

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VI
MI SALAFIYAH ASYAFI'YAH BELIK**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto
Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh :

IHZA LUKNI MAARIF

NIM. 1917405030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Ihza Lukni Maarif
NIM : 1917405030
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “**Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas VI Mi Salafiyah Assyafi’iyah Belik**” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan sanduran dan juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi saya ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 06 Oktober 2023

Saya yang menyatakan


METERAI
TEMPEL
988AKX267943018
Ihza Lukni Maarif
NIM. 1917405030

HASIL CEK PLAGIASI

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VI MI SALAFIYAH ASSYAFI'YAH BELIK

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	11%
2	eprints.hamzanwadi.ac.id Internet Source	4%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

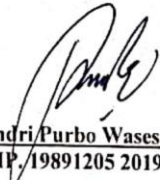
Skripsi Berjudul :

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VI MI SALAFIYAH
ASSYAFI'YAH BELIK**

Yang disusun oleh : Ihza Lukni Maarif, NIM. 1917405030, Jurusan Pendidikan Madrasah,
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan
pada hari Senin, 16 Oktober 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada sidang Dewan Penguji Skripsi :

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,


Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I.
NIP. 19891205 201903 1 011

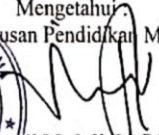

Dr. Enjang Burhanudin Yusuf, S.S, M.Pd
NIP. 19840809 201503 1 003

Penguji Utama,


Dr. Ali Muhdi, M.S.I.
NIP. 19770225 200801 1 007

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah




Dr. Ali Muhdi, M.S.I.
NIP. 19770225 200801 1 007

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah
Lampiran : 3 Eksemplar
Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Ihza Lukni Maarif
Nim : 1917405030
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas VI MI Salafiyah Assyafi'iyah Belik.

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 05 Oktober 2023
Pembimbing


Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIK. 19891205 201903 1 001

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS VI MI SALAFIYAH
ASYAFI'YAH BELIK**

Ihza Lukni Maarif

1917405030

Email: ihzalukni@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

ABSTRAK

Pada era modern ini, *Smartphone* menjadi sangat populer dan dibutuhkan oleh semua lapisan masyarakat. Salah satu faktor yang memperkuat tren ini adalah pandemi Covid-19, di mana *Smartphone* digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak usia dasar. Namun, penggunaan *Smartphone* juga berdampak pada kehidupan sosial masyarakat, mengubah gaya hidup, pola pikir, dan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan *Smartphone* oleh anak-anak mereka agar sesuai dengan kebutuhan mereka dan tidak menyimpang dari perilaku yang baik. *Smartphone* memiliki dampak positif dan negatif tergantung pada bagaimana cara penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perilaku siswa kelas VI di MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik Kabupaten Pematang Jaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif karena menggambarkan dampak yang ditimbulkan oleh *Smartphone* terhadap perilaku siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles and Huberman. Berdasarkan hasil penelitian, dari 18 siswa kelas VI, 10 siswa memiliki *Smartphone* dan sisanya tidak memiliki *Smartphone*. Meskipun demikian, perilaku siswa di kelas MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik umumnya baik, meskipun ada beberapa siswa yang malas, kurang disiplin dan bertanggung jawab. Namun, tingkat kesopanan siswa dapat dikatakan baik.

Kata Kunci : Penggunaan *Smartphone*, Perkembangan sosial anak

**ANALYSIS OF THE IMPACT OF SMARTPHONE USE ON THE SOCIAL
DEVELOPMENT OF GRADE VI STUDENTS OF MI SALAFIYAH
ASYAFI'YAH BELIK**

Ihza Lukni Maarif

1917405030

Email: ihzalukni@gmail.com

*Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program
Faculty of Tarbiyah and Teacher Training
State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri*

ABSTRACT

In this modern era, Smartphones are very popular and needed by all segments of society. One of the factors that strengthens this trend is the Covid-19 pandemic, where Smartphones are used as learning media for young children. However, the use of Smartphones also affects the social life of society, changing the lifestyle, mindset, and social development of children. Therefore, it is important for parents to supervise the use of Smartphones by their children so that they match their needs and do not deviate from good behavior. Smartphones have positive and negative impacts depending on how they are used. This study aims to determine the impact of Smartphone use on the behavior of grade VI students at MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik Kabupaten Pematang Jaya. This study uses a qualitative approach and is descriptive because it describes the impact caused by Smartphones on student behavior. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis uses qualitative data analysis techniques using the Miles and Huberman model. Based on the results of the study, out of 18 grade VI students, 10 students have Smartphones and the rest do not have Smartphones. Nevertheless, the behavior of students in MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik class is generally good, although there are some students who are lazy, lack discipline and responsibility. However, the level of politeness of students can be said to be good.

Keywords : *Smartphone use, Child social development*

MOTTO

**"KETIKA DOA IBU MENYERTAIMU, KAMU SIAP BERDIRI MENGHADAPI
DUNIA"**

(Ihza Lukni Maarif)

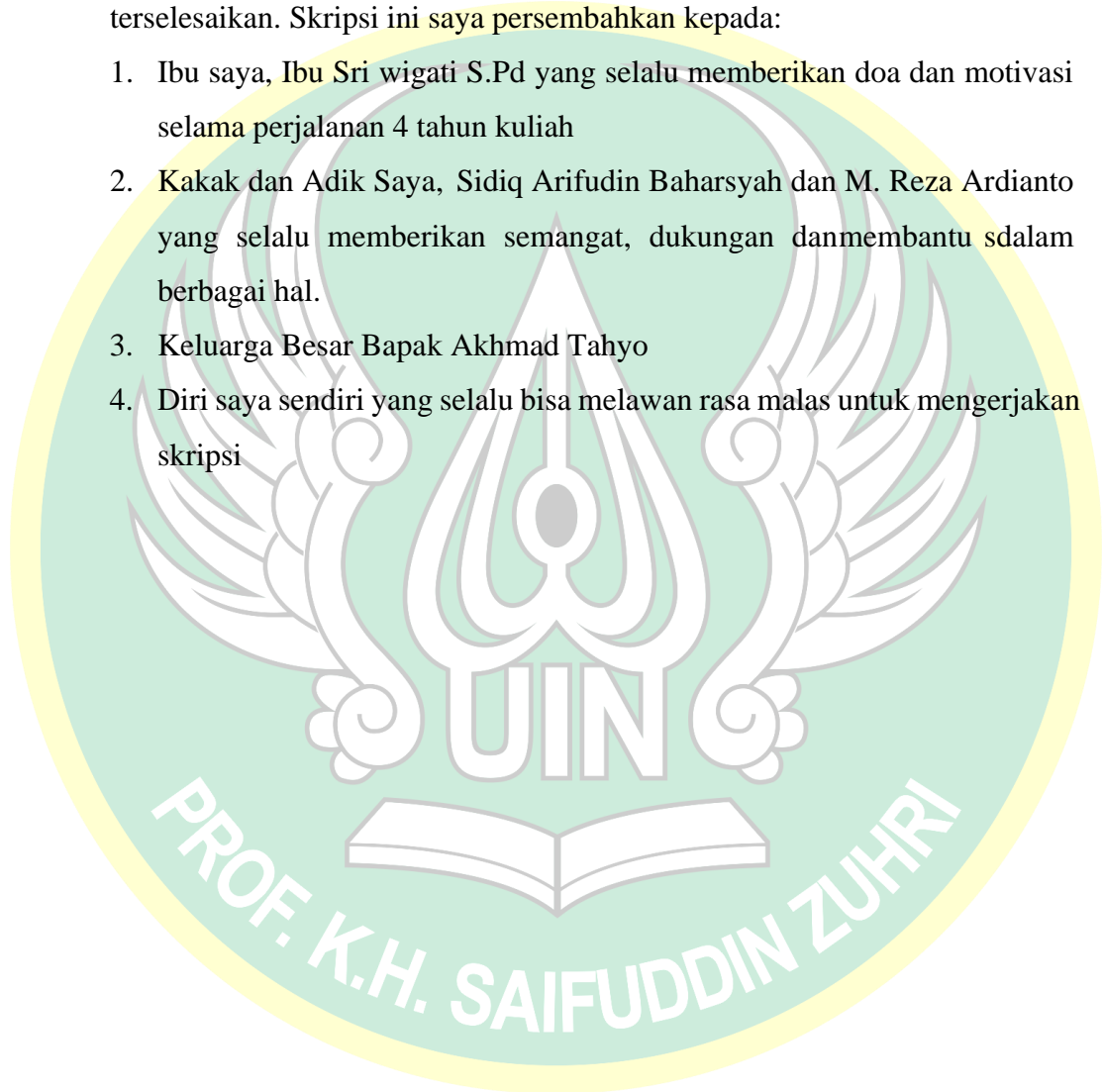


PERRSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur atas kehadiran Allah yang telah melimpahkan rahmat dan inayah-Nya sehingga dengan Ridho Allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu saya, Ibu Sri wigati S.Pd yang selalu memberikan doa dan motivasi selama perjalanan 4 tahun kuliah
2. Kakak dan Adik Saya, Sidiq Arifudin Baharsyah dan M. Reza Ardianto yang selalu memberikan semangat, dukungan dan membantu sdalam berbagai hal.
3. Keluarga Besar Bapak Akhmad Tahyo
4. Diri saya sendiri yang selalu bisa melawan rasa malas untuk mengerjakan skripsi



PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Tabel 1. Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ث	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	ʿ	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka

ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	a	a
اِ	Kasrah	i	i
اُ	Dammah	u	u

C. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul
munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsinya dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas VI MI Salafiyah Asyafi’iyah Belik”. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

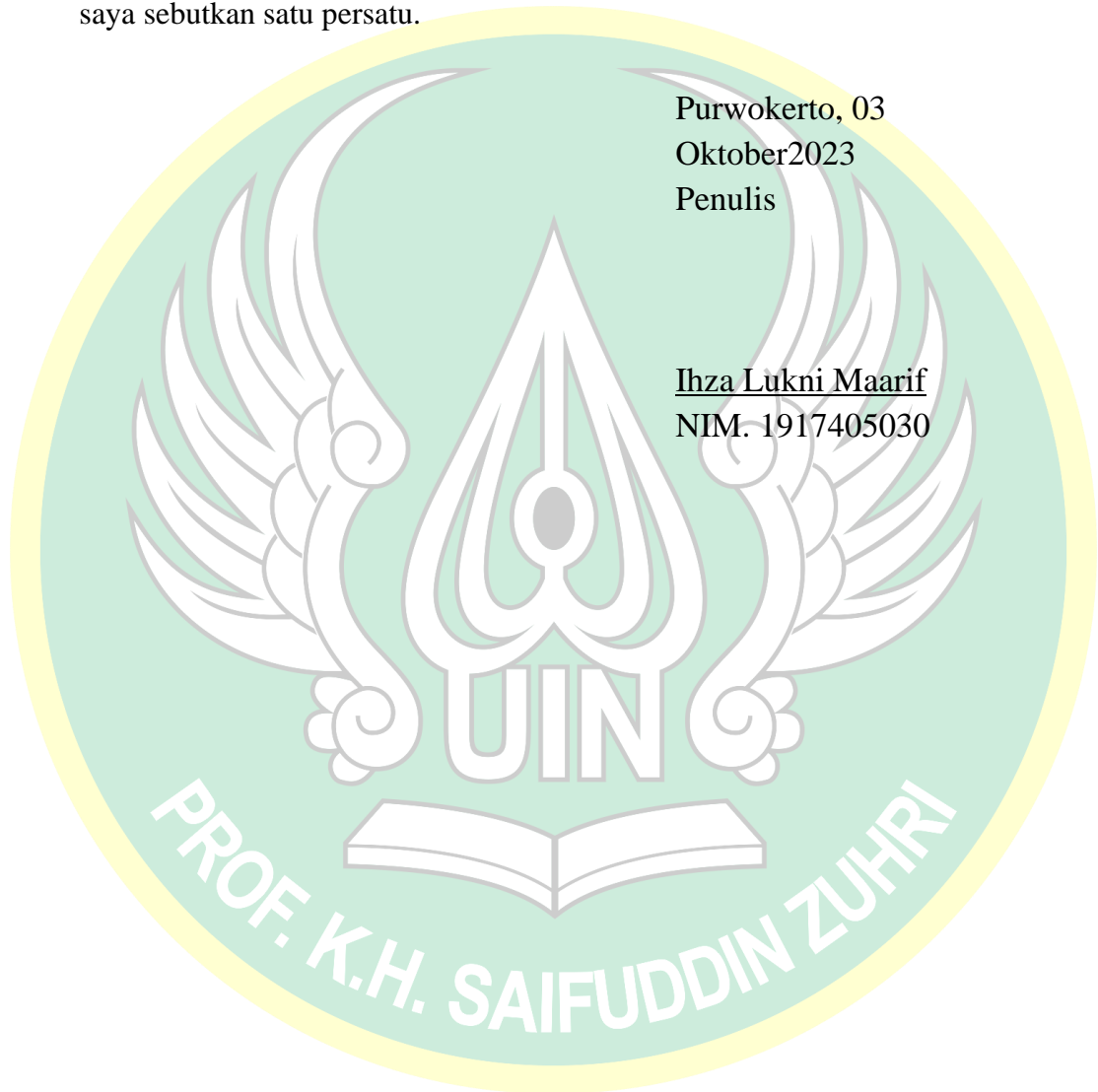
Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan dan bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. Subur, M.Ag. Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiati, M.Ag. Wakil Dekkan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Ali Muhdi, M.Ag. Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Dr. H. Siswadi, M.Ag. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
8. Ischak Suryo Nugroho, S.Pd.I, M.S.I. Selaku Dosen Pembimbing Akademik PGMI A Angkatan 2019

9. Segenap Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Ibu Sri Wigati selaku ibu peneliti yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.
11. Dan semua pihak yang terkait pada penulisan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Purwokerto, 03
Oktober2023
Penulis

Ihza Lukni Maarif
NIM. 1917405030



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	I
HASIL CEK PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
E. Sistematika pembahasan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Penggunaan <i>Smartphone</i>	9
B. Perkembangan sosial	14
C. Kajian Pustaka.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis penelitian	25
B. Pendekatan penelitian.....	26
C. Sumber data.....	27
D. Teknik pengumpulan data	28
E. Uji Keabsahan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36

A.	Hasil Penelitian.....	36
1.	Deskripsi Wawancara	36
2.	Deskripsi data observasi	59
3.	Dokumentasi	61
B.	Pembahasan	61
1.	Dampak Positif dan Negatif penggunaan <i>Smartphone</i> terhadap Perkembangan sosial siswa kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik.....	61
2.	Peran Vital Orang Tua dalam Mengawasi dan Mendukung Penggunaan <i>Smartphone</i> Anak-Anak.....	70
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A.	Kesimpulan.....	75
B.	Saran	75
C.	Batasan Penelitian	76
D.	Penutup.....	77
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Transliterasi Konsonan	v
Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal	vii
Tabel 3. Data siswa pengguna <i>Smartphone</i>	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Observasi
- Lampiran 2 Pedoman Wawancara
- Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 4 Hasil Wawancara siswa
- Lampiran 5 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa
- Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 7 Dokumentasi
- Lampiran 8 Sertifikat BTA/PPI
- Lampiran 9 Sertifikat UKBA Arab
- Lampiran 10 Sertifikat UKBA Inggris
- Lampiran 11 Sertifikat Aplikom
- Lampiran 13 Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada masa ini berkembang begitu pesat. Teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan begitu maka banyak sekali tantangan yang menghadang di masa yang akan datang. Bukan hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan makhluk hidup akan tetapi juga mengenai masalah etika dan moral manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan adanya berbagai macam fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin berkembang. Perkembangan ini mengakibatkan pola hidup manusia yang semakin terlihat mencolok yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi tersebut sehingga mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pola pikir manusia adalah *Smartphone*.

Sebuah penelitian yang dilakukan di Inggris tentang penggunaan alat-alat elektronik saat ini telah mengungkapkan bahwa sekitar 22 juta orang, atau sekitar 45 % dari mereka, mengakui bahwa mereka lebih sering menggunakan ponsel mereka untuk melakukan panggilan, mengirim pesan teks, serta menggunakan media sosial dan email daripada perlu pergi ke ruang sebelah untuk berinteraksi dengan anggota keluarga lainnya. Sebanyak satu dari lima orang, atau sekitar 22 % dari peserta survei tersebut, lebih memilih untuk berkomunikasi melalui telepon atau platform media sosial seperti Facebook dan Twitter.¹

¹ Ferdinand Rahmadani, Agus Tinus, and Muhammad Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (*Smatrphone*) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (*Kekar*) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang," *Civic Hukum* 3, no. 1 (2018) hlm. 11.

Survey yang terbaru yang dilakukan di Indonesia mempunyai hasil yang menarik, diungkap dalam laporan itu. pengguna *Smartphone* di Indonesia tercatat sebanyak 2/3 dari total masyarakat Indonesia pada tahun 2022. Dari jumlah tersebut berdasarkan pulau menunjukkan proporsi kepemilikan *Smartphone* terbanyak berada di pulau Jawa, sebesar 86.60%, di posisi ke dua pulau Sumatera dengan jumlah kepemilikan *Smartphone* sebesar 84,14%, disusul oleh pulau Kalimantan sebanyak 52,12%, Bali dan Nusa Tenggara sebanyak 45%, Sulawesi sebanyak 43%, dan di posisi terakhir pulau Maluku dan Papua. Sedangkan dari kelompok usia pada rentang 20-29 tahun sebesar 75,95%. Lalu, rentan usia 9-19 sebesar 65,34%. Dengan penggunaan *Smartphone* lebih dominan laki-laki dengan presentase sebesar 67,41%. Selisih 2.32% dengan pengguna *Smartphone* perempuan sebesar 65,09%.²

Kemudahan yang diberikan oleh *Smartphone* salah satunya adalah kemudahan dalam mengakses berbagai hal, kemudahan mengakses berbagai hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat, saat ini hampir seluruhnya sudah memiliki *Smartphone* sebab tertarik dengan berbagai fitur yang diberikan, tidak dapat dipungkiri banyak sekali perusahaan yang berlomba-lomba membuat *Smartphone* dengan harga terjangkau dengan spesifikasi yang cukup mumpuni.³ Serta Era Society 5.0 dilihat sebagai era unifikasi manusia dan teknologi. Teknologi telah menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh semua orang. Dalam era ini, manusia dan pola pikir mereka terjebak antara kebutuhan material dan keinginan untuk eksistensi⁴. Hal terakhir yang menjadi faktor semakin banyaknya pemakai *Smartphone* pada usia anak-anak dikarenakan

² Adisti Naomy, "Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia" November 2023 Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia" - GoodStats diakses pada tanggal 11 Januari 2023.

³ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang," Jurnal Civic Hukum 3, no. 1 (2018), hlm. 20.

⁴ Rahmawati, M., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021). "The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. Jurnal Sosiologi Dialektika," hlm. 151–162.

Smartphone menjadi salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran selama pandemic covid 19.

Pada hakikatnya pemakaian *Smartphone* pada saat ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak positifnya dapat terlihat dari *Smartphone* yang mampu membantu dalam menemukan informasi, membentuk pola pikir anak, serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan selama masih dalam pengawasan orang tua dalam penggunaan *Smartphone*. Selain memiliki dampak positif, penggunaan *Smartphone* juga memiliki dampak negatif bagi anak. Berbagai aplikasi yang berisi game, video yang mengandung sara, penggunaan *Smartphone* secara berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *Smartphone* dapat berpengaruh baik pada kemampuan ataupun interaksi sosial anak.⁵

Peranan orang tua sangat bertanggung jawab atas anak-anaknya, karena anak merupakan karunia Allah SWT yang seharusnya di jaga dan dipelihara dengan sebaik-baiknya. Kewajiban ini harus dijalankan sejak anak masih dalam kandungan sampai nanti tutup usia. Hanya dalam beberapa hal saja, seperti tempat tinggal, makan dan jaminan kesehatan tidak lagi diberikan setelah anak berusia dewasa dan mandiri. Namun kewajiban dalam membimbing, menasehati dan mengingatkan menjadi kewajiban sepanjang orangtua masih hidup. Allah berfirman dalam Al-Quran :

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا آمَاؤُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Artinya: *Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan Sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar.* (QS. Al-Anfal (8) :28)

Anak merupakan sumber kebahagiaan bagi setiap orang tua, tetapi di sisi lain pula Ayat diatas menjelaskan mengenai kedudukan anak sebagai batu ujian keimanan bagi orang tua. Maka dari itu orang tua hendaknya benar-benar bertanggung jawab terhadap amanah yang diberikan Allah SWT. Jika anak yang

⁵ Munisa “ Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan,” Jurnal Ilmiah Ibnu Adi 3, Vol, 13 No. 1 Juni (2020), hlm. 09

didik mengikuti ajaran islam maka orangtua akan mendapatkan balasan pahala yang besar dari hasil ketaatan mereka.

Nyatanya, perkembangan teknologi yang semakin berkembang juga turut mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap anak. Dengan kepentingan yang beragam, orang tua terkadang memberikan *Smartphone* kepada anaknya yang nota bene belum beranjak balita, diantaranya agar anak tenang ketika orang tua melakukan pekerjaan, demi memenuhi keinginan sang anak, sehingga kemudian hal ini menyebabkan anak cenderung bersifat individu, tertutup, dan kurang peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya dalam pola interaksi sosial.⁶

Berkaitan dengan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil tema atau judul penelitian yaitu “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas VI MI Salafiyah Asyafi’iyah Belik.”

B. Definisi Konseptual

1. Smartphone

Secara istilah *Smartphone* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Smartphone* ialah salah satu teknologi yang berperan penting pada era globalisasi ini. Pada masa ini *Smartphone* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *Smartphone* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.⁷

Kemampuan *Smartphone* memiliki kecanggihan teknologi membuat sebagian besar masyarakat memiliki ketergantungan yang disebabkan kemampuan yang diberikan dalam memberikan jaringan aplikasi yang selalu dapat dikembangkan. Bagi sebagian orang *Smartphone* hanyalah

⁶ Arif Marsal , ‘*Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau I*’, 3.1 (2017), hlm.78–84.

⁷ Manumpil, “*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Murid di SMA Negeri 9 Manado*”, hlm. 30

sebuah telephone pintar yang hanya menyediakan fitur-fitur seperti surat elektronik (*email*), internet, dan kemampuan membaca buku elektronik (*ebook*), serta memiliki kemampuan VGA (*Virtual Grapich Array*). Sehingga sebagian besar orang menganggap *Smartphone* sebagai komputer kecil yang memiliki kemampuan telephone.⁸

2. Perkembangan Sosial

Menurut Hurlock, Perkembangan Sosial berarti “ Perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.”⁹

Sedangkan, menurut Ahmad Susanto, perkembangan sosial merupakan “ Pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.”¹⁰

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan berbagai aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat. Perkembangan sosial didapatkan dari kematangan dan kesempatan mendapatkan informasi dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Dalam waktu prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tingkatan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya.

⁸ Hartono, “ *Menggunakan Smartphone/PDA Lebih Optimal*” (Bandung: Informatika,2008) hlm. 23

⁹ Elizabeth B. Hurlock, “*Perkembangan Anak Jilid 1*”, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995), hlm. 250

¹⁰ Ahmad Susanto, “*Perkembangan Anak Usia Dini :Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*”, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 40

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menganalisis bagaimana dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka dalam penelitian ini peneliti menyampaikan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik

2. Manfaat penelitian

- a. Bagi orang tua peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan dalam penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa, sehingga lebih tepat dan bijak dalam menggunakan *Smartphone*.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik mengenai perkembangan perilaku siswa mengenai manfaat serta dampak dari penggunaan *Smartphone*.
- c. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dan wawasan yang baru serta menjadi bekal bagi peneliti nantinya dalam terjun ke kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat yang nyata.

E. Sistematika pembahasan

Dalam penelitian ini, secara garis besar untuk melihat gambaran umum penelitian, penulis menyusun sistematika pembahasan yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal terdapat halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran. Kemudian bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan. Sistematika masing-masing bagian isi buku disusun sebagai berikut :

BAB Pertama dari penelitian ini merupakan pendahuluan yang bertindak sebagai pengantar informasi penting. Dalam bab ini, latar belakang masalah menjadi titik awal yang memicu kebutuhan untuk melakukan penelitian ini. Peneliti menjelaskan mengapa topik ini relevan dan signifikan dalam konteks manajemen pendidikan karakter. Fokus penelitian didefinisikan dengan jelas, menjelaskan area yang akan peneliti eksplorasi lebih lanjut. Tujuan penelitian yang spesifik diuraikan, dan manfaat penelitian ini bagi masyarakat. Peneliti juga memberikan definisi operasional untuk memastikan pemahaman yang tepat tentang konsep-konsep kunci dalam penelitian ini. Ruang lingkup penelitian dan batasan-batasan yang kami tetapkan untuk mempersempit lingkup penelitian. Terakhir, peneliti menyajikan sistematika pembahasan, yaitu bagaimana struktur penelitian ini akan dipaparkan dalam bab-bab berikutnya. BAB Kedua mendalami penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti menyajikan tinjauan pustaka yang komprehensif, mencakup temuan-temuan dari penelitian terdahulu dan teori-teori yang berkaitan dengan manajemen pendidikan karakter. Landasan teori ini akan menjadi panduan kami dalam melakukan analisis penelitian ini.

BAB Ketiga menjelaskan metode penelitian yang peneliti gunakan. Ini mencakup jenis penelitian yang kami lakukan, materi penelitian, lokasi penelitian, serta subjek dan objek penelitian. Peneliti menjelaskan teknik pengumpulan data yang diterapkan dan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis temuan. BAB Keempat menguraikan inti dari penelitian ini. Peneliti menyajikan objek deskripsi penelitian kami, hasil analisis data, dan pembahasannya. Di sinilah temuan utama dari penelitian kami akan diungkap.

BAB Kelima adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian kami, serta saran-saran yang kami ajukan berdasarkan temuan kami. Peneliti juga melampirkan daftar pustaka yang mencantumkan sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian, serta lampiran-lampiran yang mendukung hasil penelitian. Terakhir, kami memberikan saran kepada pihak terkait mengenai hasil penelitian

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan *Smartphone*

1. Pengertian Penggunaan *Smartphone*

Secara terminologi *Smartphone* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi istimewa. Dalam bahasa Indonesia, *Smartphone* disebut “acang”. *Smartphone* merupakan sesuatu barang ataupun benda yang diciptakan spesial di masa yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu seluruh kegiatan jadi gampang serta instan dibanding teknologi-teknologi lebih dahulu. *Smartphone* senantiasa diartikan lebih tidak biasa ataupun didesain secara lebih pintar dibanding dengan teknologi wajar pada masa penemuannya. *Smartphone* ialah salah satu teknologi yang sangat berfungsi pada masa globalisasi ini. Dimasa ini *Smartphone* tidaklah barang yang asing lagi, hampir seluruh orang memilikinya. Tidak cuma warga perkotaan, *Smartphone* pula dimiliki oleh warga pedesaan¹¹

Menurut Barakati dalam jurnal yang ditulisnya menyatakan bahwa *Smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Global Positioning System* (GPS), *Personal Digital Assistant* (PDA), akses internet dan e-mail. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, MP3 players, dan fungsi yang telepon serta berkirim pesan. Dengan kata lain, *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai

¹¹ Manumpil, “*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Murid di SMA Negeri 9 Manado*”, hlm. 30

mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.¹²

Smartphone merupakan salah satu *Smartphone* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di dunia. Selain berguna untuk melakukan panggilan dan menerima panggilan, *Smartphone* berfungsi untuk mengirim serta menerima pesan maupun berita yang dibekali fitur aplikasi yang canggih.¹³ Kesimpulan yang diperoleh ialah *Smartphone* merupakan *Smartphone* yang paling canggih serta diterima oleh masyarakat di seluruh Negara. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya *Smartphone* mampu menjadi *Smartphone* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihannya komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan bisa menjadi hiburan.

2. Fasilitas pada *Smartphone*

Smartphone tidak hanya berguna sebagai alat komunikasi yang personal atau perorangan, *Smartphone* juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang cukup efektif. *Smartphone* sangat bervariasi tergantung pada model dan merek yang sering berkembangnya teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain :

- 1) Penyimpanan informasi.
- 2) Pengingat waktu.
- 3) Permainan (Game).
- 4) *Chatting* dan *Browsing* internet.
- 5) Video.
- 6) Alat perhitungan.

¹² Barakati, “ *Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Persepsi Mahasiswa)*. Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi, Vol. 01 Hlm. 03

¹³ Dindin Syahudin, “*Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Peserta didik,*” GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan 2, no. 1 (2019): Hlm. 277.

7) Pengirim dan penerima *e-mail*.¹⁴

Ada pula fitur- fitur aplikasi yang kerap digunakan anak pada *Smartphone* yaitu *Game* (permainan), Chatting serta Browsing internet dan menyaksikan video.

3. Bentuk Penggunaan *Smartphone* pada Anak

Smartphone bisa digunakan oleh siapa saja, dimana saja dan untuk apa saja sesuai dengan kebutuhan pemilih dari *Smartphone* itu sendiri.

Penggunaan *Smartphone* dimasa ini sudah digunakan mulai dari anak usia SD sampai dengan dewasa

Semakin berkembangnya zaman maka tidak bisa dipungkiri bahwasanya perkembangan teknologi dan komunikasi berkembang semakin pesat dan penggunaanya sudah menjangkau ke berbagai tingkatan kehidupan masyarakat dari berbagai bidang, baik usia maupun tingkat pendidikan.

a. Fitur dan Aplikasi yang digunakan Anak

Fitur dan Aplikasi yang kerap digunakan oleh anak pada *Smartphone* yaitu *Game* (permainan), dan *Browsing* internet. Tidak hanya itu saja, namun tidak sedikit yang menggunakan *Smartphone* untuk menonton video baik dengan aplikasi seperti Youtube, Tiktok, Instagram dsb, sedikit dari mereka yang menggunakan *Smartphone* untuk digunakan untuk sarana alat komunikasi dengan orang tuanya.

Jadi, Fitur dan aplikasi yang sering digunakan oleh anak adalah *Game* (Permainan) dan aplikasi menonton video. Untuk penggunaan tersebut perlu adanya pengawasan dari orang tua sehingga anak tidak kecanduan dengan *Smartphone*. Selain itu orang tua juga dapat menggunakan game dan aplikasi menonton video sebagai sara untuk belajar bagi anak. Namun game yang diberikan oleh orang tua harus merupakan game yang berisi edukasi yang bermanfaat bagi anak.

¹⁴ Fiati, Rina ‘ *Akses Internet Via Ponsel* ’, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2005) hlm. 50

Karena dengan adanya *Smartphone* dapat menjadikan pembelajaran yang mengasyikan, tidak bosan dan dapat melatih kreatifitas bagi anak.¹⁵

4. Dampak penggunaan *Smartphone*

Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak dapat dijelaskan sebagai pengaruh yang signifikan yang menghasilkan konsekuensi, baik positif maupun negatif. Sementara menurut berbagai pakar, pengaruh adalah kekuatan inheren yang timbul dari suatu entitas dan pada akhirnya membentuk sifat atau keyakinan seseorang. Sebagai pandangan tambahan, pengaruh juga dapat dipahami sebagai daya atau kekuatan yang berasal dari suatu hal yang memiliki potensi.¹⁶

Dalam konteks ini, pengaruh tidak terbatas pada elemen-elemen yang memaksa; sebagai ilustrasi konkret, dalam konteks pembelajaran, ketika seorang murid mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diajarkan oleh seorang guru, hal tersebut mencerminkan dampak positif dari pengajaran guru kepada muridnya. Demikian pula, dalam lingkungan pendidikan, siswa dan mahasiswa memiliki kesempatan untuk menggunakan ponsel mereka saat ada waktu istirahat atau saat kuliah berhenti untuk mencari referensi atau informasi yang relevan dengan tugas kuliah mereka.

Menurut Hartono, mengatakan bahwa, *Smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain :

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).

¹⁵ Laili Afdila dan Muhammad Sodik. “Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.” 2018 (<https://osf.io/65mk4>) diakses pada 29 Desember 2022

¹⁶ Chotimah, C. “Komunikasi Pendidikan”. IAIN Tulungagung Press, (2017). Hlm 20

3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Kemudian dampak negatif dari *Smartphone* adalah :

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *Smartphone*, misalnya anak teringat dengan permainan *Smartphone* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *Smartphone* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *Smartphone* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radisasi yang ada pada, dan *Smartphone* juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak sekolah dasar terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *Smartphone* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang

didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).¹⁷

B. Perkembangan sosial

Perkembangan sosial bagi anak-anak sangat diperlukan dikarenakan anak merupakan manusia yang tumbuh dan berkembang yang nantinya akan hidup ditengah-tengah masyarakat. Pada masa kanak-kanak masa ini merupakan awal kehidupan sosial yang sangat berpengaruh bagi perkembangan anak. Dimana anak belajar mengenal dan menyukai orang lain melalui aktifitas sosial. Apabila pada masa kanak-kanak anak mampu melakukan hubungan sosial dengan baik maka akan memudahkan bagi anak-anak dalam melakukan penyesuaian sosial dengan baik dan anak akan mudah diterima dalam kelompok sosial di tempat mereka mengembangkan diri.

a. Pengertian perkembangan sosial

Menurut Hurlock, Perkembangan Sosial berarti “ Perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.¹⁸

Sedangkan, menurut Ahmad Susanto, perkembangan sosial merupakan “ Pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.”¹⁹

¹⁷ Hartono, “ *Menggunakan Smartphone/PDA Lebih Optimal*” (Bandung: Informatika,2008) Hlm. 25

¹⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* Jilid 1, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995), hlm. 250

¹⁹ Ahmad Susanto, “*Perkembangan Anak Usia Dini :Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, “(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 40

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan berbagai aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat. Perkembangan sosial didapatkan dari kematangan dan kesempatan mendapatkan informasi dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Dalam waktu prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tingkatan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya.

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan, perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial yang merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Baik itu dalam tatanan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

b. Tahapan perkembangan sosial

Setiap anak memiliki tahapan perkembangan dalam segala aspek perkembangannya, begitu pula dengan bidang sosialnya. Perkembangan tersebut didasarkan pada tahapan usia dari masing-masing anak. Menurut Yudrik Jahja dalam penelitiannya menyebutkan tahap perkembangan sosial anak dibagi menjadi 5 tahapan yaitu :

1) Masa kanak-kanak awal (0-3 tahun) subjektif

Pada masa awal perkembangan, anak sedang dalam proses mengenal diri dan orang lain, serta belajar berbagai gerakan tubuh dan lingkungannya. Ini termasuk tahapan merangkak, belajar berdiri, dan memperhatikan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya.

2) Masa krisis (2-4 tahun) *tort alter*

Fase perkembangan sosialisasi anak dalam proses kepekaan terhadap dirinya sendiri, terhadap teman, keluarga atau lingkungan sekitar.

3) Masa kanak-kanak akhir (4-6 tahun) subjektif menuju objektif

Pada tahap ini, proses perkembangan sosial mulai menjadi nyata melalui perilaku anak, yang sangat dipengaruhi oleh bimbingan orang tua sejak dini. Orang tua memainkan peran penting dalam menunjukkan contoh tentang cara berbicara dan berinteraksi dengan teman sebaya. Tanda-tanda perkembangan pada tahap ini dapat dilihat melalui:

- a. Anak-anak mulai memahami aturan-aturan yang berlaku di keluarga dan lingkungan sekolahnya.
- b. Anak-anak mulai mampu membedakan antara perilaku yang baik dan buruk untuk diri mereka sendiri.
- c. Anak-anak mulai memahami hak dan kepentingan orang lain.
- d. Anak-anak mulai bermain dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya, termasuk teman-teman sekolah mereka.

4) Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif

Tahap ini adalah periode di mana anak mulai mengembangkan kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan mulai menghargai keputusan orang lain.

5) Masa kritis II (12-13 tahun) *pre-puber*

Anak mulai mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang individu lain, termasuk sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai, dan perasaan mereka. Hal ini mendorong anak untuk berinteraksi lebih dekat dengan teman sebaya dan lingkungan sosialnya.²⁰

c. Karakteristik Perkembangan sosial anak sekolah

Anak-anak dianggap telah mencapai tingkat kedewasaan yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan efektif. Mereka mampu menguasai keterampilan baru yang diajarkan oleh guru di sekolah. Sikap mereka terhadap keluarga tidak lagi didominasi oleh egosentrisme,

²⁰ Yudrik Jahja.. *Psikologi perkembangan* . (Jakarta :Kencana, 2011), Hlm 47.

melainkan mereka dapat bersikap lebih objektif dan empiris terhadap dunia luar. Oleh karena itu, masa ini sering disebut sebagai periode intelektual atau masa yang sesuai untuk pendidikan formal di sekolah.²¹

Anak usia sekolah dasar dapat dibedakan antara kelas rendah (usia 6-8 tahun, kelas 1, 2, 3) dan kelas tinggi (usia 9-12 tahun, kelas 4, 5, 6) dengan karakteristik sosial yang berbeda:

a. Karakteristik Sosial Anak Kelas Rendah

- 1) Mereka memiliki hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama, yang bisa berarti mereka cenderung suka bermain peran atau berfantasi.
- 2) Anak-anak pada usia ini sering berkhayal dan suka meniru orang lain.
- 3) Mereka gemar mengenai alam dan mungkin menunjukkan minat pada alam dan lingkungan.
- 4) Anak-anak pada tahap ini senang mendengar cerita-cerita dan mungkin lebih terbuka terhadap narasi dan imajinasi.
- 5) Sifat pemberanian mungkin muncul, meskipun masih dalam konteks permainan dan bermain-bermain.
- 6) Mereka senang mendapatkan pujian, yang bisa menjadi sumber motivasi positif dalam pembelajaran dan interaksi sosial.

b. Karakteristik Sosial Anak Kelas Tinggi

- 1) Anak-anak pada tahap ini cenderung tidak terlalu suka pada hal-hal yang bersifat drama, yang berarti mereka mungkin lebih realistis dalam pendekatan mereka terhadap berbagai situasi.
- 2) Mereka gemar berinteraksi dalam lingkungan sosial dan mungkin lebih fokus pada hubungan dengan teman-teman dan lingkungan sekitar.

²¹Sabani, F, “Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun)”. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol 8 No. 2(2019), hlm. 100.

- 3) Senang mendengar dan menceritakan cerita-cerita yang terkait dengan lingkungan sosial mereka, yang bisa mencerminkan ketertarikan mereka pada interaksi manusia.
- 4) Sifat pemberanian masih ada, tetapi anak-anak pada usia ini mungkin lebih cenderung menggunakan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan mereka.

Karakteristik anak sekolah dasar sering disebut sebagai usia berkelompok karena pada tahap ini anak-anak menunjukkan minat yang kuat terhadap aktivitas bersama teman-teman mereka dan dorongan yang lebih besar untuk diterima sebagai anggota kelompok. Kematangan aspek sosial pada anak, dapat ditingkatkan melalui keanggotaan dalam kelompok dengan beberapa cara:

- 1) Belajar Menerima dan Melaksanakan Tanggung Jawab.

Dalam kelompok, anak-anak belajar untuk mengenali dan menerima tanggung jawab mereka. Mereka dapat memiliki tugas atau peran tertentu dalam kelompok yang harus mereka laksanakan. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kepatuhan, dan rasa tanggung jawab.

- 2) Belajar Bersaing dengan Orang Lain.

Bersaing dalam konteks yang sehat dalam kelompok bisa membantu anak-anak memahami konsep persaingan, mengukur kemampuan mereka, dan belajar bagaimana menghadapi kekalahan atau kemenangan dengan sportivitas.

- 3) Belajar Perilaku Sosial yang Baik

Dalam interaksi dengan anggota kelompok, anak-anak memahami pentingnya perilaku sosial yang baik, seperti berbicara dengan sopan, mendengarkan dengan baik, dan menghormati pandangan orang lain. Ini membantu mereka dalam pembentukan keterampilan komunikasi yang positif.

- 4) Belajar Bekerja Sama.

Keanggotaan dalam kelompok mendorong anak-anak untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mereka belajar bagaimana berkontribusi pada kelompok, berbagi ide, dan menghargai peran setiap anggota dalam mencapai kesuksesan bersama.

Melalui interaksi dalam kelompok, anak-anak dapat memperoleh banyak keterampilan sosial yang penting dalam perkembangan mereka. Ini juga membantu mereka merasa lebih terhubung dengan teman-teman sebayanya dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika sosial.²²

d. Faktor perkembangan sosial

Selain itu, terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak. Menurut Singgih dan Yulia ada beberapa faktor yang mempengaruhi adanya perkembangan sosial anak yaitu :

- 1) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan berbagai usia dan latar belakang.
- 2) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul. Semakin banyak pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya, minat dan motivasinya untuk bergaul semakin berkembang.
- 3) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “model” untuk anak. Walaupun kemampuan sosialisasi ini dapat pula berkembang melalui cara “coba-salah” (*try and error*), yang dialami oleh anak, melalui pengalaman bergaul, , tetapi akan lebih efektif bila ada bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan kepada anak yang dapat dijadikan “model” bergaul yang baik untuk anak.

²² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995), hlm. 250

4) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik untuk orang lain yang menjadi lawan bicaranya.²³

e. Bentuk Tingkah Laku sosial

Dalam perjalanan hidupnya, tingkah laku sosial anak pada mulanya dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian pada proses selanjutnya, perkembangannya dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi.²⁴

Mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial seperti berikut :

- 1) Pembangkangan (*Negativisme*), tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
- 2) Agresi (*aggression*), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik maupun kata-kata. Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi (rasa kecewa dikarenakan tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya).

²³ Singgih Gunarsa.Yulia D.Gunarsa, “*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*”, (Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia , 2003), hlm 96.

²⁴ Ahmad Susanto, “*Perkembangan Anak Usia Dini :Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*”, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 40

- 3) Berselisih atau bertengkar (*quarelling*), terjadi apabila seseorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.
- 4) Menggoda (*teasing*), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan). Sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.
- 5) Persaingan (*rivalry*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong atau distimulasi oleh orang lain.
- 6) Kerja sama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok.
- 7) Tingkah laku berkuasa (*ascendant behaviour*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi.
- 8) Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya.
- 9) Simpati (*sympathy*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya.²⁵

f. Indikator Perkembangan sosial

Seorang anak dikatakan memiliki perkembangan sosial yang baik, apabila memenuhi perkembangan sebagai berikut :

- 1) Anak semakin mandiri dan mulai menjauh dari orang tua dan keluarga.
- 2) Anak lebih menekankan pada kebutuhan untuk berteman dan bermain dengan kelompok sebaya.
- 3) Anak memiliki kebutuhan yang besar untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya.
- 4) Anak mulai memiliki rasa tanggung jawab.

²⁵ Ahmad Susanto, “Perkembangan Anak Usia Dini :Pengantar dalam Berbagai Aspeknya”, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 41-43

- 5) Anak mampu mengidentifikasi dan memahami perasaannya sendiri.
- 6) Anak mampu mengatur perilakunya sendiri.
- 7) Anak mampu mengembangkan empati pada orang/teman lain.
- 8) Menjalin dan memelihara hubungan.

C. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah sebuah aspek penting dalam penelitian ini, fokusnya adalah memeriksa penelitian sebelumnya yang serupa. Kajian pustaka ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif untuk menguraikan hasil penelitian sebelumnya, persamaan, perbedaan, serta inovasi yang ada dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis akan merujuk beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema penelitian ini.

Dalam penelitian yang ditulis oleh Shinta Meliasari dengan judul "Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V di SDN 03 Penumangan Baru, Tulang Bawang Barat," hasil penelitian mencatat bahwa dari 26 peserta didik di kelas V, sebanyak 18 peserta didik memiliki *Smartphone*, sementara 8 peserta didik tidak memiliki *Smartphone*. Penelitian ini mengungkap bahwa perilaku peserta didik di SDN 03 Penumangan Baru secara umum dapat dikategorikan sebagai perilaku yang baik, meskipun beberapa peserta didik menunjukkan tanda-tanda perilaku malas, kurang disiplin, dan kurang tanggung jawab. Terutama, tingkat kesopanan peserta didik dinilai baik. Persamaan dengan penelitian ini adalah pembahasan mengenai dampak penggunaan *Smartphone*, namun perbedaannya terletak pada fokus dampaknya, yakni pada perilaku siswa dalam penelitian Shinta Meliasari, sementara dalam penelitian ini, fokusnya adalah dampaknya pada perkembangan sosial. Selain itu, objek penelitian juga berbeda, yaitu SD N 03 Penumangan Baru, Tulang Bawang Barat, sedangkan dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik

Jurnal yang ditulis oleh Fahdian Rahmandani dan timnya berjudul "Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* (*Smartphone*) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA N 09 Malang." Dalam

jurnal ini, diungkapkan bahwa hampir semua siswa di SMAN 9 Malang memiliki dan menggunakan *Smartphone*, terutama *Smartphone*. Rata-rata, waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menggunakan *Smartphone* mereka adalah antara 3 hingga lebih dari 7 jam untuk mengakses media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Smartphone* (*Smartphone*) cenderung memiliki kepribadian yang lebih pasif, seperti individualis, tertutup, kurang peduli terhadap lingkungannya, dan kurang memiliki aspek sosial. Sementara itu, karakter siswa juga memiliki kecenderungan negatif, termasuk apatis, pola pikir yang cenderung irasional, mencari jalan pintas, dan kurang memiliki simpati. Perbandingan dengan penelitian ini adalah bahwa keduanya mengeksplorasi dampak penggunaan *Smartphone*, tetapi penelitian ini fokus pada dampak perkembangan sosial, sedangkan penelitian Fahdian lebih menyoroti dampak terhadap karakter. Selain itu, ada perbedaan dalam pengambilan objek penelitian, yaitu di SMA N 9 Malang untuk penelitian Fahdian, sementara dalam penelitian ini dilakukan di MIS Salafiyah Assyafi'iyah Belik.

Jurnal yang ditulis oleh Juliana Margareta Sumilat dan timnya dengan judul "Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa" mengungkapkan bahwa pembelajaran daring memiliki dampak negatif pada kedisiplinan, pemahaman, hasil belajar, dan keterampilan siswa. Faktor penghambat utama adalah biaya kuota internet yang tinggi. Di sisi lain, faktor pendukung meliputi ketersediaan *Smartphone* atau laptop, akses internet, buku cetak, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan dukungan orang tua. Dampaknya juga berpengaruh pada guru, seperti keterbatasan pengawasan langsung, perubahan metode pengajaran, motivasi yang terbatas, pembatasan dalam memberikan tugas, evaluasi lisan, serta perbaikan fasilitas dan infrastruktur sekolah. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang dampak, khususnya dampak terhadap hasil belajar siswa. Namun, perbedaannya adalah penelitian Juliana berkaitan dengan pembelajaran daring, sedangkan dalam penelitian ini, fokusnya adalah dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial pada siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Pada penelitian ini, penulis menjelaskan bahwa penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau sering disebut dengan *field research*.²⁶ Penelitian jenis ini merupakan salah satu jenis penelitian dari berbagai jenis penelitian yang ada. Penelitian lapangan ini merupakan penelitian yang sumber data dan kegiatan penelitiannya dilakukan secara langsung di suatu tempat. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data lapangan yang berlokasi di MI salafiyah asyafiyah dusun Dukuh bulu kecamatan Belik kabupaten Pematang.

Untuk memperjelas, penulis membagi penelitian ini menjadi dua aspek utama, yaitu objek penelitian dan subjek penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan klasifikasi mengenai lokasi dan waktu penelitian sebagai upaya untuk memberikan penjelasan yang lebih terperinci.

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah target sasaran dari sebuah penelitian. Secara khusus, objek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VI di MI Salafiyah Asyafiyah Belik.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian dalam konteks ini merujuk pada fenomena atau topik yang menjadi fokus utama penelitian. Secara umum, subjek penelitian ini membahas tentang dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 33.

3. Tempat dan waktu penelitian .

Adapun untuk tempat dan waktu penelitian dan penelitian ini penulis tegaskan sebagai berikut, tempat penelitian ini dilakukan di MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik

Sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan dari Mei 2023 sampai dengan September 2023

B. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Studi Naratif. Penelitian studi naratif merupakan laporan yang berbentuk narasi dan menggambarkan urutan peristiwa dengan terperinci. Dalam perancangan penelitian naratif, peneliti memvisualisasikan kehidupan individu, mengumpulkan cerita tentang kehidupan orang-orang, dan mendokumentasikan pengalaman individu dalam bentuk narasi.²⁷ Dimana hal ini selaras dengan pendapat dari Pinnegar dan Daynes mengkonsepsikan bahwa studi ini merupakan sebuah penelitian yang menyajikan sebuah pengalaman dan ulasan seseorang terhadap sebuah fenomena yang terjadi. Pendapat lain juga mengatakan bahwa studi naratif ini merupakan sebuah kajian mengenai sebuah kejadian, kegiatan atau kronologinya yang disajikan secara narasi sehingga bisa menjadi sebuah data yang utuh.²⁸

Studi naratif ini memiliki beberapa tahapan, berikut beberapa tahapan dari studi naratif:

1. Memiliki fokus terhadap sebuah permasalahan atau fenomena yang terjadi dan memastikan bahwa sebuah problem tersebut memiliki hubungan dengan studi naratif ini.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 33.

²⁸ Moh Turmudi and Dkk, "Kajian Multidisipliner, Interdisipliner, Dan Transdisipliner Di Perguruan Tinggi Islam," *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace 1* (2021): 274–288.

2. Penentuan terhadap beberapa individu atau organisasi yang mengalami fenomena tersebut sebagai pusat data.
3. Informasi dari orang-orang yang telah ditentukan dikumpulkan dan direkam baik dalam bentuk cerita maupun informasi lainnya.
4. Melakukan analisis dan mengungkap kembali kronologi peristiwa yang terjadi dalam suatu kegiatan organisasi dengan cara menuliskannya secara berurutan.
5. Melakukan kolaborasi dengan partisipan fenomena tersebut dengan tujuan mencari data tambahan, sehingga dalam proses penelitian, data yang ditemukan sesuai dengan realitas yang terjadi dan terdapat kesepahaman antara peneliti dan partisipan mengenai interpretasi data tersebut.

C. Sumber data

Sumber data adalah hasil akhir data dari penelitian ini. sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori utama yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merujuk pada data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber asli, sedangkan sumber data sekunder merujuk pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya oleh pihak lain. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai kedua jenis sumber data tersebut:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang paling signifikan dalam mengumpulkan informasi. Sumber data primer diperoleh melalui proses wawancara sebagai metode dalam penelitian.²⁹ Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber utama, yaitu informasi langsung. Metode yang digunakan untuk memperoleh data ini meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara yang dilakukan secara langsung di MI

²⁹ Mohamad Mustari and M. Taufiq Rahman, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: LaksBang Pressindo, 2012), 23.

Salafiyah Asyafiyah Belik. Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas iv di MI Salafiyah Asyafiyah Belik .

2. Sumber data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini merujuk pada sumber data lain yang diperoleh secara tidak langsung. Sumber data sekunder dapat berupa informasi yang telah dipublikasikan oleh pihak lain. Untuk keperluan penelitian ini, sumber data sekunder akan diproses dan dianalisis sesuai dengan tujuan utama penelitian.³⁰ Selain itu, penulis juga menggabungkan sumber-sumber lain seperti buku, jurnal ilmiah, dan bahan bacaan terkait yang relevan dengan topik penelitian ini, yakni mengkaji pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI di MI Salafiyah Assyafiyah Belik.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu metode atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan berbagai teknik atau metode yang disesuaikan dengan kondisi lapangan. Beberapa teknik yang digunakan antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap fenomena yang diamati. Fenomena yang diamati dapat berupa gejala, perilaku, makhluk hidup, atau benda mati.³¹ Metode ini digunakan dalam menggali pemahaman tentang dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa di MI Salafiyah Asyafiyah Belik . Dalam penulisan hasil observasi, penulis

³⁰ Zuchri Abdussomad, *Metode Penelitian Kualitatif*, vol. 1999 (Makassar: Syakir Media Press, 2006), 28.

³¹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 310 .

juga menggunakan alat analisis untuk menggambarkan temuan yang diperoleh dari observasi. Teknik ini diterapkan secara bertahap sejak awal penelitian dan selama pelaksanaan penelitian. Tempat observasi dilakukan oleh penulis adalah di MI Salafiyah Asyafiiyah Belik.

2. Wawancara

Wawancara Merupakan suatu proses dialog antara dua individu yang bertujuan untuk mendapatkan informasi³² dengan menggunakan wawancara, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai informasi yang tidak dapat didapatkan melalui kegiatan observasi. Ada beberapa jenis wawancara, antara lain wawancara terstruktur, wawancara tidak terstruktur, wawancara tertutup, dan wawancara terbuka.

Wawancara terstruktur adalah jenis wawancara dimana pewawancara hanya mengacu pada sumber informasi dan tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Di sisi lain, wawancara tak terstruktur merupakan bentuk wawancara yang dilakukan secara mendalam tanpa adanya rancangan atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.³³

Wawancara tertutup adalah metode wawancara di mana subjek yang diwawancarai tidak menyadari atau tidak mengetahui bahwa mereka sedang menjadi objek wawancara. Sementara itu, wawancara terbuka adalah jenis wawancara di mana subjek yang diwawancarai memiliki pemahaman dan kesadaran tentang maksud dan tujuan wawancara yang akan dilakukan.³⁴

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua metode wawancara untuk mengetahui perkembangan sosial siswa, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Secara spesifik, Penulis menggunakan teknik wawancara ini secara khusus untuk mengumpulkan informasi

³² Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian...* hlm. 186

³³ Pinton Setya Mustafa dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*, (Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020), hlm. 27

³⁴ Abd Hadi, Asrori dan Rusman, *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*, (Banyumas: Cv. Pena Persada, 2021), hlm. 63

mengenai aktivitas yang terkait dengan dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas lima di MI Salafiyah Asyafiiyah Belik. Penulis melibatkan beberapa narasumber, seperti guru kelas, siswa kelas lima, dan orang tua atau wali murid. Dengan demikian, penulis berharap data yang diperoleh akan menjadi data yang komprehensif dan lengkap.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi memainkan peran yang sangat penting. Data dari dokumentasi memiliki kegunaan untuk membantu merekonstruksi beberapa data yang mungkin belum dapat diperoleh. Data yang diperoleh dari dokumentasi juga bermanfaat dalam memverifikasi kebenaran dan konsistensi data agar memudahkan dalam melakukan deskripsi. Dokumentasi merupakan pencatatan peristiwa yang telah terjadi dalam bentuk tulisan, gambar, atau rekaman.³⁵ Pada bagian ini mencakup pemeriksaan dokumen, metode pembelajaran dokumen, dan penggunaan data yang diperoleh dari dokumen. Dokumentasi penelitian ini berbentuk rekaman hasil wawancara. Dokumentasi tersebut berfungsi sebagai penunjang instrumen wawancara, sehingga saat dilakukan reduksi data tidak terjadi kesalahan penulisan data. Dalam penelitian ini, dokumen yang diperlukan berupa gambar dan rekaman yang dihasilkan dari observasi dan wawancara.

E. Uji Keabsahan Data

Untuk memastikan keabsahan pada data, triangulasi digunakan sebagai teknik yang membandingkan data-data yang diperoleh dari berbagai metode dan

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, hlm 52.

sumber pengumpulan data. Triangulasi sumber, teknik dan waktu digunakan sebagai teknik untuk menguji validitas data.³⁶

1. Triangulasi Sumber

Salah satu cara untuk memastikan kepercayaan pada data adalah dengan membandingkan data yang didapat dari berbagai sumber. Data-data tersebut kemudian dapat diuraikan, diklasifikasikan berdasarkan sumbernya, dan dilihat apakah ada persamaan, perbedaan, atau kekhasan sudut pandang dari setiap sumber. Hal ini dapat membantu dalam menyimpulkan data berdasarkan sumbernya.

Dari penjelasan yang telah diberikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengumpulkan data langsung dari sumber yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang kondisi siswa dalam perkembangan sosial anak kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik. Sumber data ini adalah wali kelas dari kelas VI.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi adalah teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan melibatkan sumber yang sama namun menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda. Metode pengumpulan data yang dapat digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi.³⁷

Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan Orang tua siswa, wali kelas, dan siswa kelas VI di MI Salafiyah Assayafi'iyah Belik untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan *Smartphone* dan perilaku sosial anak. Kemudian, data yang diperoleh dari wawancara tersebut diuji dengan melakukan observasi langsung di MI Salafiyah Assayafi'iyah Belik untuk memastikan kevalidan dan kebenaran data. Selain itu, pengecekan juga dilakukan dengan melibatkan dokumen yang mendukung proses pembelajaran serta dokumentasi berupa foto.

³⁶Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Makassar: Syakir Media Press, 2021), hlm. 156

³⁷ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian...* hlm. 190-191

Dengan melakukan triangulasi ini, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh lebih kredibel dan dapat diandalkan karena berasal dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan yang berbeda-beda.

3. Triangulasi Waktu

Faktor waktu juga memiliki dampak penting terhadap kevalidan data. Agar data yang diperoleh lebih meyakinkan dan dapat dipercaya, penelitian menggunakan teknik wawancara dilakukan pada pagi hari ketika sumber informasi masih dalam kondisi segar.³⁸

Pada konteks ini, peneliti menjalankan penelitian yang mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi pada waktu pagi, yaitu antara pukul 08.00 hingga 09.30. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang tinggi.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis Deskriptif Kualitatif untuk menganalisis data yang telah diperoleh. Model analisis ini bertujuan untuk memecah data menjadi bagian-bagian yang relevan dengan teori yang ada. Tahap analisis data dilakukan setelah semua data terpenuhi dan terkumpul. Dalam proses ini, data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan dan dianalisis untuk memahami isi dari masing-masing data tersebut. Menurut Mules dan Huberman, dalam analisis data kualitatif, analisis dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga mencapai titik kejenuhan data. Dengan demikian, penelitian kualitatif memerlukan data yang detail, luas, dan mendalam untuk mendapatkan kesimpulan data yang komprehensif.³⁹ Penulis menggunakan model Milles dan Huberman sebagai panduan dalam proses analisis data, yang akan dijelaskan berikut ini.

1. *Data Reduction* atau Reduksi Data

³⁸ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian...* hlm. 191

³⁹ Ferdinand Rahmadani, Agus Tinus, and Muhammad Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang," *Civic Hukum* 3, no. 1 (2018): 57–61

Dalam penelitian, terdapat banyak data yang terkumpul dan tersebar, oleh karena itu peneliti perlu melakukan pengelompokan data guna mempermudah proses analisis. Tahap ini disebut sebagai reduksi data penelitian, di mana peneliti menentukan hal-hal yang paling relevan dalam penelitian dan membutuhkan kemampuan berpikir yang sensitif dengan kecerdasan, pemahaman yang luas, dan kedalaman wawasan yang tinggi. Oleh karena itu, kemampuan seorang peneliti dalam menganalisis data akan dinilai berdasarkan kedalaman hasil analisisnya dalam menentukan inti atau pokok-pokok penelitian.⁴⁰ Dalam proses reduksi data pada penelitian ini, penulis mengidentifikasi beberapa indikator inti dari pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI di MI Salafiyah Asyafiiyah Belik. Data yang direduksi meliputi penggunaan *Smartphone* dan perkembangan sosial, yang akan dijelaskan melalui pertanyaan-pertanyaan lainnya.

2. *Data Display* Atau Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data, langkah selanjutnya adalah melakukan *data display* atau penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan penelitian agar dapat dipahami dengan mudah dan memfasilitasi kelancaran proses analisis. Penyajian data ini merupakan proses di mana setelah data direduksi, data tersebut ditampilkan menggunakan bahasa penulis dan dilanjutkan dengan proses analisis. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang sesuai dengan tujuan penelitian.⁴¹ Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan setelah mengidentifikasi dan mereduksi indikator utama dalam mencari data yang relevan dengan pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI di MI Salafiyah Asyafiiyah Belik.

3. *Conclusion* atau *Verification*

⁴⁰ Ferdinand Rahmadani, Agus Tinus, and Muhammad Mansur Ibrahim, "*Analisis Dampak*..... hlm. 62

⁴¹ Ferdinand Rahmadani, Agus Tinus, and Muhammad Mansur Ibrahim, "*Analisis Dampak*..... hlm. 62

Tahap penarikan kesimpulan atau yang juga dikenal sebagai Conclusion/Verification merupakan tahap akhir dari analisis data. Pada tahap ini, data yang telah direduksi dan disajikan akan dievaluasi dan digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Penarikan kesimpulan dalam studi ini umumnya didasarkan pada analisis yang menggunakan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, hasil yang akan diperoleh adalah kesimpulan dari perbandingan antara teori yang digunakan dan fenomena yang diamati.⁴² Kemudian, pada tahap kesimpulan dalam penelitian ini, penulis menyusun ringkasan dari berbagai data yang menjadi pemahaman akhir secara khusus terkait dengan pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI di MI Salafiyah Asyafiiyah Belik.

⁴² Ferdinand Rahmadani, Agus Tinus, and Muhammad Mansur Ibrahim, “*Analisis Dampak*..... hlm. 63

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis mengenai pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial anak di MIS Salafiyah Assyafi'iyah Belik Metode analisis yang digunakan adalah model Miles and Huberman, yang melibatkan tiga tahap utama, yaitu Reduksi Data, Penyajian Data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Berikut adalah ringkasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah MIS Salafiyah Assyafi'iyah Belik

Dalam penelitian ini, terdapat 10 siswa yang menjadi subjek penelitian dari kelas VI di MI Salafiyah Assyafi'iyah Belik. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan 10 orang tua siswa dan guru kelas VI MI Salafiyah Assyafi'iyah Belik. Sehingga, penelitian ini dilaksanakan di dua lokasi, yakni di sekolah dan di rumah. Wawancara dilaksanakan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur terhadap para responden.

Data yang tidak terungkap melalui proses wawancara, diperkaya dengan temuan dari observasi yang berlangsung mulai bulan Juli hingga bulan Oktober.

1. Deskripsi Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Wali Kelas VI, siswa kelas VI dan Orang Tua siswa untuk mengetahui data yang andal dan akurat mengenai dampak penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa. Berikut penjelasan hasil wawancara responden :

a. Wawancara Wali Kelas

Atiq Kurnia S.Pd beliau sebagai guru kelas VI di MI ihza. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan analisis dari penggunaan *Smartphone* dengan perkembangan sosial siswa sebagai berikut :

<p>1. Menurut ibu/ apa dampak penggunaan <i>Smartphone</i> terhadap siswa Kelas VI ?</p>	<p>Selain dampak negatif, <i>Smartphone</i> juga memiliki dampak positif namun yang saya lihat <i>Smartphone</i> lebih banyak membawa dampak negatif terhadap anak, khususnya anak usia Sekolah Dasar cenderung menggunakannya untuk bermain game saja, tanpa pernah berpikir menggunakannya untuk belajar. Tapi itu hanya sebagian siswa saja.</p>
<p>2. Menurut ibu , apakah penggunaan <i>Smartphone</i> dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak di kelas VI ? dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh <i>Smartphone</i>?</p>	<p>Menurut saya <i>Smartphone</i> sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, Anak menjadi tidak peka terhadap apa yang disampaikan oleh guru ketika belajar di dalam kelas. Dan anak kurang mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru</p>
<p>3. Menurut ibu apakah ada perilaku siswa yang membully atau berbicara dengan kata-kata yang tidak pantas yang mereka ketahui dai <i>Smartphone</i> ?</p>	<p>Berdasarkan yang saya temui sejauh ini ya,, ada beberapa yang siswa yang ketika berbicara dengan temannya menggunakan kalimat yang kurang baik, seperti kata-kata yang sedang viral di medsos.</p>
<p>4. Apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan <i>Smartphone</i> demi meningkatkan perkembangan sosial anak ?</p>	<p>Orang tua sangat berperan penting dalam penggunaan <i>Smartphone</i>. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan <i>Smartphone</i> tapi kenyataannya orang tua sering kali tidak mau peduli dengan kegiatan anak ketika bermain <i>Smartphone</i></p>
<p>5. Apa yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak usia SD terhambat karena <i>Smartphone</i> ?</p>	<p>banyak sekali hal yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak terganggu. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain <i>Smartphone</i> menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Apalagi masih sekolah dasar yang sedang mempersiapkan diri untuk bisa bersosial dengan masyarakat di masa mendatang.</p>
<p>6. Bagaimana menurut pandangan ibu sebagai wali kelas, perilaku peserta didik yang menggunakan <i>Smartphone</i> terhadap guru ?</p>	<p>Menurut saya, selama ini siswa dengan guru tidak terlalu berubah, cuman ya ada beberapa siswa ketika saya memberikan materi ada yang mengobrol dengan teman atau sibuk sendiri. Namun masih banyak siswa yang menyapa ketika bertemu dengan guru kemudian mencium tangan. Mereka masih menghargai dan memiliki sopan santun.</p>

7. Menurut ibu, apakah siswa mengerjakan tugas sekolah dengan mencari tahu sendiri atau tidak mencontek	Sejauh ini siswa di kelas mengerjakan tugas yang diberikan ketika mengerjakan mencari tahu sendiri di buku siswa. Tetapi terkadang ada beberapa ada juga yang bekerja sama mengerjakan tugas dengan teman sebangku
8. Menurut Ibu/bapak guru apa yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajarnya tidak menurun akibat terlalu sering menggunakan <i>Smartphone</i> ?	orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan <i>Smartphone</i> , jika waktu belajar dan istirahat orang tua harus melarang bahkan menyita <i>Smartphone</i> anak. Hal tersebut harus dilakukan agar anak bisa mengatur waktunya untuk bermain <i>Smartphone</i> dan belajar sehingga prestasi di sekolah tidak bermasalah ⁴³

b. Wawancara Orang tua

Nama Orang tua : Pipin
 Kelas : VI
 Waktu dan Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Iya anak saya memiliki
2. Apakah anda mengizinkannya membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Tidak saya izinkan karena memang tidak diperbolehkan oleh sekolah
3. Apakah dirumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya, sebab semenjak pandemi kan untuk menunjang pembelajaran memang dibutuhkan <i>Smartphone</i> , maka sejak kelas V kemarin kami mengizinkan anak menggunakan <i>Smartphone</i> sehingga ya mereka menjadi bermain <i>Smartphone</i> .
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya saya pantau, memegang <i>Smartphone</i> maksimal 2 jam untuk mengerjakan tugas dan bermain game, karena jika tidak diberi batasan nanti akan berlebihan

⁴³ Atiq K, Wawancara, pada 02 Agustus 2023

5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Ya dampak pasti ada. Seperti dipanggil susah, disuruh juga nanti nanti
--	--

Nama Orang tua : Suryati
 Kelas : VI
 Waktu dan Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Iya anak saya memiliki sendiri
2. Apakah anda mengizinkanya membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Tidak
3. Apakah dirumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	ya seperti anak pada umumnya yang suka bermain handphone seperti. Anak saya mengenal handphone sejak sebelum kelas 6, mulanya belum terlalu mengerti sekedar lihat video saja ketika saya sibuk kerja, atau ketika dia sedang marah dikasih hiburan <i>Smartphone</i> , terkadang melihat video bersama kakaknya, pasti dia senang. Dia sudah tau cara main handphone.
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Ya, paling saya batasi 1-2 jam saja sehabis sekolah
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Dampak pasti ada, tapi alhamdulillah selama ini anak saya tidak terlalu berdampak, karena masih saya awasi penggunaannya

Nama Sekolah : MI Salafiyah Asyafi'iyah

Nama Orang tua : Nuryati

Kelas : VI

Waktu dan Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Punya, malah punya sendiri
2. Apakah anda mengizinkan membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Engga, kerena kan memang ngga boleh sama sekolah
3. Apakah dirumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya, di rumah sudah pasti bermain hp . Dari dulu tapi ya itu HP kakanya atau HP saya cuman lihat video atau permainan saja selalu dipantau sih namanya juga anak kecil hiburan. Tapi kalau punya sendiri sih baru waktu covid sudah ada untuk belajar dan keperluan lainnya, karena pandemi ya sampe sekarang punya hp.
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Tetap saya pantau, paling bermain setelah pulang sekoalah, malam setelah belajar sampe anaknya ngantuk
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Ya pasti ada lah ya mas. Perubahannya kadang anak susah diatur untuk belajar, apalagi kalau ada tugas dari guru. Ketika di suruhpun sebentar-sebentar.

Nama Orang tua : Eni
 Kelas : VI
 Waktu dan Tanggal : Kamis, 28 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Iya punya hp android
2. Apakah anda mengizinkanya membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Tidak mas
3. Apakah dirumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya bermain, sejak awal covid sudah menggunakan secara pribadi. Karena memang kebutuhan.
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya paling sepuulang sekolah 1-2 jam. Lalu anak kan sekolah madrasah, main lagi habis isya samapi jam 9 malam.
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Ada pasti ya, kaya anak susah untuk komunikasi dengan keluarga, karena serius main hp

Nama Orang tua : Eni
 Kelas : VI
 Waktu dan Tanggal : Kamis, 28 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Iya punya hp android
2. Apakah anda mengizinkanya membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Tidak mas
3. Apakah dirumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak	Iya bermain, sejak awal covid sudah menggunakan secara pribadi. Karena memang kebutuhan.

kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya paling sepuulang sekolah 1-2 jam. Lalu anak kan sekolah madrasah, main lagi habis isya samapi jam 9 malam.
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Ada pasti ya, kaya anak susah untuk komunikasi deengan keluarga, karena serius main hp

Nama Orang tua : Susi
 Kelas : VI
 Waktu dan Tanggal : Kamis, 28 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Iya ada hp realme
2. Apakah anda mengizinkanya membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Tidak mas
3. Apakah dirumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya sering di rumah, ya mulai dari kelas 5 SD waktu covid
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Iya saya membatasi anak saya untuk bermain mas, palling ya seteelah maghrib sampai malam, kadang ketiduran
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Belum kelihatan si mas, ngga tahu kalau kedepannya, karena memang jarang kan main hpnya di rumah, kalau sore kadang kan main sama teman-temannya dan ngaji

Nama Orang tua : Yati

Kelas : VI

Waktu dan Tanggal : Senin, 31 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Ada mas, hp android xiaomi
2. Apakah anda mengizinkanya membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Ngga mas, kan ngga boleh
3. Apakah di rumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	Ya selalu mas, hampir setiap hari menggunakan hp, apalagi kalo libur sekolah, pasti seharian main hp
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Engga mas, karena anak saya suka marah jika hp saya minta.
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Ada pasti, ya kadang di suruh susah , di panggil lama jawabnya dan jarang keluar rumah.

Nama Orang tua : Amiroh

Waktu dan Tanggal : Senin, 31 Juli 2023

1. Apakah anak anda mempunyai <i>Smartphone Smartphone</i> pribadi ?	Punya vivo
2. Apakah anda mengizinkanya membawa <i>Smartphone</i> kesekolah?	Tidak mas
3. Apakah di rumah anak Anda bermain <i>Smartphone</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>Smartphone</i> ?	Bermain mas, awalnya pakai punya kakaknya, sekarang punya sendiri sejak kelas 5 MI.
4. Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>Smartphone</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>Smartphone</i> ?	Ya pasti, saya biasanya memberikan waktu ketika siang jam 12an sampe berangkat madrasah, malam juga iya setelah belajar sampai ngantuk. Lamanya paling ya 4-5 jam
5. Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>Smartphone</i> sehari-hari ?	Belum ada si menurut saya. Karena mungkin belum terlihat saja, mash seperti biasa

c. Wawancara Peserta Didik 1

Aswa merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya hp oppo a15
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Paling freefire sama mlbb
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	Sebentar paling 4-5 jam saja dalam sehari

4. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Kadang untuk belajar untuk mencari materi PR yang diberikan bu guru. Kadang buat bermain <i>game</i> kalau waktu senggang
5. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Kalau bainya si paling membantu untuk belajar untuk menambah ilmu. Buruknya ya paling jadi sering telat ngerjain tugas dari bu atiq, pernah tapi jarang, terus ya paling kecanduan
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Saya leboh sering bermain dengan teman-eman si, main layang-layang. Tapi ya main hp kadang-kadang
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Bermain dengan teman-teman
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Kadang tepat waktu, kadang juga telat kalau soalnya susah, apalagi kalau waktunya cepet.
9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Iya kalau sudah asyik jadi males, tapi kalau lg main, kalau dipanggil ya aku tetap jawab. Kalau biocara pernah kadang-kadang ikut ikutan.

d. Wawancara Peserta didik 2

Abas merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya merek Xiaomi
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Ada, banyak, kaya free fire, mobile legend, pubg
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	5 jam sehari
4. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Ya paling buat telfon sama wa dengan orang tua, kalau negatif paling males pak.
5. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Jarang, seringnya main game
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Iya, apalagi main sama teman-teman. Tapi kalo ada teman ngajak main ikut main
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Bermain dengan teman-teman
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Kadang kadang, kalau pelajarannya suka ya cepet.
9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Sering hehe, kadang kalau asyik main freefire ngga denger kalau ada yang panggil. Kadang kadang pernah

e. Wawancara Peserta didik 3

Alya merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya Vivo
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Ada talking tom, minecraft
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	4 jam paling
4. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Ya paling buat telfon sama wa dengan orang tua sama bu guru juga
5. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Kadang untuk belajar kadang untuk bermain kalau lagi gabut
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Dengan teman-teman
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Bermain dengan teman-teman, dan mengerjakan tugas
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Iya tepat waktu

9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Kalau malas kadang-kadang, tapi langsung di ingatin sama ibu, masih peduli pak, kalau berbicara ngga pernah pak.
--	--

f. Wawancara Peserta didik 4

Ibas merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya xiaomi
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Banyak, ada free fire, mlbb, blossom Shooter, real racing
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	Sering, kalo ibu ngelarang saya ngambek
4. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Bermain game
5. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Jadi tahu informasi yang ada, terus jadi bisa main game.. banyak
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Bermin hp dirumah

7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Bermain dengan teman-teman
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Kadang-kadang kalo gampang ya cepet, kalau susah ya lama
9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Kalau malas kadang-kadang, masih peduli pak, kalau berbicara yang viral ya ikut-ikutan , tapi kadang ngga sengaja

g. Wawancara Peserta didik 5

Jesin merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya samsung
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Ngga ada, paling ada tiktok
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	Kalau malam aja
4. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Seringnya untuk nonton vidio tiktok

5. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Jadi tahu informasi yang ada, karna suka dekor, jadi cari informasi dekorasi kamar
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Dengan teman-teman
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Bermain dengan teman-teman dikelas
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Iya tepat waktu
9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Pernah, kalau ngomong yang viral kasar ngga pernah

h. Wawancara Peserta didik 6

Muali merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya android vivo
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Ada minecraft, kalo aplikasi tiktok, instagram
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	Engga lama, paling sore hari
4. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Seringnya untuk main tiktok
5. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Buat ngabarin orang tua si, sama cari informasi baru di tiktok
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Kalo gabut bermain hp, kalo ada yang ngajak ya bermain
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Main sama teman-teman
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Kadang-kadang tepat waktu, tapi serignya ngga hehe

9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Ya kalau sudah pakai hp jadi males, tapi kadang-kadang. Tetap peduli pak, kalau kata viral ngga pernah kayaknya.
--	--

i. Wawancara Peserta didik 7

Raehan merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya realme
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Banyak kaya freefire, mlbb callof duty dll
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	Sering kalo lg libur, kalo ngga libur ya sampe jam 9 malam
4. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Seringnya bermain game
5. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Jadi jago ngegame pak, paling buat wa sama teman-teman
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Seringnya main hp
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Main dengan teman-teman

8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Kalau susah ya lama pak, kalau susah ya sama teman biar cepet.
9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Kadang – kadang males, tetap peduli kalau di panggil si pak, kalau kalimat viral si kadang-kadang.

j. Wawancara Peserta didik 9

Zaida merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Ada android xiaomi
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Paling talking tom samagame puzzle.
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	Paling sore sampai malam
4. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Kadang untuk belajar, kadang bermain game
5. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Bisa update informasi, untuk komunikasi dengan orang tua, negatifnya ya jadi malas kalau main hp

6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Dengan teman-teman
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Bermain dengan teman
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Iya tepat waktu
9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Ngga pernah pak, kadang ngga denger kalau di panggil. Kalau bicara yang viral selama ini sepertinya ngga pernah

k. Wawancara Peserta didik 10

Zio merupakan peserta didik Kelas VI wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan *Smartphone*. Pertanyaan ini di rangkum berisi mengenai dampak yang di alami penggunaan *Smartphone* :

1. Apakah kamu mempunyai <i>Smartphone</i> ? dan merk <i>Smartphone</i> apa yang kamu punya	Punya infinix
2. Apakah ada <i>game</i> di hp mu ? dan apa nama gamenya ??	Ada bnayak, seperti freefire, cod, stumble guys
3. Berapa lamakah kamu bermain gadget dalam satu hari?	
4. apakah kamu menggunakan gadget untuk belajar atau bermain <i>game</i> ?	Kadang belajar, kadang ngegame , tapi seringnya ngegame
5. Adakah dampak positif dan negatif yang kamu dapatkan dari penggunaan <i>Smartphone</i> ?	Ada kalo main keseringan jadi malas, kalo baiknya bisa komunikasi wa
6. Apakah kamu lebih senang bermain dengan gadget atau dengan teman dilingkunganmu?	Senang main game
7. Di sekolah siswa dilarang membawa Hp/bermain <i>Smartphone</i> , lalu hal apa yang kamu Lakukan ?	Seringnya ya bermain dengan teman-teman.
8. Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu ?	Kadang-kadang pak

9. Apakah kamu pernah merasa malas belajar ketika menggunakan <i>Smartphone</i> , apakah sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitar ? dan apakah pernah berbicara dengan kalimat yang kurang baik yang sedang viral ?	Ngga pernah pak, kadang ngga denger kalau di panggil. Kalau bicara yang viral selama ini sepertinya ngga pernah
--	---

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap Zio, Raehan, Abas, Ibas, Jesin, Alya, Zaida, Mauli, Arul, Aswa, Falda. Mereka mengatakan memiliki *Smartphone* dengan berbagai merek dan juga berbagai aplikasi yang ter instal di dalamnya. Karena diberikan oleh orangtuanya sebagai alat komunikasi ketika orang tua tidak berada di rumah dan sebagai hadiah dari pemberian orang tua. Berikut data yang diperoleh :

Tabel 3. Data siswa pengguna *Smartphone*

No.	Nama Siswa	Usia	Jenis Kelamin	Tipe <i>Smartphone</i>
1.	Abas	10 tahun	L	Xiaomi Android
2.	Alya	10 tahun	P	Vivo Android
3.	Arul	11 tahun	L	Samsung Android
4.	Aswa	10 tahun	L	Oppo Android
5.	Ibas	10 tahun	L	Xiaomi Android
6.	Jazi	10 tahun	P	Samsung Android
7.	Mauli	11 tahun	P	Vivo Android

8.	Raehan	10 tahun	L	Realme Android
9.	Zaida	10 tahun	P	Xiaomi Android
10.	Zio	10 tahun	L	Infinix Android

Dari informasi yang telah disampaikan, terlihat bahwa penggunaan *Smartphone* saat ini mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terutama dipercepat oleh pandemi, di mana siswa diharuskan menggunakan *Smartphone* untuk pembelajaran baik secara daring maupun luring.

Pendapat Ibu Atiq, yang merupakan seorang pendidik kelas VI, menyoroti bahwa memberikan *Smartphone* kepada anak sekolah dasar sebenarnya masih kurang tepat. Alasannya adalah karena Siswa di tingkat ini masih belum memiliki kemampuan yang cukup untuk memilah konten dalam *Smartphone* dan mengatur waktu penggunaannya dengan bijak. Pemberian *Smartphone* seringkali membuat Siswa teralihkan dari tanggung jawab mereka. Mereka yang terlalu asyik bermain *Smartphone* seringkali menghabiskan waktu luangnya hanya untuk bermain game dan berinteraksi di media sosial. Oleh karena itu, disarankan agar orang tua dan guru juga mengawasi penggunaan *Smartphone* oleh Siswa guna memastikan penggunaannya yang sehat dan produktif. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan sebagian besar siswa memiliki secara pribadi yang diberikan oleh orang tuanya.

a. Game dan aplikasi dalam *Smartphone*

Hasil wawancara peneliti terhadap siswa Zio, Raehan, Abas, Ibas Arul dan Aswa Mereka mengatakan memiliki game di dalam *Smartphone*. Game seperti game Mobile Legend, Stumble Guys, COC, Spike, Free Fire. Saya memainkan game itu karena saya bisa bermain bersama dengan teman-teman saya dan juga menyenangkan untuk dimainkan”.

Siswa Jazi, Alya, Zaida, Mauli, Falda. Mengatakan sering bermain game Kawai World, Minecraft, Puzzle, Talking Tom, Teka-Teki, karena permainannya sangat mudah tapi menyenangkan”. Tidak hanya game saja yang dimiliki oleh siswa tetapi ada beberapa aplikasi yang di instal dan sering digunakan oleh siswa seperti Tiktok, Instagram, Facebook dan sebagainya untuk media hiburan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat ibu Nuryati mengatakan “Aplikasi yang terpasang di handphone anak saya, yang saya ketahui WhatsApp (WA), Facebook, TikTok, YouTube, Google, dan beberapa game lainnya. Anak saya sering menggunakan aplikasi Google untuk mencari jawaban tugas yang diberikan oleh guru. Sementara itu, aplikasi game digunakan sebagai hiburan anak di rumah agar tidak merasa bosan.”

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa diatas, ternyata sebagian besar siswa memiliki game Mobile Legend dan Free Fire karena memang permainan tersebut sangat menyenangkan dan menarik untuk dimainkan bersama dengan teman-teman sebayanya. Selain itu beberapa aplikasi media sosial sering mereka gunakan untuk mengisi waktu luang ketika berada di rumah.

b. Durasi penggunaan *Smartphone* dalam sehari.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa Zio, Raehan, Abas, Ibas Arul dan Aswa. Mereka mengatakan menggunakan smarphone ketika sepulang sekolah sampai sore sebelum maghrib, setelah itu mengaji, lalu setelah pulang mengaji melanjutkan bermain *Smartphone* sampai mengantuk. Saya senang bermain game setiap hari”. Sedangkan siswa Aswa, Jazi, Alya, Zaida, Mauli, Falda. Mereka mengatakan menggunakan *Smartphone* setelah pulang sekolah sampai jam 1 setelah itu mereka lanjut bermain Hp setelah mengaji sore hari sampai mengantuk.

Dari hasil wawancara dengan siswa peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata durasi penggunaan *Smartphone* anak hampir 6 jam

dalam sehari. Mereka berhenti menggunakan *Smartphone* ketika mereka makan, mengaji dan tidur.

c. Tujuan menggunakan *Smartphone*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap siswa sebagian besar dari mereka lebih sering menggunakan *Smartphone* untuk bermain game, dikarenakan untuk menghilangkan rasa bosan ketika di dalam rumah meskipun sedang sendirian. Jarang bagi siswa memanfaatkan *Smartphone* untuk mencari pelajaran yang sulit siswa pecahkan di sekolah.

d. *Smartphone* atau teman sebaya

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap siswa Zio, Raehan, Abas, Ibas Arul dan Aswa mereka sering bermain smarphone bersama dengan teman-teman sebayanya, hal tersebut tidak lepas dari aplikasi dan permainan yang terdapat pada *Smartphone* siswa tersebut. Yang tentunya lebih menarik, dan sesekali bermain bersama dengan teman di lingkungan luar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan mereka menggunakan *Smartphone* seperlunya ketika siang hari dan masih bermain dengan teman di lingkungan sekitar.

e. *Smartphone* di lingkungan sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ternyata siswa masih merasa senang dengan lingkungan Sekolah karena masih menjadi tempat yang menyenangkan dan teman sebaya yang bisa di ajak bermain dan lingkungan sekolah yang menyenangkan, walaupun mereka tanpa menggunakan *Smartphone*.

2. Deskripsi data observasi

Observasi yang dilakukan peneliti untuk menganalisis penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik. Observasi dilakukan oleh peneliti pada bulan Juli-

November 2023. Observasi yang ditujukan pada peserta didik mengenai perkembangan sosial dalam penggunaan *Smartphone*.

No	Aspek Yang Diiamati	Kriteria		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah siswa mengerjakan tugas di sekolah dengan tepat waktu ?		√	
2.	Apakah siswa bersikap apa adanya kepada orang di sekitar mengenai hal yang mereka alami ?		√	
3.	Apakah ada perilaku siswa yang menyimpang seperti bully atau penggunaan kalimat yang tidak pantas ?	√		
4.	Apakah peserta didik memiliki rasa perhatian terhadap orang dilingkungan sekolah ?	√		
5.	Apakah siswa bersosial di lingkungan sekolah ?	√		
6.	Apakah masih ada peserta didik yang meluangkan belajar		√	

	ketika waktu istirahat			
	?			

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data tambahan. Data tambahan ini diperoleh dari rekapitulasi nilai sikap peserta didik kelas VI. Berikut hasilnya:

Nama Sekolah : MI Salafiyah Asyafiyah Belik
Kelas : VI Enam

Agustus

No.	Nama Siswa	ASPEK YANG DINILAI																PREDIKAT												
		KEJUJURAN				DISIPLIN				PEDULI				SANTUN					TANGGUNG JAWAB				PERCAYA DIRI				KERJA SAMA			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ABAS SAHRUM HUSAIN		✓	✓			✓				✓				✓				✓						✓				B	
2	ALYA ZIADATUL ALAWIYAH			✓				✓				✓																	A	
3	FALDA ALYA ISMIANA			✓				✓				✓																	B	
4	IBAS SAHRIN HUSAIN			✓				✓				✓																	B-	
5	JESINTA AULIA MALHEST			✓				✓				✓																	B-	
6	JIHAN CITRA HIKMATUS S.			✓				✓				✓																	B	
7	M. KAFI NAJH ALMUSAWA			✓				✓				✓																	B	
8	M. KAFI HUSATUL A.			✓				✓				✓																	B-	
9	M. MANARUL HIDAYAT			✓				✓				✓																	B	
10	M. RAIHAN RAHMADANI			✓				✓				✓																	B	
11	M.FEBRI ZIO			✓				✓				✓																	B+	
12	M.MAFUHU ABDALA			✓				✓				✓																	A-	
13	M.MUDRIK ASWA			✓				✓				✓																	A	
14	M.NADIRUL KHIRSI			✓				✓				✓																	B	
15	SYARA AUZIDNA			✓				✓				✓																	B	
16	WILDA MAULI DIA ZAHRA			✓				✓				✓																	B+	
17	ZAIDA NISRINA P.			✓				✓				✓																	B+	
18	ZILMA ZAINATUN NADILA			✓				✓				✓																	B+	

Wali Kelas VI
Atiq Kurnia S.Pd

Keterangan Angka
4. Sangat Baik 2. Cukup
3. Baik 1. Kurang

Dipindai dengan CamScanner

B. Pembahasan

1. Dampak Positif dan Negatif penggunaan *Smartphone* terhadap Perkembangan sosial siswa kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik

Smartphone menawarkan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik serta desain yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain mampu digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan, *Smartphone* juga memungkinkan akses internet, dilengkapi dengan kamera, memungkinkan penontonan

video, dan menyediakan berbagai aplikasi populer seperti Instagram, WhatsApp, TikTok, game online, serta aplikasi hiburan lainnya. Semua fitur ini menarik bagi semua orang yang menggunakannya, termasuk anak sekolah.

Menurut Aswa, seorang Siswa kelas VI, penggunaan *Smartphone* telah memberikan peningkatan dalam kemauan dan semangat belajarnya. Selain itu, dalam hal pemahaman materi yang diajarkan oleh guru, ia merasa bahwa penggunaan *Smartphone* justru memudahkan dirinya untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Selain itu, dia juga mengalami manfaat dalam komunikasi dengan orang tuanya melalui penggunaan *Smartphone*. Aswa juga menyatakan bahwa dia jarang menggunakan *Smartphone*, dan penggunaannya hanya saat mendapatkan izin dari orang tuanya.

Menurut Alya dan Zaida, penggunaan *Smartphone* mereka terutama untuk berkomunikasi dengan teman-teman, guru, dan orang tua melalui WhatsApp. Mereka menggunakan *Smartphone* saat memiliki waktu luang di rumah, sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh orang tua. Namun, pengalaman berbeda dialami oleh Abas, Ibas, dan Falda. Mereka merasa bahwa penggunaan *Smartphone* justru memberikan dampak negatif, seperti membuat mereka malas belajar, lebih suka bermain game, dan menghabiskan waktu di media sosial. Hal ini mengakibatkan penurunan minat dalam menulis, membaca, dan mengerjakan tugas. Selain itu, mereka juga mengeluhkan bahwa konsentrasi belajar mereka semakin menurun setelah menggunakan *Smartphone*, yang kadang-kadang membuat mereka terlambat.

Arul, siswa kelas VI, juga mengaku menggunakan *Smartphone* untuk bermain berbagai game populer seperti Free Fire, Mobile Legends, Stumble Guys, Minecraft, dan lain sebagainya. Sampai suatu ketika dia merasa ada gangguan kesehatan ketika terlalu berlebihan ketika menggunakan *Smartphone*. Mereka lebih suka menggunakan *Smartphone* sebagai sumber hiburan daripada bermain di luar.

Sebagai individu yang hidup dalam masyarakat, seseorang akan mengalami proses interaksi dan sosialisasi dengan individu lainnya. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kedewasaan yang melibatkan hubungan sosial. Ini mencakup interaksi anak dengan berbagai individu, mulai dari orang tua, saudara, teman sebaya, hingga masyarakat secara luas, Proses ini didefinisikan sebagai pembelajaran untuk beradaptasi dengan norma-norma yang berlaku dalam upaya penyesuaian diri dan berinteraksi dalam lingkungan sosial.⁴⁴

Anak-anak usia sekolah dasar dapat dibedakan menjadi dua kelompok berdasarkan usia dan kelas mereka, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi, masing-masing memiliki karakteristik sosial yang berbeda. Anak Kelas Rendah (Usia 6-8 tahun, Kelas 1, 2, 3) Anak-anak di kelas rendah memiliki hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama, yang bisa berarti mereka cenderung suka bermain peran atau berfantasi. Mereka sering berkhayal dan suka meniru orang lain. Mereka juga gemar mengenai alam dan mungkin menunjukkan minat pada alam dan lingkungan. Sifat pemberanian mungkin muncul, meskipun masih dalam konteks permainan dan bermain-bermain. Mereka senang mendapatkan pujian, yang bisa menjadi sumber motivasi positif dalam pembelajaran dan interaksi sosial.

Di sisi lain, anak Kelas Tinggi (Usia 9-12 tahun, Kelas 4, 5, 6) pada tahap ini cenderung tidak terlalu suka pada hal-hal yang bersifat drama, yang berarti mereka mungkin lebih realistis dalam pendekatan mereka terhadap berbagai situasi. Mereka gemar berinteraksi dalam lingkungan sosial dan mungkin lebih fokus pada hubungan dengan teman-teman dan lingkungan sekitar.⁴⁵

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa dampak positif dan negatif penggunaan

⁴⁴ Anisah, “Perkembangan Sosial, Emosi, Moral Anak, dan Implikasinya terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar” : Jurnal ilmu pendidikan dasar Indonesia, Vol 01 No. 01 (2022), hlm 73-74.

⁴⁵ Chotimah, C. “Komunikasi Pendidikan”. IAIN Tulungagung Press, (2017) hlm. 43

Smartphone terhadap perkembangan sosial siswa kelas VI sebagai berikut

:



a. Dampak Positif

1) Perilaku Sopan Santun

Santun adalah tindakan ramah yang diperlihatkan kepada orang lain di hadapannya dengan tujuan menghormati dan menghargai mereka. Ini tercermin dalam perilaku, komunikasi, cara berpakaian, dan berbagai aspek lainnya.⁴⁶ Dalam hasil wawancara dan observasi dalam penelitian ini, Siswa yang menggunakan *Smartphone* terdapat sisi positif yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Smartphone* masih mempertahankan norma kesopanan terhadap guru. Hal ini dapat dilihat dari berbagai keterangan baik dari guru maupun Siswa. Menurut Ibu Atiq, mereka yang menggunakan *Smartphone* masih mengikuti semua perintah dari gurunya dan melaksanakan dengan baik. Selain itu, ketika mereka berpapasan dengan guru di jalan atau di sekolah, Siswa menyapa dan bersalaman ke guru dengan sopan. menjaga cara berbicara dan berpakaian yang sesuai, dan belum ada kasus di mana Siswa mengabaikan guru saat berpapasan.

2) Perilaku Empati

Empati adalah kondisi psikologis di mana seseorang berupaya untuk merasakan kasih sayang, berempati, dan memposisikan dirinya dalam situasi atau kondisi orang lain. Dalam hasil wawancara dan observasi dalam penelitian ini, Siswa yang menggunakan *Smartphone* masih tetap menunjukkan sikap empati terhadap lingkungannya. Mereka menunjukkan empati dengan merasa iba terhadap teman-teman dan guru yang mengalami kesulitan. Beberapa Siswa, seperti Aswa dan Alya, mengatakan bahwa mereka sering membantu teman-teman yang sedang mengalami kesulitan, seperti meminjamkan bolpoint atau berbagi sesuatu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Smartphone* tidak

⁴⁶ Iwan, "Merawat Sikap Sopan, Santun Dalam Lingkungan Pendidikan," *Al-Tarbawi Al-Hadist : Jurnal Pendidikan Islam*, 2020, Hlm. 109-110

mengurangi kemampuan Siswa untuk merasakan empati terhadap orang lain di sekitarnya.

3) Disiplin

Disiplin adalah sikap yang menunjukkan kesiapan untuk mematuhi atau mengikuti peraturan, norma, nilai-nilai, dan tindakan yang relevan untuk mencapai tujuan dan keberhasilan.⁴⁷ Siswa yang memiliki disiplin diri cenderung memiliki pemahaman tentang bagaimana belajar secara efektif, dan ini merupakan langkah penting dalam membentuk karakter dan prestasi individu. Tanda-tanda disiplin dapat terlihat pada seorang siswa yang hadir di sekolah tepat waktu, memberikan perhatian saat pengajar mengajar, mengikuti serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sesuai jadwal, dan mematuhi aturan-aturan sekolah dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan.

Hal ini diperjelas oleh Ibu Atiq, yang juga merupakan wali kelas VI. Beliau menyatakan bahwa ada beberapa Siswa yang seringkali tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, bahkan ada yang tidak memSD buku pelajaran. Selain itu, beberapa Siswa juga sering datang terlambat ke sekolah. Penjelasan dari observasi dan wawancara dengan Siswa, seperti Aswa dan Abbas, juga mengkonfirmasi hal ini. Mereka mengaku pernah mengalami keterlambatan dalam mengumpulkan tugas dan datang terlambat ke sekolah.

⁴⁷ Hilmi Mubarak Putra, Deka Setiawan, and Nur Fajric, "*Perilaku Kedisiplinan Siswa Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas.*" *Prakarsa Paedagogia* 3, no. 1 (2020), H. 97. Hlm. 57

4) Perilaku Tanggung Jawab

Tanggung jawab dapat didefinisikan sebagai sikap individu terhadap pelaksanaan tugas dan komitmennya terhadap dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, tanggung jawab mencerminkan perilaku yang diperlukan untuk memenuhi kewajiban yang telah ditetapkan sesuai dengan tugas yang telah diberikan.

Dari hasil wawancara dan observasi dengan Ibu Atiq, wali kelas VI, terungkap bahwa sebagian Siswa bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepada mereka. Namun, terdapat juga beberapa Siswa yang tidak menjalankan tugasnya dengan baik, dan sebagian dari mereka yang tidak mengerjakan tugas tersebut adalah yang menggunakan *Smartphone*.⁴⁸ Dengan kata lain, hanya sebagian kecil Siswa yang memiliki *Smartphone*. Pernyataan dari Abas dan Ibas juga mengonfirmasi hal ini, di mana mereka menyatakan bahwa mereka lebih suka bermain *Smartphone* daripada belajar dan mengerjakan tugas.

b. Dampak Negatif

1) Apatisme

Dalam istilah psikologi, apatis adalah keadaan di mana seseorang tidak peduli, acuh, dan tidak merespons rangsangan kehidupan emosional, sosial, atau fisik. Bagi Siswa yang menggunakan *Smartphone*, perilaku apatis atau acuh terhadap sekitarnya bukanlah hal yang asing. Penggunaan *Smartphone* dapat menyebabkan perilaku apatis atau acuh pada anak. Perilaku ini dapat memengaruhi hubungan dengan orang di sekitarnya, termasuk orang tua, guru, teman, dan lingkungan sekitar.

⁴⁸ Atiq K, *Wawancara*, pada 02 Agustus 2023

Namun, dalam kelas VI, perilaku apatis ini tidak terlalu terlihat secara signifikan, sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Siswa masih menunjukkan perilaku yang baik terhadap guru mereka dengan cara menyapa dan mencium tangan guru. Selama jam istirahat, mereka lebih suka bermain dengan teman-teman mereka di luar. Namun, ada perbedaan pendapat di antara Siswa.

Ayah dari Arul mengungkapkan bahwa Arul kadang-kadang menjadi acuh terhadap perintah orang tuanya setelah bermain game.⁴⁹ Namun, Zaida dan Aswa, di sisi lain, menyatakan bahwa mereka lebih suka bermain dengan teman-teman mereka daripada bermain dengan *Smartphone*. Perilaku ini hanya terlihat pada sebagian kecil Siswa, sesuai dengan hasil observasi dan wawancara peneliti.

2) Bullying

Bullying ialah tindakan kekerasan yang dapat melibatkan kata-kata atau tindakan fisik yang ditujukan kepada seseorang atau kelompok orang yang lebih lemah secara psikis atau fisik. Penggunaan *Smartphone* juga dapat berdampak pada peningkatan perilaku bullying terhadap sesama teman. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki perilaku kurang baik terhadap teman-teman mereka. Beberapa siswa dengan sengaja menggunakan kalimat yang tidak pantas.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial siswa, penggunaan *Smartphone* tampak memiliki dampak yang bervariasi pada perilaku peserta didik kelas VI MI Salafiyah Assyafi'iyah. Meskipun sebagian besar siswa menggunakan *Smartphone* secara positif untuk mendukung pembelajaran, terdapat pula dampak negatif yang timbul akibat penggunaan yang berlebihan.

⁴⁹ Dikro, *Wawancara*, pada 02 Agustus 2023



2. Peran Vital Orang Tua dalam Mengawasi dan Mendukung Penggunaan *Smartphone* Anak-Anak.

Saat ini, kita memang menyaksikan banyak anak usia sekolah dasar yang memiliki atau menggunakan *Smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *Smartphone* oleh anak-anak bisa memiliki berbagai dampak, dan memang perlu diperhatikan dengan cermat.

Seperti yang kita ketahui bersama *Smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menyediakan berbagai permainan yang menarik perhatian anak-anak. Salah satu permainan yang sering dimainkan oleh mereka adalah Free Fire, yang dianggap sebagai permainan yang sangat menarik dan penuh tantangan. Namun, kecintaan anak-anak terhadap game ini kadang-kadang membuat mereka lebih sering menghabiskan waktu di dalam rumah dan menjadi lebih tertutup dalam diri. Selain itu, orang tua juga mengakui bahwa ketika anak-anak mereka bermain game, mereka cenderung lebih aktif di depan *Smartphone*. Tanpa disadari, anak-anak yang sering bermain game ini dapat mengembangkan ketergantungan. Ketergantungan ini adalah salah satu dampak negatif yang mungkin timbul. Sebaiknya, anak-anak seharusnya menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar, dan orang tua dapat mempertimbangkan untuk mengganti aplikasi game dengan aplikasi pembelajaran serta memberikan bimbingan agar anak-anak dapat memanfaatkan *Smartphone* dengan bijak.

Penggunaan *Smartphone* oleh anak-anak dapat memberikan manfaat dalam hal pembelajaran dan komunikasi dengan keluarga atau teman sebaya. Namun, harus ada pengawasan dan batasan yang tepat untuk memastikan bahwa penggunaan *Smartphone* tidak mengganggu interaksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya atau mengganggu keseimbangan antara aktivitas online dan offline.

Efek negatif dari kecanduan *Smartphone* dapat dihindari jika orang tua memiliki aturan dan melakukan pengawasan terhadap penggunaan

Smartphone oleh anak. Orang tua sebaiknya mengatur aturan yang jelas terkait penggunaan *Smartphone* agar anak dapat memanfaatkannya dengan baik. Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi kecanduan *Smartphone* pada anak.

Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah mereka yang memiliki kebiasaan bermain *Smartphone*, bahkan sampai kecanduan. Dampaknya dapat sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak di usia sekolah dasar. Di sekolah, anak-anak yang sudah kecanduan *Smartphone* cenderung menjadi pribadi yang tertutup dan kurang aktif baik di luar maupun dalam kelas. Beberapa dampak negatif lainnya termasuk ketidaktahuan mereka terhadap lingkungan sekitar, seolah-olah mereka hidup dalam dunia mereka sendiri, dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan *Smartphone* anak dan memberikan panduan yang sesuai agar anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang sehat.

Dalam mempertimbangkan keputusan untuk memperkenalkan *Smartphone* kepada anak, penting untuk memahami manfaat dan risikonya. Keputusan akhir ada pada orang tua, yang perlu mempertimbangkan apakah mereka siap untuk memperkenalkan *Smartphone* kepada anak dan bagaimana mereka akan mengawasi penggunaannya. Sebelum memperkenalkan *Smartphone* kepada anak usia dasar, orang tua sebaiknya menyadari tanggung jawab mereka dalam mengawasi anak dan dapat membuat aturan tertulis atau tidak tertulis mengenai penggunaan *Smartphone* agar penggunaannya sesuai dengan kebutuhan.⁵⁰

Bermain *Smartphone* dalam durasi yang cukup lama setiap hari dapat berpotensi membuat anak mengembangkan sifat tertutup dan anti sosial. Dampak yang mungkin terjadi adalah munculnya sikap individualisme yang dapat menghambat komunikasi dan interaksi anak dengan lingkungan sekitar,

⁵⁰ Azimah subagijo, “ *Diet dan detoks Smartphone* “, (Jakarta : Naura Books, 2022) Hlm.

termasuk di sekolah. Hal ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik anak. Ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah, perilaku ini dapat tercermin pula di lingkungan sekolah. Beberapa siswa bahkan bisa menghabiskan waktu lebih dari 5 jam sehari untuk menggunakan *Smartphone*, yang kemudian mengurangi waktu mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengerjakan tugas sekolah, serta beristirahat.

Banyak anak lebih memilih untuk bermain dengan *Smartphone* daripada bermain dengan teman-teman mereka. Saat anak tengah asyik bermain *Smartphone* di rumah, mereka bisa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka. Keterlaluannya asyik dengan *Smartphone* bisa membuat anak lupa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya, termasuk keluarga. Kurangnya interaksi sosial ini dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial anak. Seharusnya, pada usia anak, mereka seharusnya lebih banyak bermain dengan teman-teman sebaya mereka di lingkungan sekitar. Pada fase ini, anak seharusnya dapat mengasah kemampuan sosialisasi mereka dengan baik dalam lingkungan sosial mereka.

Pada usia sekolah dasar, terutama pada kelas tinggi, anak-anak cenderung sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, terutama teman sebaya mereka. Anak-anak sering ingin mengubah perilaku mereka jika melihat teman sebayanya melakukan sesuatu yang menarik atau berbeda. Pada tahap ini, hubungan dengan teman sebaya sangat penting, karena mereka bermain bersama dan juga membentuk harga diri di antara rekan-rekan seumur mereka.

Penting untuk dicatat bahwa memiliki atau tidak memiliki *Smartphone* tidak secara langsung menentukan perilaku Siswa. Tidak semua Siswa yang memiliki *Smartphone* akan memiliki perilaku yang sama. Perilaku baik, kejujuran, tanggung jawab, dan kecerdasan tidak hanya ditentukan oleh kepemilikan *Smartphone*. Sebaliknya, penting untuk mengajarkan Siswa bagaimana menggunakan *Smartphone* dengan bijak dan bertanggung jawab agar mereka dapat memanfaatkannya secara positif dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari mereka.

Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi penggunaan *Smartphone* oleh anak-anak. Orang tua diharapkan dapat mengambil tindakan bijak dalam menghadapi masalah yang timbul akibat penggunaan *Smartphone*, seperti mengatur waktu penggunaan *Smartphone*, mengurangi penggunaan aplikasi, dan memutus koneksi internet pada jam tertentu. Dengan demikian, kita dapat mengawasi masalah yang mungkin timbul akibat penggunaan *Smartphone* yang berlebihan dan merugikan anak-anak, sehingga mereka dapat menggunakan *Smartphone* sesuai dengan kebutuhan dan memahami apa yang perlu mereka ketahui dan gunakan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik, Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan *Smartphone* memiliki dampak terhadap perilaku peserta didik di kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik. Sebagian besar peserta didik menunjukkan perilaku baik terutama dalam hal kesopanan, meskipun ada beberapa yang terlihat malas, kurang disiplin, dan kurang bertanggung jawab. Di luar sekolah, sebagian peserta didik yang menggunakan *Smartphone* sering kali lupa waktu dan tugas belajar, yang mengakibatkan kurangnya kedisiplinan. Dalam hasil penelitian ini juga ditemukan bahwa kecanduan bermain *Smartphone* dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan fokus belajar pada sebagian besar peserta didik. Namun, dampak ini sangat tergantung pada individu masing-masing, karena beberapa peserta didik mampu menggunakan *Smartphone* dengan positif sebagai sumber belajar dan alat komunikasi, yang berdampak positif. Jadi, penggunaan *Smartphone* dapat memiliki dampak positif maupun negatif, tergantung pada cara individu menggunakannya.

B. Saran

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

1. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi para peneliti yang akan meneliti dampak

penggunaan *Smartphone* pada perkembangan sosial anak-anak di Sekolah Dasar.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih berhati-hati dan selektif dalam memberikan izin kepada anak-anak untuk menggunakan *Smartphone*. Diperlukan ketegasan dan pendampingan dari orang tua untuk menetapkan batasan waktu dan penggunaan *Smartphone* oleh anak, sehingga tidak akan menimbulkan dampak negatif yang bisa menghambat perkembangan sosial anak. Orang tua juga perlu memberikan pemahaman dengan memberikan perhatian dan pengawasan kepada anak-anak mereka tentang cara yang tepat dalam menggunakan *Smartphone*.

3. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan data untuk penelitian-penelitian berikutnya di bidang pendidikan, terutama dalam konteks dampak penggunaan *Smartphone* pada anak-anak Sekolah Dasar. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi yang berguna dalam literatur pendidikan.

Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat positif yang dapat berkontribusi pada perkembangan ilmu sosial, terutama dalam menganalisis masalah-masalah yang terkait dengan konflik sosial. Selain itu, diharapkan hasil ini juga dapat menjadi sumber masukan dan informasi berharga bagi peneliti lain dalam penelitian lebih lanjut, yang akan berkontribusi pada perkembangan dunia akademis di masa mendatang.

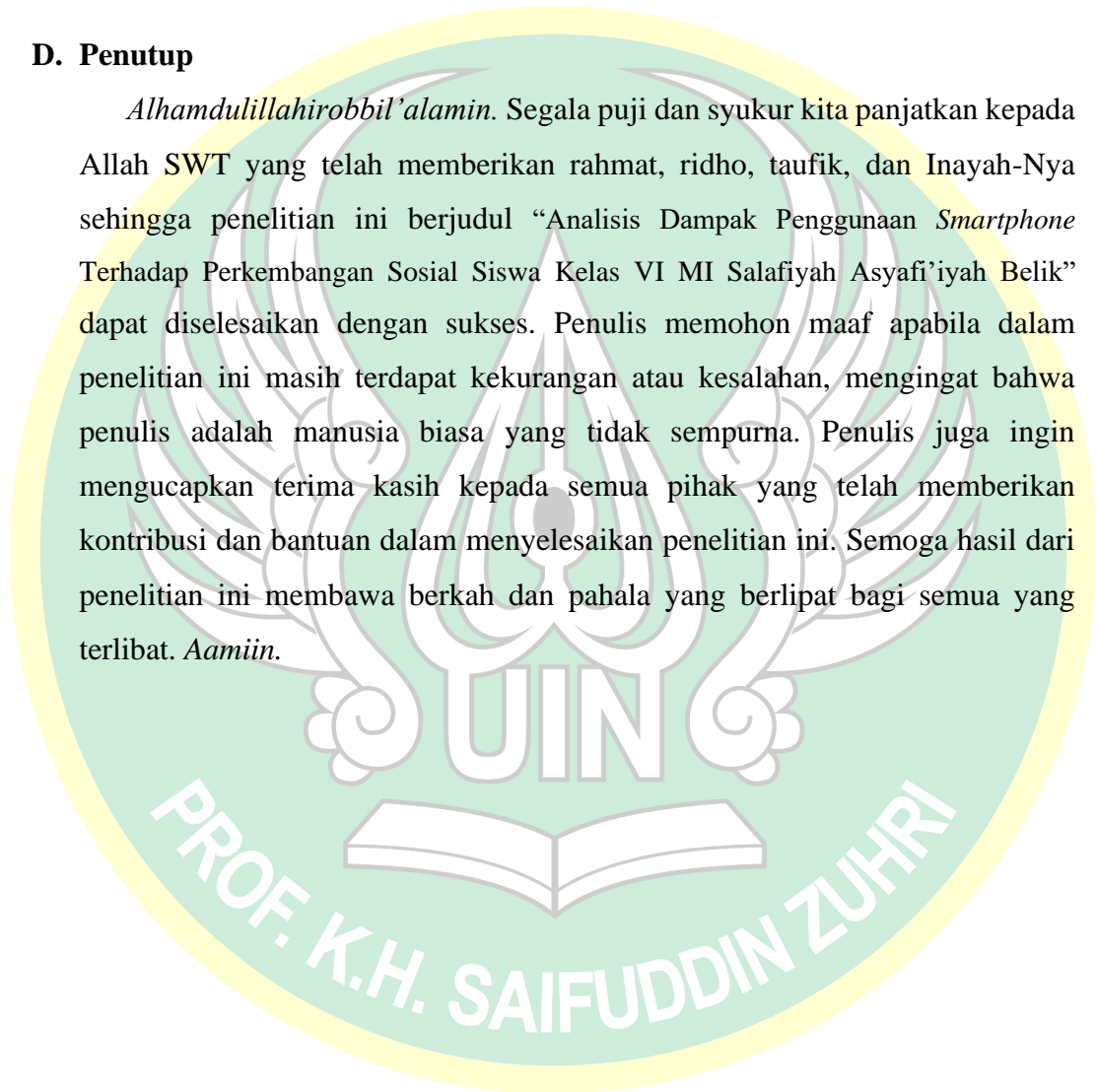
C. Batasan Penelitian

Peneliti berusaha dengan sebaik-baiknya untuk memberikan hasil penelitian yang maksimal dan berguna bagi pembaca. Akan tetapi, peneliti juga menyadari adanya batasan dalam melakukan penelitian tersebut. Beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan adalah:

1. Jumlah subyek penelitian sejumlah 10 siswa dan jika di kemudian hari ada pengurangan ataupun penambahan akan mempengaruhi hasil penelitian tersebut.
2. Kurangnya waktu bagi peneliti untuk lebih mendalami dampak dari penggunaan *Smartphone* bagi siswa.

D. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridho, taufik, dan Inayah-Nya sehingga penelitian ini berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas VI MI Salafiyah Asyafi'iyah Belik” dapat diselesaikan dengan sukses. Penulis memohon maaf apabila dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan atau kesalahan, mengingat bahwa penulis adalah manusia biasa yang tidak sempurna. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian ini membawa berkah dan pahala yang berlipat bagi semua yang terlibat. *Aamiin.*



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni, Haji, 2006. *Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi*. Jakarta : Rineka Cipta,.
- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Abu Ahmadi, Haji. 2005. *Psikologi perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto, *pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, Cet 1, jakarta: PT Bumi Aksara, 2017. 1 Yudrik, Jahja. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Kencana.
- Ahmad Susanto. 2012 *Perkembangan Anak Usia Dini :Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan anak usia dini : pengantar dari berbagai aspeknya/*. Jakarta : Kencana.
- Anisah. (2011). “*Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak*. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*”, 5(1), 70–84.
- Arif Marsal. 2017. ‘*Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak – Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau I*’, Vol 3, No 1.
- Asep Kurniawan (penulis); Nita Nur M. 2018. *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Barakati, “ *Dampak Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Persepsi Mahasiswa)*. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, Vol. 01

Elizabeth B. Hurlock, & Alih Bahasa : Meita Sari Tjandrasa. (1978).
Perkembangan anak jilid 1. Jakarta: Erlangga A.

Fahdian Rahmandani, Agus Tinus. 2018. “*Analisis Dampak Penggunaan Smartphone (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang*,” Jurnal Civic Hukum 3, No. 1

Gulo, W. 2002. Metodologi penelitian. Jakarta : Grasindo.

Iwan, Iwan. “*Merawat Sikap Sopan Santun Dalam Lingkungan Pendidikan.*”
Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam, 2020.

Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, XXXVI, Bandung : PT Remaja

Moleong, Lexy J. 2007. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. Bandung :
Remaja Rosdakarya Offset.

Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja
Rosdakarya.

Munisa. 2020. “*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan*,” Jurnal Ilmiah Ibnu
Adi 3, Vol, 13 No. 1

Mustafa, Pinton Setya. dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*.
Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

Mustari, Mohamad, and M. Taufiq Rahman. *Pengantar Metode Penelitian*.
Yogyakarta: LaksBang Pressindo, 2012.

Prijono, A., S., D. H., Fabriano, S. R. 2008. *Menggunakan Smartphone/PDA lebih optimal*. Bandung: Penerbit Informatika.

Putra, Hilmi Mubarak, Deka Setiawan, and Nur Fajrie. “*Perilaku Kedisiplinan Siswa Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas.*” *Prakarsa Paedagogia* 3, no. 1 (2020): 97–104.

Rahmawati, M., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021). The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 151–162. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>

Rahmadani, Ferdinand, Agus Tinus, and Muhammad Mansur Ibrahim. “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* (Smatrphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang.” *Civic Hukum* 3, no. 1 (2018): 18–44.

Rina Fiati. 2005 . *Akses Internet Via Ponsel*. Yogyakarta: Andi

Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2),

Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), <https://doi.org/10.58230/27454312.71>

Subagijo, Azimah. *Diet & Detoks Smartphone*. Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2020.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.