

**DAMPAK KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA KELAS V DI SDS IT ALMUHSIN KECAMATAN WEDI
KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Dwi Safitri Utami

1915100032

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2023**

**DAMPAK KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA KELAS V DI SDS IT AL MUHSIN KECAMATAN WEDI
KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Dwi Safitri Utami

1915100032

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Safitri Utami

NIM : 1915100032

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

Judul : Dampak Kecanduan *Smartphone* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SDS IT Al Muhsin Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya-karya saya dalam skripsi ini telah diberi sitasi dan ditunjukkan dan daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 27 Juni 2023

Yang menyatakan,



Dwi Safitri Utami

HALAMAN PERSETUJUAN

**DAMPAK KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA KELAS V DI SDS IT AL MUHSIN KECAMATAN WEDI
KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan Oleh

DWI SAFITRI UTAMI

NIM. 1915100032

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji

Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma

Tanggal: 26 Juni 2023

Pembimbing I



Drs. Jajang Susatya, M.Si
NIP. 1961120910010310001

Pembimbing II



Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.
NIK. 690 516 368

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.
NIK. 609 516 367

HALAMAN PENGESAHAN

**DAMPAK KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA KELAS V DI SDS IT AL MUHSIN KECAMATAN WEDI
KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan Oleh
DWI SAFITRI UTAMI
NIM. 1915100032

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten
dan diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu
Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal 10 Juli 2023

Ketua



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

Sekretaris



Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.
NIK. 609 516 367

Penguji I



Drs. Jajang Susatya, M.Si
NIP. 1961120910010310001

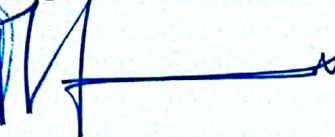
Penguji II



Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.
NIK. 690 516 368



Disahkan Oleh,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini,

Ayahanda dan ibunda tercinta,

Kakakku serta kakak iparku tersayang

Adek ponakanku tercinta

Dosen Pembimbing Skripsi

Teman-teman Universitas Widya Dharma Klaten

MOTTO

“Jika kau tak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan “

-(Imam Syafi'i)-

“Bermimpilah dalam hidup, jangan hidup dalam mimpi”

-(Andrea Hirata)-

“Tak perlu seseorang yang sempurna, cukup temukan orang yang selalu membuatmu bahagia dan membuatmu berarti lebih dari siapapun”

-(B.J. Habibie)-

**THE IMPACT OF SMARTPHONE ADDICTION ON SOCIAL
BEHAVIOR OF STUDENTS IN CLASS V AT SDS IT AL MUHSIN, WEDI
DISTRICT, KLATEN DISTRICT IN ACADEMIC YEAR 2022/2023**

DWI SAFITRI UTAMI
NIM. 1915100032
dwisafitri.utami.31@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the impact caused by *smartphone addiction* on the social behavior of fifth grade students. This is motivated by problems related to *smartphone addiction* in fifth grade students at SDS IT Al Muhsin, Wedi District, Klaten District, Academic Year 2022/2023

This study used descriptive qualitative method. The subjects of this study were fifth grade students at SDS IT AL Muhsin along with their parents and class teachers. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation that has been tested by a team of experts. The validity of the data used the triangulation technique, while the data analysis used the Miles and Huberman model which included data reduction, data presentation, and data collection and conclusions.

The results of this study indicate that the social behavior of students is somewhat poor in terms of their behavior with their families and the surrounding environment, while the closer relationships among *smartphone users are seen from the higher the cohesiveness they form*. This study shows that students who like to play *smartphones* will experience addiction. It can be seen that 4 out of 5 fifth grade students at SDS IT Al Muhsin experience *smartphone addiction*, students who are addicted to *smartphones* will often delay carrying out rules, are difficult to manage and do not want to be limited in playing *smartphones*, and the form of student behavior that changes due to *smartphone addiction* is an increase in temperament. and selfish, low manners when talking and a sense of concern with others.

Keywords : The impact of *smartphones*, students' social behavior

**DAMPAK KECANDUAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA KELAS V DI SDS IT AL MUHSIN KECAMATAN WEDI
KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

DWI SAFITRI UTAMI
NIM. 1915100032
dwisafitri.utami.31@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang disebabkan oleh kecanduan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V. Hal ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan *smartphone* pada siswa kelas V di SDS IT Al Muhsin Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDS IT AL Muhsin beserta orang tua dan guru kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah diuji oleh tim ahli. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi, sedangkan untuk analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan data dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial pada siswa terbilang kurang baik dilihat dari perilakunya dengan keluarga dan lingkungan sekitar, sedangkan hubungan sesama pengguna *smartphone* semakin erat dilihat dari kekompakan yang mereka jalin semakin tinggi. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang gemar bermain *smartphone* akan mengalami kecanduan. Dapat dilihat 4 dari 5 siswa kelas V di SDS IT AL Muhsin mengalami kecanduan *smartphone*, siswa yang kecanduan *smartphone* akan sering menunda melaksanakn aturan, sulit diatur dan tidak ingin dibatasi dalam bermain *smartphone*, dan bentuk perilaku siswa yang berubah akibat kecanduan *smartphone* adalah meningkatnya sikap tempramen dan egois, rendahnya sopan santun ketika berbicara dan rasa kepedulian dengan orang lain.

Kata kunci : Dampak *smartphone*, perilaku sosial siswa

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat iman dan Islam. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. karena Beliau lah kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi.

Perasaan syukur atas nikmat yang Allah SWT. berikan kepada penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi terselesaikannya karya ini namun karena kebesaran Allah SWT. dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bisa menghadapi kendala tersebut.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Dr. H. R. Warsito, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Bapak Drs. Jajang Susatya, M.Si., selaku dosen pembimbing I yang tak pernah lelah memberikan dukungan, bimbingan, dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas hadiah istimewa ini.
5. Ibu Isna Rahmawati, S. Th. I, M.Pd., selaku dosen pembimbing II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan yang sangat berharga.

6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD dan tenaga kependidikan Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ilmu untuk memperkaya penulis dengan berbagai macam pengetahuan.
7. Bapak Muhammad Habib Umar, Lc., selaku Kepala SDS IT ALMUHSIN yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, dan para guru yang telah berpartisipasi menjadi subjek dalam penelitian ini.
8. Orang tuaku bapak Ngatimin dan ibu Siswarni serta kakakku, terimakasih tak terhingga atas kasih sayang, do'a, dan dukungan untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Untuk orang yang tersayang Tegar Laga Dewangga terima kasih sudah memberikan motivasi dan bantuannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman PGSD angkatan 2019 dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Bersama kalian, menjalani kuliah terasa lebih indah.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis untuk menyusun tesis ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Klaten, 23 Maret 2023

Dwi Safitri Utami

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Tinjauan Pustaka	10

B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Data dan Sumber Data.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Instrumen Penelitian	49
F. Keabsahan Data	51
G. Teknik Analisis.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Pembahasan	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Simpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	44
Gambar 2. Langkah-Langkah Analisis Data.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi	89
Lampiran 2. Lembar Observasi.....	90
Lampiran 3. Kisi-Kisi Wawancara Orang Tua	100
Lampiran 4. Lembar Wawancara Orang Tua.....	102
Lampiran 5. Kisi-Kisi Wawancara Siswa	112
Lampiran 6. Lembar Wawancara Siswa	114
Lampiran 7. Kisi-Kisi Wawancara Guru	124
Lampiran 8. Lembar Wawancara Guru.....	126
Lampiran 9. Lembar Kuesioner	129
Lampiran 10. Instrumen Validasi.....	134
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	140
Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi	141
Lampiran 13. Surat Keterangan Selesai Penelitian	142
Lampiran 14. Dokumentasi Kegiatan	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi ini menciptakan berbagai macam perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian menjadi *gadget* seperti laptop, *notebook* hingga *smartphone* (Nugraheni, 2019). Dari perkembangan ini akhirnya memunculkan berbagai kecanggihan terutama dalam bidang teknologi. Hal ini juga selaras dengan pendapat Latifatus (2021) yang mengatakan bahwa, perkembangan teknologi sekarang telah memasuki era globalisasi serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Dengan adanya hal yang demikian diciptakan sebuah alat yang mampu membantu dan meringankan beban manusia yang disebut *smartphone*.

Smartphone saat ini sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok wajib yang dimiliki setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan *smartphone* adalah kalangan remaja dan anak-anak (Frahasini, 2018). Kehadiran *smartphone* ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. Ada yang menggunakan *smartphone* untuk hal yang positif, namun ada juga yang menggunakannya secara negatif.

Memang dalam pengaplikasiannya, *smartphone* berguna dan sangat membantu terutama dikalangan pelajar dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan menunjang berbagai aktivitas khususnya ketika berada di lingkungan sekolah maupun dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *smartphone* sekarang tidak hanya digunakan sebagai sarana informasi, akan tetapi digunakan sebagai sarana informasi dan hiburan serta ditambah adanya internet untuk menambah kemudahan bagi penggunanya dalam melakukan hal tersebut. Fitur-fitur hiburan seperti *game*, media sosial, melihat berita, melihat film hingga mendengarkan musik. Rata-rata waktu yang dihabiskan dalam penggunaan *smartphone* di Indonesia sekitar 2 jam 30 menit setiap harinya bahkan bisa lebih apabila penggunanya adalah kalangan remaja hingga lebih 3 jam 30 menit perharinya. Berdasarkan hal tersebut kini *smartphone* menjadi barang multifungsi sehingga setiap orang menggunakannya. Dari data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna *smartphone* yang cukup tinggi setelah negara China, India dan Amerika. Fenomena penggunaan *smartphone* ini umumnya lebih pada akses *game* dan bermedia sosial seperti *tiktok*, *instagram*, *twitter*, *facebook* yang tidak memiliki dampak dalam dunia akademik (Muflih, Hamzah & Puniawan, 2017).

Pengguna *smartphone* paling tinggi ada dikalangan remaja dan anak-anak. Anak-anak adalah mereka yang berusia 6-12 tahun. Noormianto (2018) berpendapat bahwa anak-anak dalam hal ini adalah pelajar, dimana mereka dalam proses dimana menuju sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Usia

anak-anak adalah usia dimana interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang baru di sekitarnya dilakukan secara intens. Berdasarkan hal tersebut pada dasarnya jiwa sosial dan rasa ingin tau anak usia pelajar sangat tinggi, lebih mudah bergaul dan berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Anak jika sudah bermain *smartphone* cenderung diam di depan *smartphone* tanpa memperdulikan lingkungan sekitar (Munisa, 2020).

Ketika seseorang sudah terikat dengan *smartphone* maka tingkat komunikasi interpersonalnya dengan orang lain secara tatap muka menurun. Keterikatan dengan *smartphone* inilah yang dikaitkan dengan kecanduan penggunaan *smartphone* dimana dilihat dari lamanya waktu yang dihabiskan oleh individu dalam pengoperasian *smartphone* yang dilihat dari tingkat frekuensi dan durasi penggunaan (Syifa, 2020). Jika hal ini terus dibiarkan akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Sehingga *smartphone* akan memberikan dampak positif dan juga dampak negatif untuk penggunanya.

Dampak positif yang ditimbulkan dari *smartphone* cukup banyak, terdapat aplikasi-aplikasi yang terdapat di *smartphone* seperti *google* digunakan untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Selain itu ada *youtube*, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Rozalia (2017) menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu berkembangnya imajinasi siswa, melatih kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah *game* yang disediakan di *smartphone*, mengembangkan

kemampuan membaca, berhitung dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Dampak positif pada *smartphone* harus di bawah pengawasan orang tua dan guru karena akan berdampak negatif apabila orang tua dan guru tidak mengetahui aktivitas yang seharusnya tidak dilakukan oleh anak dengan *smartphonenya*. Sehingga orang tua dan guru memiliki peran dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak dalam masa pertumbuhan karena akan mempengaruhi tumbuh kembang anak. Anak merupakan bagian dari masyarakat yang berhak mendapatkan kesehatan dan perlindungan secara fisik maupun psikis.

Menurut Binar Candra (2020) mengatakan bahwa dampak negatif *smartphone* pada kesehatan fisik seperti penglihatan terganggu, sakit kepala, gangguan pendengaran akibat terlalu lama menggunakan *speaker* dan kelainan postur tubuh. Selain itu dampak *smartphone* jika dilihat dari psikis akan adanya rasa kecanduan, gangguan tidur, kurang produktif dan anak akan memiliki moral rendah. Dampak penggunaan *smartphone* tidak hanya dilihat secara fisik dan psikisnya saja, secara psikologis anak yang kecanduan *smartphone* memiliki sikap berbeda jika dibandingkan anak yang tidak kecanduan *smartphone*. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan & Haryanto (2017) yang mengatakan bahwa, secara psikologis anak menjadi soliter atau senang menyendiri daripada bersosialisasi dengan teman-temannya. Jika anak ketergangguan *smartphone* maka akan sulit berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran.

Kegagalan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya menjadikan anak kurang memiliki etika dan moral sesuai tuntutan yang ada dilingkungannya.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak tidak peduli pada lingkungan keluarga maupun masyarakat sehingga seseorang dijauhi bahkan terasingkan di lingkungannya sendiri. Sikap inilah yang akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Menurut Nisrina (2016) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial merupakan suasana saling ketergantungan dan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan diri orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Untuk itu dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, memiliki sikap toleransi dalam hidup bermasyarakat.

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama dimasa anak-anak. Dimana tumbuh kembang anak-anak sangat berpengaruh besar terhadap perubahan diri anak ketika telah mencapai masa remaja bahkan dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku (Sukiman, 2016). Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut.

Berdasarkan observasi awal dengan siswa kelas V di SDS IT Al Muhsin Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten ditemukan masalah mengenai perilaku sosial yang diakibatkan dari dampak penggunaan *smartphone* seperti mereka lebih

menyukai bermain *smartphone* di bandingkan bermain dengan teman sebayanya, selain itu kurangnya rasa empati dan simpati anak terhadap lingkungan sekitar yang mengakibatkan kemampuan bersosialisasi anak dengan orang lain dan sikap interaktif terhadap lingkungan sekitar menurun. Bahkan siswa lebih sering menggunakan *smartphone* daripada bertemu secara langsung dengan teman meski sekedar untuk bermain bersama atau bercerita sehingga siswa jarang mengobrol dengan teman sebaya dan cenderung memilih menyendiri.

Hal ini tak lepas dari banyaknya fitur yang canggih dan menyenangkan didalam *smartphone* lebih menarik perhatian anak dibandingkan permainan yang terdapat dilingkungan sekitar. Hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan orang tua dan guru terhadap penggunaan *smartphone* pada anak sehingga mereka berani untuk membohongi orang tua agar tetap bisa bermain *smartphone*, bahkan anak rela tidur larut malam untuk bisa bermain *smartphone* tanpa adanya gangguan dari siapapun termasuk kedua orang tua yang mengakibatkan anak tidak konsentrasi saat mengikuti pembelajaran disekolah.

Hal tersebut diduga bahwa anak memiliki kecanduan terhadap *smartphone* bahkan jika tidak mendapatkan izin untuk menggunakan *smartphone* mereka akan marah ataupun kesal yang berdampak pada perilaku sosial karena orang tua tidak membatasi penggunaan *smartphone*. Menurut Fauziah (2018) mengatakan bahwa apabila tidak bisa mengontrol diri, *smartphone* dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Dampak yang muncul akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan adalah anak jarang bermain, menyapa dan mengobrol dengan teman sebaya serta emosi ketika tidak diperbolehkan menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SDS IT Al Muhsin Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin canggih menyebabkan penyebaran *smartphone* disemua kalangan semakin luas.
2. Mudahnya menggunakan *smartphone* mengakibatkan tingkat penggunaan *smartphone* meningkat.
3. Tingkat komunikasi interpersonal dengan orang lain secara tatap muka menurun.
4. Kurangnya rasa empati dan simpati anak terhadap keadaan (lingkungan) sekitar.
5. Menurunnya kemampuan bersosialisasi anak dengan orang lain.
6. Kurangnya sikap interaktif anak terhadap lingkungan sekitar.
7. Mudahnya interaksi menggunakan *smartphone* daripada bertemu secara langsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini difokuskan pada dampak yang disebabkan oleh kecanduan *smartphone* terhadap

perubahan perilaku sosial yang dilakukan oleh siswa kelas V di SDS IT Al Muhsin Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana dampak kecanduan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SDS IT Al Muhsin Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah sebagaimana penulis rumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kecanduan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SDS IT Al Muhsin Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dilihat baik secara teoritis maupun praktik, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sarana pengembangan keilmuan bahan kajian tentang perilaku sosial pada siswa sekolah dasar yang kecanduan *smartphone*.
- b. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari kecanduan penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial seorang siswa di Sekolah Dasar.
- b. Dapat bermanfaat bagi diri peneliti, karena dengan penelitian dan mengkaji lebih dalam permasalahan ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana tingkat perilaku sosial siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan *smartpone*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *smartphone* dapat menimbulkan beberapa perubahan perilaku sosial yang ditunjukkan siswa kelas V di SDS IT AL Muhsin sebagai berikut: (1) Seringnya menunda dan melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh orang tua dan guru saat dilingkungan sekolah, (2) Munculnya sikap tempramen (mudah tersulut emosi/kemarahan) yang tinggi apabila hal yang diinginkan tidak terpenuhi, (3) Siswa akan menutup diri dan menjadi lebih sensitif dengan lingkungan sekitarnya, sehingga memicu hubungan siswa dengan orang disekitarnya menjadi renggang, (4) Rendahnya sikap sopan santun siswa ketika berbicara dengan orang lain (5) Munculnya rasa iri siswa kepada teman sebayanya karena adanya persaingan untuk memiliki *smartphone* sendiri, (6) Kurangnya interaksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar, sedangkan hubungan sesama pengguna *smartphone* semakin erat dilihat dari kekompakan yang mereka jalin semakin tinggi, (7) Adanya sikap memilih-milih teman saat bergaul sehingga mengakibatkan hubungan dengan orang lain menjadi terbatas, (8) Kurangnya sikap saling menghargai terhadap orang lain karena munculnya sikap egois (mementingkan diri sendiri) pada siswa (9) Rendahnya sikap kepedulian dengan apa yang dirasakan atau yang dialami orang lain..

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Bagi subjek penelitian khususnya para pengguna *smartphone* diharapkan dapat mengendalikan perilaku saat bermain *smartphone* dengan membatasi waktu bermain *smartphone* dengan cara mengalihkan kegiatan dengan hal yang lebih positif seperti berolahraga, belajar, menghindari pertemanan dengan orang-orang yang kecanduan *smartphone*.
2. Bagi Orang Tua
 - a. Orang tua diharapkan membatasi akses internet dirumah, melarang anak bermain *smartphone* serta tidak memberikan fasilitas *gadget* sendiri diusia anak sekolah dasar.
 - b. Meningkatkan pengawasan orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada anak guna mengontrol dan membatasi waktu bermain *smartphone* anak yang dapat berdampak buruk bagi perkembangan dan perilaku sosial anak dengan sekitarnya.
 - c. Diharapkan orang tua selalu menemani anak, jika anak ingin bermain *smartphone*. Jangan sampai anak dibiarkan sendiri untuk menentukan aktivitasnya agar anak tidak melihat hal-hal yang tidak sesuai dengan usianya.

3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam kecanduan bermain *smartphone* tidak hanya lingkup anak-anak dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang dampak *smartphone* terhadap perilaku sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Aprianto. 2021. Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD, Vol. 12 No 2*, 43-58.
- Aditya, P.R. 2020. Pengaruh Pemakaian Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8 (1).
- Alhadharah. 2016. Sejarah dan Perkembangan Telepon Genggam . *Jurnal Ilmu Dakwah, Volume 15 No.30*, 71-88.
- Anggraeni, Aisyah dan Hendyza. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial para siswa SMA. *Jurnal PPKn, Vol. 13 No 1*, 68.
- Aprilia, Arista Dwi. 2019. Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Penggunaan *Smartphone* pada Remaja di SMA Harapan 1 Medan . Skripsi Universitas Medan Area.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. 2018. Dampak Penggunaan *Smartphone* Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of Educational Review and Research*, 1 (2), 86 -91.
- Auni, Binar Candra . 2022. *Handphone & Ponsel = Kebutuhan / Gaya Hidup*: dalam situs <https://hiburan.kompas.com/> diakses pada 07 Desember 2022.
- Firdaus, Annisa., Pramudiani, Puri. 2022. Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 08 No 4*, 1408- 1414.
- Fitriyani, Zulfi. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu . Skripsi Institut Agama Islam Negeri Kudus (IAIN Kudus).
- Meleong, lexy J. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisrina, S. 2016. Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*, 1 (1), 195.
- Oktaviyanti, Itsna. 2016. Implementasi Nilai-nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku OSIS Siswa SD. *Jurnal of Primary Education*, 1 (1), 113-119.
- Pebriana, PH. 2017. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini . *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No 1*, 1-11.

- Pusparisa, Y. 2020. *Penggunaan Smartphone diperkirakan Mencapai 80% Populasi pada 2025*. Databoks. Katadata. Co. Id. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/12/05/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>) diakses pada 05 Desember 2022
- Retalia, Soesilo, T. D., & Irawan, S. 2022. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 12 No 2, 139-149.
- Rini, Nita Monita. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar . *Jurnal Educatio Vol 7 No.3*, 1236 – 1241.
- Rubiyanto, R. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Surakarta : PSKGJ. FKIP UMS.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianingsih, R. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. Vol. 3, 199-20