

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA
KELAS IV UPT SD NEGERI
024 LIMAU MANIS**

**(Penelitian Kualitatif Pada Perilaku Belajar Siswa Kelas IV di UPT SD
Negeri 024 Limau Manis Kecamatan Kampar)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh:

**RESTI YUPITA SARI
NIM. 188626064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG KOTA
2022**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Analisis Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 024 Limau Manis**” ini dan seluruh isinya adalah benar-bena karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, Oktober 2022
Yang Membuat Pernyataan

Resti Yupita Sari
NIM. 188626064

ABSTRAK

Resti Yupita Sari (2022) : ANALISIS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI 024 LIMAU MANIS

Penggunaan *smartphone* secara konstan akan berdampak bagi perilaku dan kepribadian anak dalam kesehariannya. Bagi anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* ia akan merasa sangat bergantung dan bahkan menjadi kegiatan yang wajib dilakukan dalam kegiatan sehari-harinya. Sebab itu saat ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain *smartphone* daripada harus belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Pemakaian *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak terhadap konsentrasi siswa dalam belajar dan hal tersebut memicu rendahnya prestasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *smartphone* dikalangan siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis dan bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan sampel anak kelas IV, orang tua dan guru kelas IV. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian dan pengolahan data serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis lebih banyak kearah negatif terutama terhadap perilaku belajar siswa seperti ketika proses belajar siswa tidak disiplin, tidak memperhatikan guru, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa menjadi jarang belajar ketika akan menghadapi ujian. Penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi nilai dan moral peserta didik apabila penggunaanya tidak tepat dan dengan interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan teman-teman di sekolah dapat meningkatkan interaksi sosial yang normal dan seimbang.

Kata Kunci : *Perilaku Belajar, dampak penggunaan Smartphone*

ABSTRACT

Resti Yupita Sari (2022) : *ANALYSIS OF THE USE OF SMARTPHONE ON THE STUDENTS' LEARNING BEHAVIOR IN CLASS IV UPT SD NEGERI 024 LIMAU MANIS*

The constant use of smartphones will have an impact on the behavior and personality of children in their daily lives. For children who often use smartphones, they will feel very dependent and even become an activity that must be done in their daily activities. That's why today many children play smartphones more often than having to study or socialize with their surroundings. Excessive use of smartphones can have an impact on students' concentration in learning and this triggers low student achievement. The purpose of this study was to find out how the use of smartphones among fourth graders at UPT SD Negeri 024 Limau Manis and how the impact of smartphone use on the learning behavior of fourth graders at UPT SD Negeri 024 Limau Manis. The research used is qualitative research with qualitative descriptive method using observation, interview and documentation techniques. With a sample of fourth grade children, parents and fourth grade teachers. Data analysis was carried out descriptively through data reduction, presentation and processing of data and drawing conclusions.

The results showed that the use of smartphones on the learning behavior of fourth grade students at UPT SD Negeri 024 Limau Manis was more negative, especially on student learning behavior such as when the student learning process was not disciplined, did not pay attention to the teacher, did not do the assignments given by the teacher. Students rarely study when they will face exams. The use of smartphones can affect the values and morals of students if their use is not appropriate and with good social interaction between students and their families, students with teachers and students with friends at school can increase normal and balanced social interactions.

Keywords : *Learning Behavior, the impact of using Smartphone*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Penjelasan Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. <i>Smartphone</i>	9
a. Pengertian <i>Smartphone</i>	9
b. Tujuan dan Manfaat Penggunaan <i>Smartphone</i>	10
c. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i>	12
d. Indikator Penggunaan <i>Smartphone</i>	12
2. Perilaku Belajar	14
a. Pengertian Perilaku Belajar	14
b. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar	15
c. Indikator Perilaku belajar	16
B. Penelitian Yang Relevan	17
C. Kerangka Pemikiran	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Tempat dan Waktu Penelitian	21
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
C. Data dan Sumber Data	22
D. Teknik Sampling	23
E. Alat Pengumpulan Data	24
F. Keabsahan Temuan Penelitian	26

G. Analisis Data	27
H. Prosedur Penelitian	28
BAB IV PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	30
B. Deskripsi Temuan Penelitian	31
1. Hasil Wawancara Anak	32
2. Hasil Wawancara Orang Tua	38
3. Hasil Wawancara Guru	42
C. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	20
-------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perilaku Belajar	16
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Perilaku Belajar Siswa
Lampiran 2 Hasil Wawancara Anak
Lampiran 3 Hasil Wawancara Orang Tua
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian
Lampiran 7 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman pada saat ini sudah sangat pesat dan kompleks. Dimana banyak sekali perubahan diberbagai bidang yang kesemuanya itu memiliki keterkaitan satu sama lain, baik dibidang guruan, teknologi, maupun sosial. Namun yang perubahan yang paling signifikan terdapat pada bidang teknologi karena sekarang telah berada dizaman era 4.0 yang bisa dikatakan sebagai era digital atau teknologi. Hampir disetiap bagian kehidupan manusia bergantung pada teknologi. Akibat begitu luasnya perkembangan dunia teknologi saat ini maka secara langsung maupun tidak langsung telah mengubah gaya hidup manusia yang awalnya masih manual menjadi gaya hidup yang serba digital serta menciptakan kebiasaan-kebiasaan baru. Istiyanto dalam (Hidayat et al., 2021) menyatakan bahwa kebutuhan akan adanya teknologi merupakan bentuk hipnotis canggih yang mengubah tingkah laku dan cara manusia berkomunikasi.

Indonesia merupakan salah satu negara yang sedang berkembang, tidak terlepas perkembangan di bidang ilmu Pendidikan, politik dan teknologi. Sebagai negara yang ingin berkembang dan ingin maju, maka salah satu jalannya melakukan modernisasi dan pembangunan serta dengan berkembangnya teknologi ini meninggalkan tradisi-tradisi lama atau melupakan semua yang bersifat tradisional. Perkembangan dari beberapa aspek tersebut juga memiliki dampak pada aspek lain, yakni salah satunya

pada aspek teknologi. Fenomena yang menonjol pada masyarakat Indonesia saat ini yang disertai kemajuan teknologi adalah perkembangan *smartphone* yang ditandai dengan perkembangan Pendidikan sehingga mereduksi cara berpikir dan berperilaku dari semua lapisan termasuk para siswa disemua jenjang satuan guru.

Kemajuan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern, manusia selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis dan instan. Maka diciptakan alat-alat teknologi yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *smartphone*.

Masa sekarang *smartphone* merupakan salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang sudah sepatutnya kita mengenal *smartphone* sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan. Salah satu hal yang dapat dibedakan dari *smartphone* dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut *handphone* yang saat ini pembaharuannya *smartphone*. Semakin hari *smartphone* memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien.

Smartphone bukan hanya sebagai alat untuk berkomunikasi. Namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, tren dan prestise. Kini dunia *smartphone* adalah dunia untuk berkomunikasi, berbagi, mencipta dan menghibur baik

dengan suara, tulisan, gambar, musik maupun video. Di zaman serba teknologi seperti sekarang ini, *smartphone* bukanlah barang asing bagi siapapun. Bahkan, anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan *smartphone*. Anak-anak ini sebagai siswa di sekolah, memiliki kewajiban untuk belajar (Laka Mendelson, 2018).

Penggunaan *smartphone* secara konstan akan berdampak bagi perilaku dan kepribadian anak dalam kesehariannya. Bagi anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* ia akan merasa sangat bergantung dan bahkan menjadi kegiatan yang wajib dilakukan dalam kegiatan sehari-harinya. Sebab itu saat ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain *smartphone* daripada harus belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini sangat mengkhawatirkan, karena masa anak-anak identik dengan sifat yang belum stabil serta mempunyai rasa keingintahuan yang besar sehingga dapat meningkatnya perilaku konsumtif pada anak. Berdasarkan sifat perkembangan anak tersebut maka timbulah beberapa dampak yang dapat merugikan bagi tumbuh kembang anak, mulai dari kecanduan internet, game, serta konten-konten yang berisi pornografi (Putri, 2018).

Pada umumnya anak lebih mementingkan bermain *smartphone* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Tak jarang juga anak yang mengabaikan perintah orang tua demi fokus pada *smartphone*. Lebih mengkhawatirkan lagi saat anak sudah fokus dan terlalu asik dengan *smartphone* yang sudah di tangan, anak tidak akan memperdulikan lagi sekelilingnya, bahkan melihat kanan kiripun anak tidak mau. Hal ini

didukung oleh para orang tua yang menganggap ini biasa-biasa saja dalam bermain *smartphone*, bahkan tak jarang orang tua yang menganjurkan anaknya untuk bermain *smartphone* dengan tujuan agar tidak rewel dan susah diatur (Rahmawati, 2018). Hampir setiap anak saat ini telah menggunakan *smartphone*. Kondisi ini ditandai dengan adanya berita yang mengatakan bahwa Indonesia termasuk salah satu dari 10 negara dengan mempunyai peminat *smartphone* yang sangat tinggi (Supriyadi, 2018). Itulah salah satu bentuk akibat kecanduan anak-anak terhadap *smartphone* yang dimiliki. Untuk itu perlu perhatian khusus serta pengawasan dari orang tua.

Penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar (Rini et al., 2021). Dampak positif menggunakan *smartphone* bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah Pendidikan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negative yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Pembatasan penggunaan *smartphone* juga berlaku di sekolah. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak akan membatasi penggunaan *smartphone* selama belajar, baik di sekolah dasar,

sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sederajat. Peraturan ini disusun dengan pertimbangan bahwa penggunaan *smartphone* selama proses pembelajaran sangat mengganggu proses belajar dan mengajar, serta berdampak negatif bagi anak bila menggunakan *smartphone* secara berlebihan (Syifa et al., 2019).

Pemakaian *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak terhadap konsentrasi siswa dalam belajar dan hal tersebut memicu rendahnya prestasi belajar siswa. Selain itu bisa memicu anak lebih menyukai interaksi secara digital sehingga interaksi sosialnya akan sangat kurang maka apabila penggunaan *smartphone* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya akan sangat berdampak pada kehidupan seorang anak serta dapat menghambat proses tumbuh dan kembang. Tumbuh kembang yang terhambat akan merusak cikal bakal generasi masa depan. Pada sisi positif memang hampir semua orang sudah memahami manfaat *Smartphone* yang mampu mempermudah segala pembelajaran akan tetapi apabila digunakan terus menerus tanpa batasan waktu justru akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna nya. Pihak orang tua memang harus turun tangan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan *smartphone* agar tidak merusak generasi bangsa. Penyesuaian penggunaan *smartphone* menjadi hal penting agar *smartphone* menjadi suatu hal yang tidak menimbulkan dampak negatif.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “**Analisis Dampak Penggunaan**

Smartphone (Handphone) Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 024 Limau Manis”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas adapun fokus dalam penelitian ini adalah “Menganalisis Dampak Negatif Penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* dikalangan siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis?
2. Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa kelas kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan *smartphone* dikalangan siswa UPT SD Negeri 024 Limau Manis.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa kelas kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dikemukakan, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan perilaku siswa, sehingga lebih tepat atau bijak dalam menggunakan *smartphone*.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru terkait perkembangan perilaku siswa serta mengenai manfaat dan dampak dari penggunaan *smartphone*.
3. Bagi Peneliti, sebagai pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam kehidupan selanjutnya sebelum terjun ke dalam kehidupan keluarga dan masyarakat yang nyata.
4. Bagi Sekolah, sebagai informasi mengenai pengaruh *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *smartphone*.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan istilah-istilah dalam penelitian sebagai berikut.

1. *Smartphone* adalah sebuah alat komunikasi elektronik yang digunakan secara praktis yang didalamnya terdapat beberapa media yang dibutuhkan. Pada saat ini *smartphone* bukan hanya untuk komunikasi

tetapi juga sebagai gaya hidup, tren dan penampilan bagi khalayak umum terutama pada remaja.

2. Perilaku belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang terhadap lingkungannya dengan kata lain perilaku belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut Pendidikan, keterampilan, sikap bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Perilaku belajar disebut juga kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Dalam guruan keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh bagaimana kebiasaan belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Smartphone*

a. Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari wireless mobile devace (wmd) yang dapat berfungsi sebagai sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti personal digital assistant (pda), akses internet, email, dan global positioning system (gps) (iski SulistiaTiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)

Smartphone adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan smartphone yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit (Septyawan, 2019).

Smartphone mampu menjadikan salah satu media pembelajaran yang menarik, karena siswa dapat mempelajari materi dengan cara yang berbeda, yaitu memnfaatkan HP sebagai sumber belajar. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, siswa dapat mempelajari

materi tanpa terbatas waktu, artinya siswa dapat belajar diluar jam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam penggunaan HP/ *smartphone* sebagai sarana belajar (Fatima dalam (iski SulistiaTiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa *Smartphone* adalah sebuah telepon genggam yang memiliki sistem operasi yang fungsinya tidak hanya untuk SMS atau telepon saja tetapi juga bisa untuk media pembelajaran karena *Smartphone* memiliki fitur seperti personal digital assistant (pda), akses internet, email, dan global positioning system (gps).

b. Fungsi dan Manfaat *Smartphone*

Smartphone kini merupakan sahabat wajib yang tidak bisa lepas dari diri masyarakat Indonesia. Berdasarkan paparan data *Consumer Lab Ericsson*, selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* memiliki fungsi lain, yaitu sebagai alat komunikasi, sebagai simbol kelas masyarakat, sebagai penunjang bisnis, sebagai pengubah batas sosial masyarakat, dan sebagai alat penghilang stress (Septyawan, 2019).

Pada prinsipnya teknologi ini berkembang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia agar dalam kehidupannya dapat lebih mudah berkomunikasi sehingga *Smartphone* bermanfaat untuk mempermudah berkomunikasi, meningkatkan jalinan sosial, menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, alat penghilang stress (Sari et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa fungsi dan manfaat dari *smartphone* ini adalah sebagai alat yang kita butuhkan dalam kehidupan kita.

c. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Teknologi *smartphone* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman dan siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman di banding orang dewasa (Wau, 2019).

Dampak buruk dari penggunaan *smartphone* adalah menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, dan ancaman cyberbullying (Derry, 2014). Dampak penggunaan *smartphone* terbagi 2, yaitu dampak negatif dan positif (Rohman, 2017). Dimana dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu:

- 1) Komunikasi menjadi lebih praktis;
- 2) Anak yang bergaul dengan dunia *smartphone* cenderung lebih aktif;
- 3) Mudahnya melakukan akses ke luar Negeri; dan
- 4) Menjadi lebih pintarberinovasi akibat perkembangan *smartphone*.

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* menurut (Rohman, 2017) yaitu; (1) Segi kesehatan: peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata peri atau rabun karena pencerahan maksimal secara berkala; (2) Segi budaya: luntarnya adat, masuknya budaya barat, hilangnya rasa nasionalisme, dan lebih cinta produk asing; dan (3) Segi sosial: cenderung autis, kurangnya sosialisasi, egois, dan banyak mengeluh.

Harfiyanto dalam (Saniyyah, 2021) mengatakan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu sebagai berikut:

- 1) *Smartphone* yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri,
- 2) Siswa yang telah menggunakan media sosial di *smartphone* mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat berdampak positif dan negatif sehingga kita harus bisa memilah mana yang akan kita ikuti.

d. Indikator Penggunaan *Smartphone*

Smartphone adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. *Smartphone* juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. (Kurniawati, 2020) keberadaan

smartphone memberi pengaruh positif dan negatif, salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain.

1. Menambah Pendidikan : Dengan menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi mengenai tugas sekolah.
2. Melatih kreativitas anak : Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk ADHD (attention deficit hyperactivity disorder) dimana ini merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak diuntungkan oleh permainan yang memiliki daya kreativitas tinggi terdapat di *smartphone*.
3. Mengganggu konsentrasi belajar : *Smartphone* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games, dll. Fitur-fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah ketika proses belajar berlangsung. Misalnya, ketika guru menerangkan pelajaran, siswa bermain *smartphone* dibelakang atau menggunakan untuk hal yang tidak baik diluar dari pengawasan orang tua diluar lingkungan rumah.
4. Mempengaruhi perilaku anak : Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan Pendidikan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi adalah Pendidikan terlengkap dan final.

2. Perilaku Belajar

a. Pengertian Perilaku Belajar

Perilaku adalah respon individu terhadap suatu stimulasi atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi, spesifik, durasi dan tujuan baik didasari maupun tidak. Menurut Wawan *et al.*, (Wau, 2019) perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Sering tidak didasari bahwa interaksi tersebut amat kompleks sehingga kadang-kadang kita tidak sempat memikirkan penyebab seorang menerapkan menelaah alasan dibalik perilaku individu, sebelum ia mampu mengubah perilaku tersebut.

Prakoso dan Fatah mengatakan bahwa perilaku merupakan sebuah totalitas respons yang bergantung pada karakteristik individual terhadap suatu objek ataupun benda yang berada disekitarnya (Rachman, 2018).

Belajar berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituntut) oleh orang lain (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1992). Sedangkan (Slameto, 1003) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti disimpulkan bahwa perilaku adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang

terhadap lingkungannya. Sedangkan belajar adalah proses perubahan perilaku siswa dalam bakat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut Pendidikan, keterampilan, sikap bahkan meliputi segenap aspek pribadi.

b. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Siswa

Faktor-Faktor yang mempengaruhi perilaku siswa menurut (Benjamin, 2019) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu.

- 1) Faktor Internal: fisiologis dan psikologis.
- 2) Faktor eksternal: lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

Perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu faktor perilaku dan faktor diluar perilaku. (Wau, 2019) mengatakan ada tiga faktor perilaku, yaitu.

- 1) Faktor predisposisi
- 2) Faktor pemungkin
- 3) Faktor penguat

Berdasarkan pendapat tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa perilaku merupakan tindakan yang dilakukan seseorang dimana perilaku tersebut dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

c. Indikator Perilaku Belajar

Menurut kamus oxford indikator merupakan suatu petunjuk atau tanda yang menunjukkan dengan bagaimanakah sesuatu keadaan atau

kondisi berubah-ubah. Pengukuran perilaku siswa melalui observasi untuk menunjukkan keadaan yang akan ditarik kesimpulan. Menurut (Arafat, 2019) adapun indikator perilaku sebagai berikut: 1) Tindakan berakhir pada dirinya sendiri, 2) Tindakan itu lahir secara alami, 3) Tindakan itu menghasilkan positif dan negatif tergantung apa yang ditangkap.

Bloom membedakan perilaku dalam tiga domain perilaku yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ada tiga ranah perilaku, diantaranya: 1) Pendidikan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang; 2) Sikap merupakan reaksi kesiapan ataupun kesediaan untuk bertindak yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek; 3) Tindakan merupakan berbagai kecenderungan untuk bertindak dari segi praktiknya (Rachman, 2018).

Tabel 2.1
Indikator Perilaku Belajar

No	Aspek Perilaku Belajar	Indikator
1	Kebiasaan	a. Berdoa sebelum belajar agar tenang dalam belajar b. Senantiasa memperhatikan keterangan dari guru selama jam pelajaran berlangsung c. Membuat catatan penting
2	Keterampilan	a. Meminjam catatan teman apabila tidak masuk kelas karena kegiatan lain b. Keterampilan dalam hal belajar kelompok c. Keterampilan dalam hal membagi waktu
3	Pengamatan	Pengamatan tentang siswa yang mengerjakan soal namun belum diajarkan oleh guru
4	Berpikir Asosiatif	a. Mengingat pelajaran yang baru diajarkan b. Mengerjakan soal untuk mengasah kemampuan
5	Berpikir Kritis	a. Meminta bantuan teman jika mengalami kesulitan b. Sering berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam soal
6	Sikap	a. Selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru b. Lebih banyak belajar untuk persiapan ujian c. Membaca buku mengenai pengetahuan
7	Inhibisi (Upaya)	a. Mudah bosan dalam hal belajar b. Belajar lebih giat lagi jika mendapatkan nilai yang jelek c. Lebih mementingkan belajar untuk ujian daripada kegiatan lain
8	Tingkah Laku Afektif	a. Perasaan jika terlalu lama belajar b. Perasaan tentang kesiapan menghadapi ujian c. Ketakutan jika ketinggalan belajar d. Konsentrasi saat belajar
9	Apresiasi	Memberi penghargaan

Sumber: (Rachman, 2018)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator perilaku merupakan variabel yang membantu dalam

mengukur perubahan-perubahan yang terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani dengan judul penelitian “pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa” . Dapat disimpulkan bahwa anak-anak juga menjadi pihak yang terdampak penggunaan *smartphone* berlebihan bukan hanya orang dewasa. Interaksi sosial anak dengan lingkungannya akan sangat kurang apabila anak sudah kecanduan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dalam waktu berkepanjangan ialah hal yang menimbulkan anak semakin ketergantungan pada *smartphone*. Anak-anak bisa menjadi pribadi yang anti-sosial jika dalam keseharian hanya senang bermain *smartphone*. Penelitian dari Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani lebih berfokus pada dampak penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sementara peneliti dalam penelitian ini fokus mengkaji dampak *smartphone* terhadap perilaku siswa sehingga hal ini yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M. Mansur Ibrahim dengan judul penelitian “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Siswa Di SMA Negeri 9 Malang” kesimpulannya ialah jika siswa

terlalu berlebihan dalam memakai *smartphone* ia akan cenderung menjadi kurang peduli terhadap apapun, mau menang sendiri, tidak mau mengalah, tidak suka keramaian. Sementara itu dari segi karakter lebih apatis, pola pikirnya terlalu sempit, egois, keras kepala dan individualis. Padahal seharusnya *smartphone* itu mendukung siswa lebih mudah memahami materi bukan sebaliknya. Penelitian dari Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M. Mansur Ibrahim berfokus pada dampak penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian dan karakter siswa sementara penelitian yang dilaksanakan peneliti berfokus untuk menganalisis dampak *smartphone* kepada perilaku siswa, hal inilah yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan penelitian di atas terdapat perbedaan dan persamaan terhadap penelitian yang akan peneliti teliti. Perbedaan penelitian yang akan peneliti teliti dengan Ramdhan dan Fahdian adalah pada variabel Y. Pada peneliti variabel Y nya adalah perilaku siswa sedangkan pada penelitian terdahulu yang pertama adalah interaksi sosial dan pada penelitian yang kedua adalah terhadap kepribadian dan karakter siswa. Persamaannya adalah sama-sama tentang pengaruh penggunaan *smartphone*.

C. Kerangka Teoritis

Perkembangan IPTEK sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial masyarakat dan merubah bentuk gaya hidup, pola pikir, bahkan perilaku dalam berkomunikasi. Selain itu, penggunaan *smartphone* juga memberikan keringanan dan kemudahan bagi masyarakat untuk melaksanakan aktivitas

sebagai bantuan teknologi saat ini. Generasi abad ke-21 merupakan pengguna teknologi lebih banyak daripada generasi periode lalu. *Smartphone* mempunyai berbagai dampak bagi siswa, perilaku siswa saat memakai *Smartphone* kebanyakan saat ini menjadikan mereka lupa terhadap tugas nya sebagai seorang siswa. *Smartphone* bisa membuat anak menghabiskan waktunya untuk hal yang tidak berguna, waktu luang nya tersita hanya untuk main game, dan membuka media sosial. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* harus sangat diperhatikan. Hal tersebut juga memberikan efek yang cukup signifikan dalam proses tumbuh dan kembang perilaku siswa karena penggunaan *smartphone* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa, penggunaan *smartphone* merupakan variabel bebas (X) sedangkan perilaku belajar siswa merupakan variabel terikat (Y), berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 024 Limau Manis, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian karena di sekolah ini karena belum ada yang meneliti tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku siswa kelas IV.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di bulan Agustus selama 2 minggu.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Kurniawan adalah penelitian yang berusaha untuk memahami peristiwa apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan berbagai hal lainnya, secara holistik dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alam (Rachman, 2018). dan bahasa, dan melalui penggunaan berbagai metode alamiah. Bersifat deskriptif karena para akademisi yang melakukan penelitian tidak berusaha membuktikan teori-teori tertentu, melainkan menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang suatu variabel, gejala, dan kondisi yang ada di lapangan. Berdasarkan apa yang sudah

dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif ialah penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan yang ilmiah mengenai fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat yang disampaikan lewat kata-kata. Data yang dihimpun ialah berupa kata-kata, gambar serta bukan angka-angka, sehingga penelitian ini akan berisi kutipankutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut.

C. **Data dan Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Menurut Muhadjir dalam (Rahmandani et al., 2018) data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk verbal bukan dalam bentuk angka.

Kata-kata dan tindakan adalah sumber data utama dalam penelitian kualitatif; selebihnya merupakan data pendukung berupa dokumen. Dalam pengertian ini data akan diklasifikasikan sebagai kata-kata, kegiatan, sumber data tertulis, gambar, dan statistik. Kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, gambar, dan dokumentasi lainnya adalah jenis data yang dikumpulkan dari penelitian kualitatif dalam hal ini. Sumber data primer diperlukan untuk pengamatan ini. Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari temuan penyelidikan lapangan pada objek yang diteliti. Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan dari lapangan atau tempat penelitian yang memberikan informasi langsung kepada peneliti, yaitu.

- 1) Lembar observasi berupa pertanyaan-pertanyaan yang peneliti isikan pada formulir untuk mempelajari tentang perilaku anak-anak yang menggunakan *smartphone* di sekolah.
- 2) Lembar hasil wawancara dikumpulkan dari siswa, orang tua dan guru.
- 3) Data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan secara tidak langsung, tetapi dari dokumen resmi, buku, dan temuan penelitian dalam bentuk laporan yang berhubungan dengan penelitian ini.

Sumber data sekunder adalah sumber data tidak langsung yang mampu memberikan tambahan serta penguatan terhadap data penelitian. Sumber data dalam penelitian kualitatif ini selain berupa kata-kata, bahasa dan tindakan dari informan juga dapat diperoleh melalui studi kepustakaan dengan media buku dan media internet untuk mendukung analisis dan pembahasan. Selain itu juga akan mengambil data dari arsip-arsip dan foto-foto pada saat penelitian berlangsung. Agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan, maka sumber data menjadi sangat penting sehingga akan didapatkan hasil penelitian yang benar-benar mendetail.

D. Teknik Sampling

Sampling dalam penelitian empirik diartikan sebagai proses pemilihan atau penentuan sampel. Secara konvensional, konsep sampel menunjuk pada bagian dari populasi. Akan tetapi dalam penelitian kualitatif tidak bermaksud untuk menggambarkan karakteristik populasi atau menarik generalisasi kesimpulan yang berlaku bagi suatu populasi, melainkan lebih berfokus kepada representasi terhadap fenomena sosial. Data atau informasi harus

ditelusuri seluas-luasnya sesuai dengan keadaan yang ada. Hanya dengan demikian, peneliti mampu mendeskripsikan fenomena yang diteliti secara utuh.

Menurut Sugiyono dalam (Iii & Penelitian, 2009) penelitian kualitatif teknik sampling yang lebih sering digunakan adalah purposive sampling dan snowball sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. Snowball sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Sementara itu dalam prosedur sampling yang paling penting adalah bagaimana menentukan informan kunci (key informan) atau situasi sosial tertentu yang sarat informasi. Memilih sampel, dalam hal ini informan kunci atau situasi sosial lebih tepat dilakukan dengan sengaja atau bertujuan, yakni dengan purposive sampling.

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Karena peneliti merasa sampel yang diambil paling mengetahui tentang masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Penggunaan purposive sampling dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku siswa kelas IV UPT SD Negeri 024 Limau Manis.

E. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu pendekatan pengumpulan data yang melibatkan secara langsung mengamati dan merekam apa yang diamati. Fenomena yang diamati dapat berupa gejala, perilaku, makhluk hidup, atau benda mati. Semua ilmu Pendidikan didasarkan pada pengamatan. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini disebut observasi partisipatif. Seorang peneliti yang berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian terlibat dalam observasi partisipatif. Observasi partisipatif digunakan dalam penelitian ini, dimana peneliti secara aktif mengamati perilaku anak kelas IV yang menggunakan *smartphone* di UPT SD Negeri 024 Limau Manis dan mengikut sertakan orang tua untuk mengumpulkan informasi.

2. Wawancara

Metode wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur sudah termasuk dalam indeptinterview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Wawancara dilaksanakan kepada guru, orang tua siswa dan sebagian siswa dikelas IV untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan saat penelitian. Dalam hal ini untuk mengetahui perkembangan perilaku siswa kelas IV yang menggunakan *smartphone* di UPT SD Negeri 024 Limau Manis.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kumpulan file yang mencari informasi tentang objek berupa catatan hasil wawancara, foto, dan rekaman audio. Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan mendokumentasikan informasi yang terkumpul. Pendekatan ini dapat digunakan oleh peneliti sebagai acuan pengulas untuk bahan kajian dan kesulitannya. Foto-foto dan rekaman audio yang diambil oleh peneliti adalah yang dibuat saat melakukan wawancara termasuk di antara rekaman yang dimaksudkan untuk mempermudah penelitian.

F. Keabsahaan Temuan Peneletian

Keabsahan data diuji untuk melihat apakah penelitian tersebut benar-benar ilmiah dan untuk memvalidasi data yang diperoleh. Uji kredibilitas (validasi internal), uji transferabilitas (validitas eksternal), uji reliabilitas, dan uji confirmability merupakan komponen penilaian uji validitas dalam penelitian kualitatif. Uji kredibilitas atau validasi internal dengan teknik triangulasi untuk menilai keabsahan data dalam penelitian ini. Teknik triangulasi adalah suatu tahapan di mana data disesuaikan baik dengan cara atau waktu dan dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber atau pendekatan.

Teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik digunakan dalam penelitian ini. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan oleh akademisi untuk memeriksa kembali data yang dikumpulkan dari beberapa sumber, terutama guru dan siswa. Triangulasi teknik adalah strategi yang

digunakan peneliti untuk menelaah data dari sumber yang sama, tetapi pengumpulan data dilakukan dengan gaya atau metodologi yang berbeda dengan menggunakan sumber yang sama. Pendekatan yang digunakan adalah salah satu upaya meminimalkan perbedaan antara temuan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dikumpulkan dari guru dan siswa. Data hasil kerja siswa yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk melakukan wawancara. Peneliti mengevaluasi hasil wawancara dengan isi materi lain yang terkait dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan pendekatan berikut untuk menilai kebenaran data: Triangulasi, Bahan Referensi dan Member Check.

G. Analisis Data

Analisis data berfokus pada model Miles dan Huberman dimana dalam penelitian kualitatif proses analisis data terjadi sebelum peneliti terjun ke lapangan, sepanjang proses lapangan, dan setelah peneliti meninggalkan lapangan. Tahapannya sebagai berikut.

Reduksi data adalah proses pengkategorian data wawancara menjadi ringkasan untuk memilih poin utama dan fokus pada item yang dianggap signifikan dikenal sebagai reduksi data. Peneliti perlu mencatat serta mengetik ulang data yang telah dikumpulkan di lapangan. Saat melakukan reduksi data, peneliti perlu memilah bagian-bagian utama untuk diprioritaskan. Data akan semakin banyak serta situasi menjadi lebih kompleks dan sulit apabila peneliti melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lama.

Penyajian Data (*Display Data*) adalah penyajian data digambarkan sebagai proses mengumpulkan informasi yang terorganisir yang memberikan kesimpulan dan tindakan. Data disajikan dengan meringkas kesimpulan dari wawancara lapangan dengan informan dan menunjukkan dokumen data pendukung. Data yang disajikan peneliti adalah data teks naratif. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang aturan atau proses, makna, penggunaan, fungsi, dan tujuan pelaksanaan untuk menilai perkembangan perilaku siswa.

Penarikan Kesimpulan (*Verification*) Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan atau melakukan verifikasi. Temuan yang disajikan masih awal dan akan berubah jika ditemukan bukti kuat untuk mendukungnya. Jika temuan asli peneliti didukung oleh bukti yang asli dan konsisten, maka data tersebut akan disimpulkan dan dianggap dapat dipercaya ketika peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan lagi. Hasil-hasil yang dicapai oleh peneliti di daerah tersebut harus divalidasi selama proses penelitian berlangsung. Verifikasi dirancang untuk mencari data baru dan lebih teliti untuk lebih memverifikasi validitas atau *comfirmability* data.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini disusun agar pelaksanaannya terarah dan sistematis. Menurut Moleong dalam (Iii & Penelitian, t.t.) ada empat tahapan dalam prosedur pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Tahap pra lapangan (Persiapan)

Peneliti mengadakan survei pendahuluan yakni dengan mencari subjek sebagai narasumber. Selama proses survei ini peneliti melakukan

penjajagan lapangan (*field study*) terhadap latar penelitian, mencari data dan informasi

2. Tahap pekerjaan lapangan (Lapangan)

Dalam hal ini peneliti memasuki dan memahami latar penelitian dalam rangka pengumpulan data.

3. Tahap analisis data (Pengolahan data)

Tahapan yang ketiga dalam penelitian ini adalah analisis data. Peneliti dalam tahapan ini melakukan serangkaian proses analisis data kualitatif sampai pada interpretasi data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

4. Tahap evaluasi dan pelaporan

Pada tahap ini peneliti berusaha melakukan konsultasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

1. Identitas Sekolah

Nama sekolah	: UPT SD Negeri 024 Lima Manis
NPSN	: 100494805
NSS	: 101140660024
Status Sekolah	: Negeri
Kepala Sekolah	: Syaifullah, S.Pd
Akreditasi	: B
Luas Tanah Sekolah	: 5804 m ²
Luas Bangunan	: 567 m ²
Kepemilikan Tanah	: Hibah
Tahun Berdiri	: 1986 Masehi
Titik Koordinat	:
Bujur	: 0.2127
Lintang	: 101.113
Alamat Sekolah	: Dusun Pulau Pandak, Limau Manis, Kec. Kampar, Kab. Kampar, Provinsi Riau
Email Sekolah	: fitribkn21@gmail.com

2. PTK dan PD

Tabel 4.1
Data PTK dan PD

No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki - Laki	0	1	1	38
2	Perempuan	8	1	9	31
TOTAL		8	2	10	69

Keterangan:

a. Penghitungan jumlah PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar di sekolah induk.

b. Singkatan :

PTK : Guru ditambah Tendik

PD : Peserta Didik

3. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.2
Data Sarana dan Prasarana

No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	6
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Perpustakaan	1
4	Ruang Bangunan	5
5	Ruang Toilet	3
TOTAL		16

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis dampak *smartphone* terhadap perkembangan sosial anak di UPT SD Negeri 024 Limau Manis kecamatan Kampar. Untuk mendapatkan data peneliti melakukan wawancara siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis sebanyak 10 orang beserta orang tuanya.

1. Hasil Wawancara Anak

a. Responden 1 (IL)

IL berusia 10 tahun ia yang berjenis kelamin perempuan. IL tidak diberikan *smartphone* oleh orang tuanya tetapi dipinjamkan oleh abang atau kakaknya. IL menggunakan *smartphone* dalam sehari lebih kurang 2 jam. IL memanfaatkan *smartphone* untuk membuat video tiktok dan bermain game. Selama menggunakan *smartphone* IL tidak ada berkomunikasi dengan teman atau gurunya. Didalam *smartphone* milik abang/ kakaknya juga tidak ada permainan yang dapat mengasah otak. Kondisi kesehatan mata IL masih baik dan tidak ada keluhan.

Jam tidur IL sudah berada pada jam tidur normal. Dimana ia tidur sekitar jam 8 setelah sholat isya. Menurut IL ia berbicara lemah lembut ketika di ajak berbicara tapi sesekali ia ketawa ketika diajak berbicara. Sesekali IL juga mengucapkan permisi ketika lewat di depan orang lain. Jika ada keluarga yang meminta tolong IL dengan senang hati akan menolongnya. Dan mengucapkan terimakasih jika sudah mendapatkan sesuatu.

b. Responden 2 (MAA)

MAA merupakan seorang siswa kelas 4 yang berusia 9 tahun. MAA berjenis kelamin laki-laki. Berdasarkan wawancara dengan MAA ia menyebutkan tidak diberikan *smartphone* oleh orang

tuanya. MAA juga menggunakan *smartphone* apabila diperbolehkan meminjam *smartphone* kakaknya. Dimana *smartphone* ini digunakan untuk mencari jawaban PR yang diberikan oleh guru dan sesekali untuk bermain. Salah satu permainan yang sering dimainkan oleh MAA adalah mobile legend. Dikarenakan MAA menggunakan *smartphone* kakaknya ia terbilang tidak pernah bertukar pesan dengan teman atau gurunya. Bahkan untuk menyinggung orang lain melalui status saja MAA tidak pernah.

MAA juga menyebutkan matanya perih ketika bermain *smartphone* terlalu lama. Jika tidak diberi *smartphone* oleh kakaknya MAA lebih memilih bermain didepan rumah atau lapangan bersama teman sebayanya. Menurut MAA ia berbicara baik dan lemah lembut ketika diajak berbicara oleh orang tua. MAA juga mengucapkan permisi jika lewat didepan orang lain. Karena MAA jarang menggunakan *smartphone*, MAA lebih memilih bermain *smartphone* ketika ada keluarga meminta tolong. Bahkan bisa dikatakan jarang MAA mau menolong keluarga yang sedang butuh pertolongan. MAA mengatakan ia sering mengatakan terimakasih ketika mendapatlan sesuatu.

c. Responden 3 (AA)

AA juga salah satu siswa kelas 4. AA mengatakan bahwa dirinya sama seperti 2 temannya. AA mengatakan dirinya tidak diberikan *smartphone* oleh orang tuanya dikarenakan takut tidak bisa

membagi waktu bermain *smartphone* dengan belajar. AA memanfaatkan *smartphone* untuk mencari informasi mengenai pelajaran di sekolahnya. AA juga mengatakan jika ingin berkomunikasi dengan teman atau gurunya melalui whatsapp ibunya. Menurut AA permainan yang dapat mengasah otaknya adalah ludo king. AA mengaku jam tidurnya tidak berkurang jika bermain *smartphone* karena dibatasi orang tuanya. Jika tidak dapat bermain *smartphone* dalam sehari AA akan sedikit merengek agar diberi pinjam.

AA mengatakan jika iajak berbicara ia akan mendengarkan dan sesekali ikut nyambung. Ketika lewat didepan orang lain AA kadang mengucapkan permisi. Jika sedang bermain *smartphone* AA tidak langsung menolong ketika dimintai tolong, tapi kadang-kadang ia juga tidak mau menolong. Dan ketika mendapatkan sesuatu AA juga mengucapkan terimakasih.

d. Responden 4 (MZ)

Ketika diwawancarai MZ mengatakan bahwa dirinya diberikan *smartphone* oleh orang tuanya. MZ bermain *smartphone* dalam sehari kurang lebih 1 jam karena lebih asik bermain dengan teman. *Smartphone* tersebut dimanfaatkannya untuk bermain dan sesekali untuk mencari PR. Selama mendapatkan *smartphone* kesehatan mata MZ baik-baik saja. Jam tidurnya pun tidak berkurang. MZ

mengatakan dirinya belajar di rumah selama kurang lebih 1 jam kalau diajak oleh orang tuanya.

Jika tidak diberikan *smartphone* MZ lebih memilih keluar bermain bersama temannya daripada merengek meminta *smartphone* nya kepada orang tua. Kadang-kadang ketika melawati orang lain MZ mengucapkan permisi. MZ juga berseia menolong orang lain ketika ada yang meminta tolong.

e. Responden 5 (R)

Dalam wawancara R mengatakan bahwa ia diberi *smartphone* oleh ibunya dari hasil menjual tanah. Dalam sehari R menggunakan *smartphone* nya selama kurang lebih 7 jam. R menggunakan *smartphone* untuk bermain game kesukaannya yaitu *Free Fire* yang mengakibatkan jam tidur dan belajarnya berkurang karena keasikan bermain. Jika tidak diberi *smartphone* R suka mengganggu orang lain.

Ketika dimintai tolong R selalu mengulur waktu dan bahkan kadang tidak mau menolong ketika ia sibuk bersama *smartphone* nya. R tidak mau mengucapkan kata permisi dan terimakasih karena gengsinya yang kuat. Ketika diajak berbicara kadang R suka berkata yang menyakiti perasaan orang lain.

f. Responden 6 (L)

L mengatakan bahwa ia diberikan *smartphone* oleh orang tuanya dan dalam sehari menggunakan *smartphone* kurang lebih 2

jam. L memanfaatkan *smartphone* untuk mencari tugas dan bermain game kesukaannya. Kesehatan mata L jika bermain *smartphone* terlalu lama akan memerah. Semenjak memiliki *smartphone* jam tidur dan jam belajar L berkurang drastis. Bahkan jika tidak diberikan *smartphone* L akan marah dan memangis. L juga sering menyinggung orang lain melalui status alasannya karena mood L yang sering berubah-ubah.

Ketika sedang diajak berbicara L acuh tak acuh. Bahkan untuk dimintai tolong L mengatakan bahwa dirinya sering menunda atau mengulur waktu karena sibuk bermain *smartphone* dan saat itu L tidak mau diganggu. Jika diganggu L akan marah.

g. Responden 7 (FR)

Pada wawancara FR mengatakan dia diberi *smartphone* oleh orang tuanya agar tidak ketinggalan zaman. Dalam sehari FR menghabiskan waktu sekitar 4 jam menggunakan *smartphone* yang ia manfaatkan untuk mencari pelajaran sekolah dan bermain game. FR juga saling bertukar kabar dengan teman atau gurunya melalui *whatsapp*. Jam tidur FR paling lama jam 10.00 WIB/ 11.00 WIB dan FR belajar di rumah sekitar 20 menit.

FR mengaku selama menggunakan *smartphone* ia tidak mau diganggu apalagi ketika sedang bermain game kesayangannya yaitu *Free Fire*. Ketika tidak diberi untuk bermain *smartphone* FR tidak masalah ia akan pergi bermain bola atau gambar bersama temannya.

Tapi sekalinya diganggu bermain *smartphone* FR mengatakan ia akan marah.

h. Responden 8 (TA)

Berdasarkan hasil wawancara dengan TA, ia mengatakan bahwa orang tuanya memberikan ia *smartphone* agar bisa lebih mudah dalam belajar. TA belajar hanya ketika ada PR dan untuk itu TA memanfaatkan *smartphone* nya. Jam tidur TA juga masih teratur dan tidak kurang. Ketika tidak bermain *smartphone* selama sehari TA akan menonton tv. Jika diganggu bermain *smartphone* TA akan marah dengan nada bicara sedikit membentak. Kalau dimintai tolong TA bersedia. Dan akan berterimakasih setelah mendapatkan yang dia inginkan.

i. Responden 9 (RA)

RA mendapatkan *smartphone* dari orang tuanya dan ia gunakan dalam sehari 6-7 jam. RA tidak menggunakan *smartphone* untuk kepentingan sekolah melainkan untuk kesenangannya, yakni bermain game kesayangannya *Mobile Legend*. RA berkomunikasi dengan temannya melalui *Whatsapp*. Mata RA akan terasa perih apabila RA terlalu lama menggunakan *smartphone*. Akibat bermain *smartphone* jam tidur dan belajar RA berkurang.

RA akan menangis sambil berteriak jika ia tidak diperbolehkan bermain *smartphone* miliknya. Ketika diajak berbicarapun RA mengaku nada bicaranya agak membentak orang apalagi keinginan

RA tidak terpenuhi. RA tidak mau mengucapkan kata permisi dan terimakasih kepada orang lain karena beralasan malu.

j. Responden 10 (NA)

NA mengatakan dalam wawancara bahwa dirinya diberikan *smartphone* oleh abangnya. NA sendiri menggunakan *smartphone* sekitar 3 jam dalam sehari. NA juga memanfaatkan *smartphone* nya untuk mencari pelajaran sekolah, mencari inspirasi untuk menggambar dan sesekali bermain. Dampak buruk menggunakan *smartphone* terlalu bagi NA adalah matanya yang gatal dan berair dan waktu belajar yang berkurang.

NA juga merasakan semenjak menggunakan *smartphone* perilaku dan perhatiannya sudah teralihkan. Misalnya ketika ada yang meminta tolong NA selalu menunda, jika sedang bermain kemudian diganggu NA akan marah, dan sesekali menyinggung perasaan orang lain melalui statusnya.

2. Hasil Wawancara Orang Tua

a. Informan Tambahan 1 (Ibu IL)

Berdasarkan wawancara dengan ibu IL menguatkan pernyataan yang disebut IL dalam wawancara. Benar nayatana ibu IL tidak memberikan *smartphone* kepada IL. Jika bermain *smartphone* IL iawasi oleh abangnya. Ibu IL mengatakan semenjak menggunakan *smartphone* emosional IL berubah tetapi masih bisa

untuk dikendalikan. IL juga selalu menunda jika ada yang meminta tolong.

b. Informan Tambahan 2 (Ibu MAA)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu MAA peneliti mendapatkan bahwa MAA memang tidak diberikan *smartphone* dengan alasan takut tidak bisa membagi waktunya. Sedangkan dampak yang dirasakan oleh ibu MAA semenjak MAA bisa menggunakan *smartphone* sikap MAA sedikit berubah. Hal ini ia lihat dari yang biasanya MAA belajar sekarang menjadi jarang belajar. Jika orang tua berbicara MAA juga sibuk dengan dunianya sendiri. Bahkan ketika MAA bermain *smartphone* diganggu sedikit oleh keponakannya MAA akan marah.

c. Informan Tambahan 3 (Ibu AA)

Berdasarkan wawancara dengan ibu AA ia mengatakan bahwa anaknya AA memang tidak diberikan *smartphone* dengan alasan belum pantas atau belum cukup umur untuk memiliki *smartphone* pribadi. Ibu AA mengatakan manfaat *smartphone* untuk anaknya adalah mudah untuk mencari tugas sekolahnya. Ibu AA juga mengatakan bahwa anaknya sangat suka bermain tiktok dan membuka isntagram. Bahkan kadang membuat status di *whatsapp* pribadi milik Ibu AA dan tidak pernah membuat staus yang dapat menyinggung perasaan orang lain. Sangat disayangkan *smartphone*

juga memberi dampak yang buruk bagi AA seperti ia kecanduan tiktok.

d. Informan Tambahan 4 (Ibu MZ)

Berdasarkan wawancara dengan ibu MZ peneliti mendapatkan informasi kalau MZ memang diberikan *smartphone* sebagai hadiah. MZ menggunakan *smartphone* dalam sehari sekitar 6 jam yang membuat MZ jarang belajar. Ibu MZ juga mengatakan bahwa MZ tidak mau atau menolak ketika dimintai tolong.

e. Informan Tambahan 5 (Ayah R)

Berdasarkan wawancara ayah R mengatakan bahwa R diberikan *smartphone* oleh ibunya. Ayah R melihat banyak dampak *smartphone* kepada R. Salah satunya dampak buruk. Dimana R jadi jarang belajar, waktu tidurnya berkurang, menyakiti perasaan orang lain, dan berbicara kasar kepada orang lain.

f. Informan Tambahan 6 (Ayah L)

Berdasarkan wawancara ayah L mengatakan memang benar ia memberikan *smartphone* kepada L sehingga membawa dampak buruk bagi L. Ayah L mengatakan semenjak menggunakan *smartphone* L jadi semakin membangkang kepada orang tuanya, sopan santunnya pun berkurang, tidak belajar, dan sering tidur larut malam. Ketika dimintai tolongpun L menunda-nundanya. Semenjak menggunakan *smartphone* L menjadi lebih emosional.

g. Informan Tambahan (Ibu FR)

Berdasarkan wawancara dengan ibu FR ia mengatakan ayah FR memberikan *smartphone* untuk FR. Ibu FR mengatakan dampak *smartphone* pada FR. FR jadi jarang belajar, FR juga suka tidur lambat. Sikap FR di rumahpun menjadi tidak terkontrol. Ketika diajak berbicara FR selalu sibuk dengan *smartphone* miliknya.

h. Informan Tambahan (Ayah TA)

Berdasarkan wawancara ayah TA mengatakan bahwa dirinya memberikan TA *smartphone* pribadi. Ayah TA tidak menyangka bahwa TA akan menjadi malas belajar dan jarang bisa dimintai tolong. Ayah TA juga mengatakan bahwa TA lebih sering bermain *smartphone* miliknya daripada berkumpul dengan keluarga.

i. Informan Tambahan (Ibu RA)

Berdasarkan wawancara dengan ibu RA ia membenarkan bahwa RA diberikan *smartphone* pribadi karena RA selalu merengek agar dibelikan *smartphone*. Manfaat *smartphone* bagi RA hanya untuk bermain game kesukaannya. RA juga menjadi kurang tidur dan jarang belajar. Bahkan kini sikap RA semakin buruk. Emosi yang tidak terkontrol. Kurangnya sopan santun RA terhadap orang yang lebih tua.

j. Informan Tambahan (Ibu NA)

Dari hasil wawancara dengan ibu NA peneliti mendapatkan informasi bahwa NA diberikan *smartphone* oleh abangnya. Ibu NA

melihat NA menggunakan *smartphone* untuk mengakses google. NA pernah memberitahu saya bahwa matanya berair dan gatal jika bermain *smartphone* terlalu lama, sehingga kini NA hanya menggunakan *smartphone* sekitar 3 jam dalam sehari.

3. Hasil Wawancara Guru

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV bahwa siswa melakukan kegiatan pembiasaan seperti berdoa, memperhatikan guru atau membuat catatan penting. Siswa juga memiliki keterampilan dalam belajar kelompok tapi sangat disayangkan tidak semua siswa yang menggunakan keterampilannya. Guru diketahui melakukan pengamatan terhadap siswa saat mengerjakan latihan yang diberikan serta membimbing siswa dalam pengerjaannya.

Siswa juga mengingat pelajaran yang baru diajarkan guru tetapi itu hanya beberapa siswa saja. Wali kelas IV itu juga mengatakan ia tidak melihat siswanya membaca buku pengetahuan lain atau mengerjakan soal yang mampu mengasah kemampuan siswa itu sendiri. Hal ini karena ketika guru memberi tugas siswa jarang mengerjakan paling hanya sekitar 3-4 orang siswa yang mengerjakan tugas. Sementara yang lainnya asik membicarakan game yang ada di *smarthponenya*.

Jika mengalami kesulitan saat belajar siswa bukannya bertanya kepada guru atau meminta bantuan kepada temannya tetapi siswa tersebut hanya menyalin tugas atau latihan temannya tanpa bertanya bagaimana. Dan jarang siswa mampu mengerjakan soal atau latihan yang

telah diberikan. Kebanyakan hanya guru yang membimbing tanpa siswa mencoba sendiri untuk mencari jawabannya.

Seringkali ketika belajar siswa bosan dan malah mengganggu temannya yang sedang belajar. Oleh karena itu siswa mendapatkan nilai yang jelek atau kurang bagus. Tetapi sangat disayangkan siswa kurang memiliki rasa antusias untuk meningkatkan nilainya atau lebih giat belajar agar mendapat nilai yang bagus. Cara guru untuk mengalihkan kebosanan siswa adalah melakukan *ice breaking* atau bermain game. Sementara itu, untuk siswa yang mendapat nilai jelek guru akan memberi remedial atau tugas tambahan tetapi masih saja siswa tidak mengerjakan. Dalam menghadapi ujianpun siswa tidak antusias malah siswa terlihat santai tanpa memiliki rasa takut akan gagal ketika ujian. Untuk siswa yang rajin belajar guru memberinya penghargaan atau *reward* agar siswa tetap mempertahankan prestasinya dan juga untuk motivasi bagi siswa lain agar mereka lebih rajin dan giat.

C. Pembahasan

Penggunaan *smartphone* pada zaman sekarang sudah menjadi kebutuhan karena *smartphone* membeikan fasilitas yang beranekaragaman aplikasinya sehingga memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan infomasi. Hal ini berbeda pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan *smartphone*

dapat berdampak negatif dan berdampak positif. Dimana pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis penggunaan *smartphone* ini dapat menambah pendidikan, melatih kreativitas anak, mengganggu konsentrasi belajar anak, dan mempengaruhi perilaku anak. Penjelasan lengkapnya yaitu: 1) menambah pendidikan, ini dapat dilihat masih ada anak yang menggunakan *smartphone* untuk bermain saja; 2) melatih kreativitas, hal ini terbukti dengan cara belajar siswa di sekolah. Hanya ada beberapa siswa yang memiliki kreativitas; 3) mengganggu konsentrasi belajar, hal ini dapat dilihat pada saat belajar siswa masih ada yang berbicara mengenai game yang ada di *smartphone* nya dengan teman sebangku; dan 4) mempengaruhi perilaku anak, hal ini bisa peneliti lihat sendiri dari cara siswa yang berbicara dengan guru dan teman sebayanya. Peneliti mendapati kata-kata yang keluar dari mulut siswa sangatlah tidak layak untuk dikatakan oleh anak Sekolah Dasar.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi mengenai perilaku belajar siswa peneliti dapatkan.

1. Kebiasaan

Kebiasaan ini seperti berdoa sebelum belajar dan memperhatikan guru saat belajar. Pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis peneliti melihat masih ada sebagian siswa yang tidak ikut berdoa. Dan saat guru sedang menjelaskan sebagian siswa ada yang memperhatikan dan ada pula yang tidak.

2. Keterampilan.

Keterampilan ini dibagi 3 yaitu, meminjam catatan teman, keterampilan dalam belajar kelompok dan keterampilan membagi waktu. Meminjam catatan tema apabila tidak masuk, hal ini tidak terlihat pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis. Keterampilan dalam belajar kelompok, ini dapat peneliti temukan tetapi tidak semua siswa yang memiliki keterampilan dalam belajar kelompok. Dan keterampilan dalam hal membagi waktu, ini juga dapat peneliti lihat masih ada beberapa siswa yang belum bisa membagi waktu ketika belajar dan ketika bermain.

3. Pengamatan.

Pada pengamatan peneliti melihat tidak ada siswa yang mengerjakan soal sebelum diajarkan oleh gurunya.

4. Berpikir asosiatif

Dimana pada kesempatan ini siswa dapat mengingat pelajaran yang sudah diajarkan tetapi hanya beberapa siswa.

5. Berpikir kritis

Pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis peneliti menemukan hanya ada beberapa siswa yang dapat berpikir kritis.

6. Sikap

Sikap ini sangat terlihat jelas bagi peneliti. Dimana sikap siswa yang kurang menghargai guru contohnya hanya sebagian siswa yang mengerjakan tugas yang diberi oleh guru. Untuk sekadar membaca buku pengetahuan tidak ada siswa yang menunjukkan hal tersebut. Apalagi

untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian tidak ada yang begitu.

7. Inhibisi

Inhibisi (upaya) dan tingkah laku, dapat peneliti temui siswa mudah bosan ketika belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone*. Dimana dampak positifnya adalah untuk mencari inspirasi gambar dan untuk mencari tugas sekolah dengan kata lain dapat meningkatkan kemampuan siswa ketika sedang belajar, sebagai sarana komunikasi bagi siswa, sebagai tempat pencari inspirasi atau ide, sebagai sarana informasi, dan sebagai sarana hiburan. Sedangkan dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa adalah kebiasaan siswa ketika belajar, keterampilan siswa, cara berpikir siswa, sikap dan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran. Dengan kata lain dampak negatifnya adalah siswa menjadi tidak disiplin ketika belajar, lambat dalam menerima pembelajaran yang diajarkan oleh guru, menurunnya konsentrasi ketika belajar, siswa cenderung berbicara tentang permainan di *smartphone* mereka bersama teman, tidak mengerjakan tugas, dan kurang sopan terhadap guru.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Penggunaan *Smartphone* pada Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis

Menurut peneliti penggunaan *smartphone* untuk anak sekolah dasar belum pantas dikarenakan akan membawa banyak dampak yang buruk dan sedikit sekali dampak positifnya. Sangat disayangkan kepada siswa yang diberikan *smartphone* pribadi oleh orang tuanya. Terutama penggunaan *smartphone* pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 024 Limau Manis terbilang sangat banyak dan ini belum pantas untuk anak sekolah dasar. Apalagi dengan pemakaian yang berlebihan tentu akan mempengaruhi pola pikir, pola tidur, pola makan, cara bicara, dan cara belajar siswa itu sendiri.

2. Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Analisis dampak *smartphone* terhadap perilaku belajar siswa di UPT SD Negeri 024 Limau Manis didasarkan pada penelitian yang dilakukan penulis 2022 dengan melakukan observasi, wawancara di lapangan, dengan mengambil 10 Subjek penelitian dari siswa/siswi.

Dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa ketika sedang belajar, sebagai sarana

komunikasi bagi siswa, sebagai tempat pencari inspirasi atau ide, sebagai sarana informasi, dan sebagai sarana hiburan.

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* adalah anak lebih sering menyendiri, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *smartphone* yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *smartphone* serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak-anak usia Sekolah Dasar sebaiknya dibatasi dalam pemakaian *smartphone* karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya. Dampak tersebut muncul karena anak terlalu sering menggunakan *smartphone* di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan *smartphone* merasa *smartphone* adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya.

Jadi semakin tinggi penggunaan *smartphone* pada peserta didik di SD Negeri 024 Limau Manis, maka akan semakin buruk perilaku belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain yaitu, tingkah laku anak yang selalu susah diatur oleh orang tua atau membandel (*Negativisme*), tidak adanya kerjasama anak di lingkungan rumah dan di sekolah, tidak peduli dengan orang lain, dan kurangnya menjalin komunikasi dengan teman, sahabat dan keluarga. Sehingga anak

menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya penggunaan *smartphone* pada peserta didik memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi nilai dan moral peserta didik apabila penggunaannya tidak tepat dan dengan interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan teman-teman di sekolah dapat meningkatkan interaksi sosial yang normal dan seimbang.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan dari hasil penelitian dilapangan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, Diharapkan orang tua/wali lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *smartphone*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *smartphone* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya. Orang tua juga lebih memberi pemahaman dengan cara, memberikan perhatian, pengawasan kepada anak mereka tentang kegunaan *smartphone*.

2. Bagi Sekolah

Bagi UPT SD Negeri 024 Limau Manis, Diharapkan kepada pihak sekolah (Kepala Sekolah dan Guru) agar memperhatikan pengetahuan

muridnya tentang dampak penggunaan *smartphone* pada anak Sekolah Dasar dengan cara memberikan penyuluhan dan informasi mengenai pentingnya pengetahuan tentang dampak penggunaan *smartphone*.

3. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti, Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan sosial anak Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni (2018). *Program Bimbingan Pribadi Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa*. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling,.
- Arciniegas Paspuel, O. G., *et al.*, (2021). No Title, hal. 6,.
- Alifiani, Herna, Yulia Ningsih, and Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Faletahan Serang Banten. (2019). *Analisis Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Keluarga*. Faletahan Health Journal 6, no. 2: 51–55. www.journal.lppmstikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ.
- Angga Evan. (2021). *Siswa Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru*, Wawancara, Lampung, juli, n.d.
- Asnawi, Winny *et al.*, (2018). *Penggunaan Smartphone Dan Penyesuaian Diri Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pekanbaru*. Jom Fkip 5: 1–14.
- Assingkily, Muhammad Shaleh, and Mikyal Hardiyati. (2019). *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar*. Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education 2, no. 2: 19–31.
- Bela Mita Mei and Widya Ratna, (2018). *Perilaku Malas Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Kampus UTM*. Mandura: Jurnal Kompetensi 2, Vol no.1 2, H. 287
- Benjamin, Walter. *No Title*. Belajar Healing Pointer vol. 3, 2019, h. 1–9.
- Bewu, Yuliana, Yari Dwikurnaningsih, and Yustinus Windrawanto. (2020). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga*. Psikologi Konseling 15, no. 2: 462–73..
- Damayanti, Eka, Arifuddin Ahmad, and Ardias Bara. (2020). *Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako*. Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak, <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,.
- Endah Puspitasari, Dewi. (2019) *Studi Analisis Kebutuhan Lift the Flap Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengurangi Perilaku Smartphone Addiction Pada Siswa Tingkat Dasar*. Pendas : Jurnal

- Fitriyanti, Evi, Solihatun Solihatun, and Tanti Ardianti. (2020). *Kontribusi Layanan Penguasaan Konten Dalam Meningkatkan Sikap Empati Siswa*. Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan,.
- Herminastiti, Rini, Andi Musda Mapappoleonro, and Ratih Jatiningsih. (2019) *Peningkatan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita.* Jurnal Instruksional. Imam, Hanafi. "Perkembangan Manusia Dalam Tinjauan Psikologi Dan Alquran." Jurnal Guruan Islam.
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). *Dampak penggunaan smartphone terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X'*. Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- iii, B. A. B., & Penelitian, D. L. (2009). *No Title*. 41–51.
- iii, B. A. B., & Penelitian, M. (t.t.). *No Title*.
- iski SulistiaTiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. (2016). *Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a*. Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April, 5–24.
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Laka Mendelson, B. (2018). *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik Di Sma Yayasan Sub Byaki Fyadi Kabupaten Biak Numfor*. Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan, 6(2), 60–71.
- Rachman, T. (2018). *No Title No Title No Title*. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Smartphone (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang*. Jurnal Civic Hukum, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, L. (2021). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak* (Nomor July). Proposal Skripsi FKIP, Universitas Muria Kudus

- Sari, P., Warneri, & Ramadhan, I. (2021). *Dampak Penggunaan Smartphone Pada Perilaku Sisa Kelas XI Dalam Pembelajaran Sosiologi di MA Al-Ikhlas Kuala Mandor B*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(9), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/49405>
- Septyawan, C. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas IX SMPN 3 Sungguminasa*. 1–107.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Wau, J. C. J. (2019). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Anak Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(5), 56–79.