

SKRIPSI

**PENGARUH *GADGET* PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DUSUN
KUBING KECAMATAN BEDUAI KABUPATEN SANGGAU**



OLEH:

Francisca Cindy

NIM.E1042191029

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023**

SKRIPSI

**PENGARUH *GADGET* PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DUSUN
KUBING KECAMATAN BEDUAI KABUPATEN SANGGAU**

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Sosiologi

Oleh :

Francisca cindy
NIM. E1042191029

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DUSUN
KUBING KECAMATAN BEDUAI KABUPATEN SANGGAU

Tanggung jawab Yuridis pada :

Oleh

Francisca Cindy

NIM: E1042191029

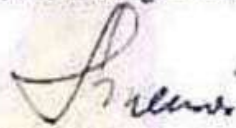
Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama



Dr. H. Mukhlis, M. Si
NIP. 196311121989031002

Pembimbing Pendamping



Yulianti, SH, M. Si
NIP. 196007171988102001

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2023

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH *GADGET* PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DUSUN KUBING
KECAMATAN BEDUAI KABUPATEN SANGGAU

Oleh:

Francisca Cindy
NIM: E1042191029

Dipertahankan di :

Pada Hari/Tanggal : Senin, 29 Mei 2023

Waktu : 09:00 – 11:00

Tempat : Ruang 4

Tim Penguji

Ketua

Dr. H. Mukhlis. M. Si
NIP. 196311121989031002

Sekretaris

Yulianti, SH. M. Si
NIP. 196007171988102001

Penguji Utama

Viza Juliansyah, S.Sos, MA, MIR
NIP. 198007142005011004

Penguji Pendamping

Desca Thea Purnama, S.Sos, M.Si
NIP. 199212072019032021

Mengetahui
Dekan

Dr. Herjan, S.Sos, M.Si

ABSTRAK

Francisca cindy (E1042191029) : Pengaruh *gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau. Skripsi Program Study Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura, Pontianak 2023

Tujuan Penelitian adalah untuk Mengetahui pengaruh penggunaan Gadget pada anak Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau dan Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan anak sering menggunakan Gadget. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan deskriptif dan metode penelitian kualitatif, bergantung pada data sekunder dan data primer dari responden ke benda-benda yang dimaksud dengan data sekunder melalui wawancara. Subjek Penelitian ini adalah 4 orang anak Sekolah Dasar serta orang Tua siswa/siswi dan 3 Guru. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampling. Teknik tersebut merupakan salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam teknik studi tentang bahasa, kata-kata, makna Purposive berarti sengaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bisa disimpulkan jika efek negatif dan efek positif yang disebabkan oleh Gadget dari sisi negatif lebih banyak dibandingkan sisi positifnya, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang metodologi penelitian dan sekolah untuk memberikan informasi tentang metode pentingnya pengetahuan tentang efek penggunaan gadget di Sekolah Dasar kehidupan sosial dan akademis menggunakan teori interaksionisme simbolik oleh Hebert Blumer yang di kembangkan oleh J.B Watson dalam teori ini membahas tentang interaksi sosial dalam masyarakat. Untuk Institusi Pendidikan dapat digunakan untuk materi perpustakaan.

Kata kunci: Pengaruh *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar

ABSTRACT

Fransisca Cindy (E1042191029): The Influence of Gadgets on Elementary School Children in Kubing Subvillage of Beduai District in Sanggau Regency. Thesis of Sociology Study Program of Social and Political Sciences Faculty of Universitas Tanjungpura, Pontianak 2023.

This study aimed to find out the influence of the use of gadgets on Elementary School children in Kubing Subvillage of Beduai District in Sanggau Regency and the factors that caused the children to often use gadgets. This study used a descriptive approach and qualitative research method, relying on both secondary and primary data from respondents. The study referred to secondary data through interviews to gather information on the specific objects being studied. The research subjects were 4 Elementary School children as well as their parents and 3 teachers. The sampling technique used was purposive sampling. The technique is one of the most frequently used sampling techniques in language studies, focusing on language, words, and meanings. The term "purposive" indicates that the technique is intentionally chosen and applied. This study also used Hebert Blumer's symbolic interactionism theory which was developed by J. B Watson in which this theory discussed the social interaction in the community. The results of this study concluded that the negative effects outweighed the positive effects caused by gadgets. This study could enhance knowledge about research methodology and schools in providing information on the importance of understanding the effects of gadget use on the social and academic lives of elementary school students. For educational institutions, it could be utilized for library materials.

Keywords: Influence of Gadgets in Elementary School Children.



RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Pengaruh *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau“. Peneliti memilih lokasi ini karena dengan alasan karena lokasi penelitian bisa di jadikan oleh penulis. Masalah umum yang ada dalam penelitian ini adalah adanya fenomena dimana anak sekolah dasar sering menggunakan *Gadget* pada jam pelajaran sekolah, Adapun sub fokus dalam penelitian ini yaitu: Pada siswa/siswi Sekolah Dasar Di Dusun Kubing kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau.

Fenomena penggunaan *Gadget* juga terjadi dikalangan peserta didik usia sekolah dasar seperti yang terjadi di Sekolah Dasar Di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabuptaen Sanggau. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Februari 2023 diketahui bahwa peserta didik ada yang membawa *Smartphone* karena ada acara perpisahan. Tetapi setelah acara perpisahan peserta didik juga masih membawa *Smartphone*. Saat pembelajaran ada peserta didik yang membuka *gadget* untuk melihat jawaban ketika latihan. Pada saat jam istirahat peserta didik membuka *Gadgetnya* untuk *Game*, bermain *Tiktok*, buka *Youtube*. Dari penggunaan *Gadget* tersebut perilaku sosial peserta didik menjadi berkurang. Ketika bermain banyak peserta didik yang sibuk sendiri dengan *Gadgetnya*. Peserta didik kurang berinteraksi dengan temannya.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah secara umum yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu: mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* pada anak Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau, untuk mengetahui alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anak Sekolah Dasar Di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau, untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan anak sering menggunakan *Gadget* pada anak Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan bentuk penelitian deskriptif, subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi Sekolah Dasar, Guru, serta Orang Tua. Dan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan sebagai informasi penunjang data dalam penelitian serta teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara langsung, teknik observasi langsung, dan teknik dokumenter. Teknik dalam menganalisis data dalam penelitian ini dengan cara reduksi data, *Display* atau penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

Lingkungan pergaulan siswa/siswi Sekolah Dasar dimana kawasan tempat seseorang bergaul atau berbaur dengan sekitarnya sehingga di dalamnya terjadi interaksi yang akan mempengaruhi pribadi seseorang baik langsung maupun tidak langsung. Faktor-faktor pendorong siswa/siswi untuk bermain *Gadget* dan dampaknya *Gadget* pada anak sekolah dasar terhadap kehidupan sosial dan akademis menggunakan teori interaksionisme simbolik

oleh Hebert Blumer yang di kembangkan oleh J.B Watson dalam teori ini membahas tentang interaksi sosial dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa adanya dampak positif : Mempermudah komunikasi, Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, Memperluas persahabatan. Serta adanya dampak negatif: Menurunkan prestasi belajar siswa, Rawan terhadap tindak kejahatan, Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, Pemborosan. Melihat hasil wawancara yang di jawab oleh informan, maka peneliti menyarankan bagi Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau: Diharapkan kepada pihak sekolah (Kepala Sekolah dan Guru) agar memperhatikan pengetahuan muridnya tentang dampak penggunaan *Gadget* pada anak Sekolah Dasar dengan cara memberikan penyuluhan dan informasi mengenai pentingnya pengetahuan tentang dampak penggunaan *Gadget* pada anak Sekolah Dasar bagi Institusi Pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sebagai data dasar bagi peneliti selanjutnya dibidang pendidikan, khususnya tentang Pengaruh *gadget* pada anak Sekolah dasar dan juga diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan kepustakaan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Francisca Cindy

Nomor Mahasiswa : E1042191029

Program Studi : Sosiologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini di sebutkan dalam daftar pustaka

Pontianak, 23 Februari
2023

Yang membuat pernyataan

Francisca Cindy
E.1042191029

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Gapailah Gelar Sarjanamu untuk sebuah kesuksesan”

Skripsi ini di Persembahkan untuk:

1. Untuk kedua orang tua saya tercinta (Natalia nelly dan Mijo) yang telah merawat saya dari kandungan hingga detik ini menjadi calon Sarjana, serta doa yang tiada henti berdoa untuk keselamatan dan kesuksesan anak-anaknya.
2. Untuk kedua adik saya (Paulus Wily dan Magdalena Juliana) yang selalu memberikan semangat untuk serta dukungan selama perkuliahan.
3. Untuk paman dan bibi saya (Deo dan Unyil) terima kasih selalu memberikan dukungan selama beartivitas perkuliahan.
4. Untuk Sahabat-sahabat Prodi Sosiologi angkatan 2019 yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu, terima kasih atas dukungan, semangat dan motivasi selama perjalanan perkuliahan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi para penulis atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengaruh *gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau”.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir dan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. Selanjutnya penulis menyadari akan kekurangan dari penulisan Skripsi ini, karena hasil yang dicapai melalui Skripsi ini baru merupakan langkah awal dari suatu perjalanan panjang, mendapatkan ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan.

Penulis memahami bahwa tanpa bimbingan, saran, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, tidak akan dapat melaksanakan proposal penelitian dengan baik. Sehubungan dengan itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Herlan, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak
2. Bapak Dr. H Mukhlis, M.Si selaku dosen Pembimbing Utama atas bimbingan, saran, dan arahan serta motivasi yang di berikan dan Ibu Yulianti, SH,M.Si selaku Pembimbing Pendamping yang memberikan

bimbingan, saran dan motivasi dalam penulisan proposal penelitian ini.

3. Bapak Viza Juliansyah, S.Sos, MA.MIR selaku Dosen Pembahas Utama yang telah memberikan masukan dan saran dalam proses penulisan proposal penelitian dan Ibu Desca Thea Purnama, S.Sos, M.Si selaku dosen pembahas Pendamping yang telah memberikan saran, motivasi, dan kritikan yang membangun dalam proses penulisan proposal penelitian ini.
4. Ibu Dra. Syarmiati, M.Si selaku dosen pembimbing akademik (PA) selama penulis menjalani perkuliahan di Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.
5. Wakil Dekan, Bapak/Ibu Dosen, Tata Usaha dan Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan selama dalam usaha perkuliahan.
6. Kepala Sekolah Dasar Di Dusun Kubing, Kawil Dusun Kubing Dan Kepala Desa Kasromego Kecamatan Beduai yang telah mendukung penulis secara sepenuhnya dalam usaha penelitian lapangan semoga segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis mendapatkan balasan dari tuhan yang maha Esa, dan hasil karya penulis lakukan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta manfaat yang cukup bearti bagi kita semua.

Pontianak, 23 Februari 2023

Francisca Cindy

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Ringkasan Skripsi	ii
Pernyataan Keaslian	v
Motto dan Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Fokus Penelitian.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
2.6.1 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Definisi Konsep.....	9
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	9
2.1.2 Pengertian Perilaku Sosial	10
2.1.3 Aspek Perilaku	11
2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi.....	12
2.1.5 Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i>	15
2.1.6 Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	15
2.1.7 Tujuan penggunaan <i>Gadget</i>	16
2.2 Definisi Teori	17
2.2.1 Teori Interaksionisme Simbolik.....	17
2.3 Hasil Penelitian Relevan	20
2.4 Alur Pikir Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24

3.2	Langkah-Langkah Penelitian	24
3.3	Waktu Dan Lokasi Penelitian	26
3.4	Subyek Dan Objek Penelitian.....	27
3.5	Instrumen Penelitian	28
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.7	Teknik Analisa Data	30
3.8	Teknik Keabsahan Data	31
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....		34
4.1	Deskripsi Lokasi	34
4.1.1	Kondisi Geografis Dusun Kubing Desa Kasromego	34
4.1.2	Sejarah Pembentukan Dusun Kubing Desa Kasromego	36
4.1.3	Kondisi Demografis Dusun Kubing Desa Kasromego	37
4.2	Profil.....	45
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		47
5.1	Pengaruh secara sosial Penggunaan <i>gadget</i> pada anak sekolah dasar di dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten sanggau	48
5.2	Faktor yang mempengaruhi Penggunaan <i>gadget</i> pada anak sekolah dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten sanggau.....	53
5.3	Dampak Perilaku sosial Siswa setelah kecanduan <i>Gadget</i>	63
5.4	Pembahasan Teori Interaksionisme Simbolik pada Pengaruh <i>gadget</i> di sekolah dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten sanggau	67
BAB VI PENUTUP		72
6.1	Kesimpulan	72
6.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....		74

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Jumlah Kasus Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Sekolah Dasar.....	3
2.3 Kajian relevan penelitian	20
2.4 Kerangka Pikir	23
3.1 Waktu Penelitian.....	26
1.1 Jumlah Penduduk Di Desa Kasromego	35
1.2 Penduduk Berdasarkan Klasifikasi Umur.....	38
1.3 Penduduk berdasarkan tingkat Pendidikan.....	39
1.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama Di Desa Kasromego.....	40
1.5 Penduduk Berdasarkan Jenis Pekerjaan	41
1.6 Jumlah Penduduk Dengan Penyandang Disabilitas.....	42
1.7 Daftar Informan.....	46

DAFTAR GAMBAR

Bagan Alur Pikir Penelitian	23
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Panduan Wawancara.....	76
Lampiran II Panduan Observasi	78
Lampiran III Dokumentasi Penelitian.....	79
Lampiran VI Riwayat Hidup	85
Lampiran V Surat Tugas	86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, jadi kita tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Manusia berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dengan orang lain dengan cara yang berbeda untuk memahami sifatnya. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis yang melibatkan individu, kelompok orang, dan hubungan antara individu dan kelompok orang. Karena tanpa interaksi sosial tidak akan ada kebersamaan. Interaksi tidak mungkin terjadi jika dua syarat tidak terpenuhi, yaitu:

Ada hubungan sosial dan komunikasi. Kontak sosial adalah hubungan antar pihak, awal dari interaksi sosial dimana kedua belah pihak saling berkomunikasi walaupun tanpa kontak fisik. Komunikasi adalah ketika seseorang menjelaskan sesuatu atau tindakan orang lain, artinya berhubungan atau berhubungan dengan orang lain.

Interaksi dan komunikasi adalah istilah yang dapat menggambarkan cara dan sarana komunikasi. Sebenarnya secara umum interaksi adalah suatu kegiatan yang memungkinkan terjalinnya hubungan antara satu orang dengan orang lain, yang kemudian diwujudkan melalui praktik komunikasi. Manusia telah berkomunikasi sejak zaman kuno. Seiring waktu, orang menyebar ke seluruh dunia. Komunikasi menjadi semakin sulit, terutama bagi mereka yang tinggal jauh. Sehingga terjadi perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat karena

masyarakat hidup berjauhan satu sama lain. Jadi orang berkomunikasi dengan cara yang berbeda.

Ada lima sumber perubahan sosial yang secara empiris konsisten dengan negara berkembang, termasuk Indonesia. Lima konsep perubahan sosial adalah: Komunikasi, birokrasi, modal, teknologi dan ideologi. Ini telah menjadi teks penting bagi para sarjana perubahan sosial, terutama dalam penerapannya di negara-negara berkembang. Secara garis besar, membatasi perubahan sosial pada interaksi antara orang, organisasi atau komunitas. Perubahan bisa mengenai “struktur sosial” atau “model nilai” dan “norma” dan “peran”. (Pudjiwati, Sajogya 1983; 2)

Jadi istilah yang lebih lengkap adalah perubahan sosial dan budaya. Meskipun komunikasi terpisah dari perubahan sosial, komunikasi merupakan bagian penting dari perubahan sosial dan budaya. Masyarakat memiliki cara baru dalam berkomunikasi dalam berinteraksi, sehingga mereka mulai berkirim surat dan telegram sehingga terjadi perubahan kelembagaan masyarakat untuk memudahkan komunikasi. Karena ketidakpuasan orang, saya mengirim surat dan telegram. Begitulah cara orang didorong untuk membuat penemuan baru, yaitu telepon.

Orang selalu ingin menggunakan sesuatu yang berguna dan segera, sehingga mereka mengembangkan perangkat atau disebut telepon genggam. Secara historis, orang telah mengembangkan *Gadget* untuk memfasilitasi interaksi sosial. Sebelumnya, perangkat hanya bisa mengirim pesan dan melakukan panggilan. Ini tahun 2012 dan perangkat dikemas dengan fitur-

fitur canggih yang sangat kami butuhkan. Namun, perangkat tersebut tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak sekolah (SD). Seperti di Dusun Kubing, anak sudah menggunakan *gadget*. Tidak dapat dipungkiri bahwa siswa Sekolah Dasar membutuhkan fitur ini untuk memperluas wawasan mereka. Alat berfungsi sebagai alat komunikasi dan interaksi. Berdasarkan pengamatan penulis, penggunaan *Gadget* di Dusun Kubing dapat meningkat.

Sejak pernyataan sebelumnya, ada fenomena di Sekolah Dasar di dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau dimana setiap siswa sekolah dasar memiliki *Gadget*. Kumpulan data siswa/siswa, orang tua dan data Guru Sekolah Dasar yang menggunakan *Gadget*.

Tabel 1.1

Jumlah Siswa dan siswi dalam menggunakan *gadget*

No	Kelas	Jumlah
1	1	5
2	2	5
3	3	3
4	4	8
5	5	2
6	6	7
7	Jumlah	30

Sumber : Laporan Data Kepala Sekolah Di Dusun Kubing (2022)

Di mana fenomena penggunaan *Gadget*, seperti siswa lebih mudah melihat video porno yang seharusnya tidak mereka lihat, foto-foto tidak pantas yang tidak boleh dilihat oleh anak-anak Sekolah Dasar, dan cepatnya pengenalan dunia orang dewasa yang seharusnya tidak mereka ketahui, adalah cara-cara yang kontradiktif. Jalan karakter yang menjadi kepribadian siswa yang buruk menjadi buruk, dan lebih buruk lagi, pemikiran siswa menjadi tidak sesuai.

Siswa juga sering menggunakan perangkat untuk berbagi jawaban ujian saat ujian ketika siswa terlalu malas belajar untuk tugas, ulangan, atau ujian. Selain itu, seringnya penggunaan *Gadget* oleh siswa menimbulkan suara musik yang keras pada saat guru tidak berada di dalam kelas sehingga mengganggu pembelajaran teman sekelas dan menyebabkan siswa kurang fokus dan tidak serius.

Selain itu, siswa di *Angry Birds* sering menggunakan *Gadget* yang dapat mengalihkan fokus belajar dan memengaruhi pembelajaran dengan cara yang berdampak negatif pada siswa bermain daripada belajar. Selain bermain video game, siswa juga sering menggunakan *Gadget* untuk mengakses dunia maya atau media online yang lebih populer Facebook dan Instragam, yang karena seringnya mengakses dunia maya menyebabkan perilaku abnormal pada siswa, yang kemudian berdampak negatif pada sel otak.

Melalui penggunaan rutin dunia maya. Namun dibalik efek negatif *Gadget* ternyata masih ada efek positifnya. Salah satu alasan mengapa orang tua memberikan *Gadget* kepada anaknya adalah untuk memudahkan komunikasi antara anak dan orang tua serta untuk mengetahui kapan anak mengetahui perkembangan teknologi. Perangkat tersebut juga dapat digunakan sebagai lingkungan belajar dan dapat mempererat hubungan antara anak dan guru. Namun, orang tua tidak boleh lalai dalam mengawasi anak-anak dan memberi anak waktu tertentu untuk menggunakan *Gadget*.

Jangan sampai generasi yang kita harapkan diperbudak oleh teknologi. Berdasarkan gambar latar belakang topik di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH *GADGET* PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DUSUN KUBING KECAMATAN BEDUAI KABUPATEN SANGGAU”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Adanya fenomena dimana siswa lebih sering belajar dengan *Gadget* daripada buku saat mempersiapkan ujian, sehingga siswa berusaha mencari atau bertukar jawaban ujian sambil menyelesaikan tugas dan ujian. Siswa ini biasanya malas belajar sambil menyelesaikan tugas dan ulangan.
2. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat membuat siswa pada umumnya malas, dan sebagian siswa lebih tertarik dengan *Game*.
3. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan memiliki banyak efek negatif

1.3 Fokus penelitian

Pembatasan dalam penelitian kualitatif ini leboh di dasarkan pada tingkat kepentingan dari masalah yang di hadapi dalam penelitian ini, maka peneliti akan menfokuskan penelitian ini adalah Pengaruh gadget pada anak sekolah dasar di dusun kubing kecamatan beduai kabupaten sanggau.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap anak di Sekolah Dasar, Dusun Kubing, Kecamatan Beduai, Kabupaten Sanggau?
- b. Bagaimana strategis Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau?
- c. Apa tujuan orang tua memberikan *Gadget* kepada anaknya di Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau?

1.5 Tujuan Penelitian

Merumuskan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* pada anak Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau.
2. Untuk mengetahui alasan orang tua memberikan *Gadget* kepada anak Sekolah Dasar Di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan anak sering menggunakan *Gadget* pada anak Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan teori dan penelitian tentang pengaruh *Gadget* pada anak Sekolah Dasar di Dusun Kubing Kecamatan Beduai Kabupaten Sanggau.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Untuk siswa

Tujuan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan informasi tentang dampak penggunaan *Gadget* terhadap penggunaan *Gadget* dan memberikan informasi kepada siswa tentang dampak penggunaan *Gadget* secara terus menerus.

b. Guru dan orang tua berharap hasil penelitian ini dapat memperjelas dampak penggunaan *Gadget*, sehingga guru dapat mendorong anak untuk tidak selalu bermain dengan *Gadget* dan orang tua dapat berperan sebagai pendidik pertama bagi anaknya. Orang tua memiliki tanggung jawab dan membayar. Lebih memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan kepribadian dan perilaku anak.