. skripsi. Universitas Medan Area.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, S., & Rahma Yulietta, N. 2019. Pendidikan Akhlak Anak Di Era

- Digital. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 36–53.
<https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.9>
- Syahyudin, D. 2019. Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282.
<https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6.
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>
- Xiao, A. 2018. Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 1–6.
<https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>
- Yulianti, R. D. 2024. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Game online Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri*. Skripsi. Universitas Lampung
- Yuliantika, D. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas Iv Sd Se-Gugus Inti Ii Kecamatan Kemiling*. Skripsi. Universitas Lampung