



**ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN GADGET PADA
KARAKTER SOSIAL SISWA KELAS V SDN 07 TAMANAGUNG
BANYUWANGI**

SKRIPSI

Oleh

Bima Dwi Maulana

160210204096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN GADGET PADA
KARAKTER SOSIAL SISWA KELAS V SDN 07 TAMANAGUNG
BANYUWANGI**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Bima Dwi Maulana

160210204096

Dosen Pembimbing I : Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Zetti Finali, S.Pd. M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan, dengan segala ketulusan dan keikhlasan. Semoga rangkaian kata dan barisan kalimat dapat mewakili rasa syukur dan perwujudan tanggung jawabku kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Pujoyono dan Ibu Sri Rahayu, terima kasih atas kasih sayang, do'a, dukungan serta pengorbanan yang selalu tercurah demi masa depan dan kelancaran dalam menuntut ilmu.
2. Semua Guru-guru dari Taman Kanak-kanak hingga sampai Perguruan Tinggi. Terimakasih atas semua doa, ilmu dan bimbinganya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu kubanggakan.

MOTTO

“bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu menang”

*(QS. Al Imraan :200)**



*)Suharyanto. 2018. *17 Ayat Al Qur'an Tentang Motivasi Paling Lengkap*. Dalam Islam

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bima Dwi Maulana
NIM : 160210204096
Prodi : S1 PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “ Analisis Kesalahan Penggunaan Gadget Pada Karakter Sosial Siswa Kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 03 Januari 2020
Yang menyatakan,

Bima Dwi Maulana
NIM 160210204096

SKRIPSI

**ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN GADGET PADA KARAKTER
SOSIAL SISWA KELAS V SDN 07 TAMANAGUNG BANYUWANGI**

Oleh:

BIMA DWI MAULANA

NIM 160210204096

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Zetti Finali, S.Pd. M.Pd.

PERSETUJUAN

**ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN GADGET PADA KARAKTER
SOSIAL SISWA KELAS V SDN 07 TAMANAGUNG BANYUWANGI**

SKRIPSI

diajukan sebagaisalah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1)
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa : Bima Dwi Maulana
NIM : 160210204096
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PGSD
Angkatan Tahun : 2016
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 29 Juni 1998
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1-PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.
NIP.19540917 198010 1 002

Zetti Finali, S.Pd. M.Pd.
NIP. 19861023 201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Analisis Kesalahan Penggunaan Gadget Pada Karakter Sosial Siswa Kelas V Sdn 07 Tamanagung Banyuwangi” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada.

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.
NIP.19540917 198010 1 002

Zetti Finali, S.Pd. M.Pd.
NIP. 19861023 201504 2 001

Anggota 1

Anggota 2

Chumi Zahroul. F, S.Pd., M.Pd.
NIP.199770915 200501 2 001

Dyah Ayu Puspitaningrum SE., M.Si.
NIP. 760017083

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, taufik, dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Kesalahan Penggunaan Gadget Pada Karakter Sosial Siswa Kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D. selaku rektor Universitas Jember;
2. Bapak Prof. Drs. Dafik, M.Sc.Ph.D. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember;
3. Bapak Dr. Mutrofin, M.Pd selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Ibu Agustiningih, S.Pd., M.Pd. selaku kepala program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Jember;
5. Bapak Dr. Muhtadi Irvan M.Pd. dan Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing, serta Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dyah Ayu Puspitaningrum SE., M.Si. Selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Seluruh dosen program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD);
7. Bapak dan Ibu saya yang selalu membimbing saya dari kecil hingga dewasa;
8. Teman-teman seperjuangan prodi PGSD angkatan 2016;

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 03 Januari 2020

Penulis

RINGKASAN

ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN GADGET PADA KARAKTER SOSIAL SISWA KELAS V SDN 07 TAMANAGUNG BANYUWANGI; Bima Dwi Maulana; NIM 160210204096; 2020; 33 Halaman; Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kesalahan penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar dapat menyebabkan perubahan karakter atau sikap pada anak tersebut di mana karakter tersebut antara lain seperti toleransi, berkomunikasi, peduli sosial, peduli lingkungan, cinta damai dan tanggung jawab pada anak. Perlunya kontrol dan pengawasan dari orang tua adalah salah satu cara untuk menanggulangi permasalahan kesalahan penggunaan *gadget* pada anak dengan memberikan batasan pada anak dalam menggunakan *gadget* serta arahan langsung dari guru selaku pihak yang mewakili orang tua siswa di sekolah juga perlu diterapkan seperti melakukan sosialisasi bertahap. Orang tua siswa juga membenarkan bahwasanya dengan adanya *gadget* dapat mempengaruhi sikap anak sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) apa sajakah karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi ; dan 2) bagaimanakah kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan penelitian ini bertujuan untuk: 1) untuk mengetahui jenis karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi; 2) untuk mengetahui bagaimana dampak kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi.

Pengambilan data dalam penelitian ini, dilaksanakan di SDN 07 Tamanagung Banyuwangi, pada tanggal 20 dan 21 Desember 2019 dan kepada orang tua pada tanggal 21 sampai 23 Desember 2019. Subjek penelitiannya adalah 13 siswa serta orang tuanya dan guru kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif studi kasus dengan menggunakan

pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan observasi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan ditemukan bahwasanya ada 6 karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi yaitu karakter toleransi, peduli sosial, peduli lingkungan, berkomunikasi, cinta damai dan juga tanggung jawab dan analisis kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa diperoleh data sebagai berikut: (a) Nilai tanggung jawab pada siswa di mana 9 dari 13 orang tua menyetujui pertanyaan bahwasanya anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar; (b) Nilai peduli sosial pada siswa di mana data menunjukkan bahwa nilai peduli sosial siswa masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 12 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak cenderung kurang merespon dan tidak peduli pada waktu bermain HP; (c) Nilai cinta damai pada anak di mana data menunjukkan bahwa nilai cinta damai anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 12 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak menjadi egois dan mudah marah pada waktu bermain HP; (d) Nilai peduli lingkungan pada anak di mana data menunjukkan bahwa nilai peduli lingkungan anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 13 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli lingkungan pada waktu bermain HP; (e) Nilai berkomunikasi pada siswa di mana data menunjukkan bahwa nilai berkomunikasi anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 11 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga pada waktu bermain HP; (f) nilai toleransi pada siswa di mana data menunjukkan bahwa nilai toleransi siswa masih kurang baik. Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini antara lain bagi orang tua sebaiknya orang tua lebih memperhatikan setiap fase perkembangan anak dan mampu mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, bagi guru perlunya melakukan pembiasaan-pembiasaan baik yang mengarah pada pembentukan karakter dan melakukan sosialisasi mengenai penggunaan *gadget* pada anak, bagi peneliti lain dapat dijadikan referensi untuk menganalisis muatan nilai-nilai karakter yang lain.

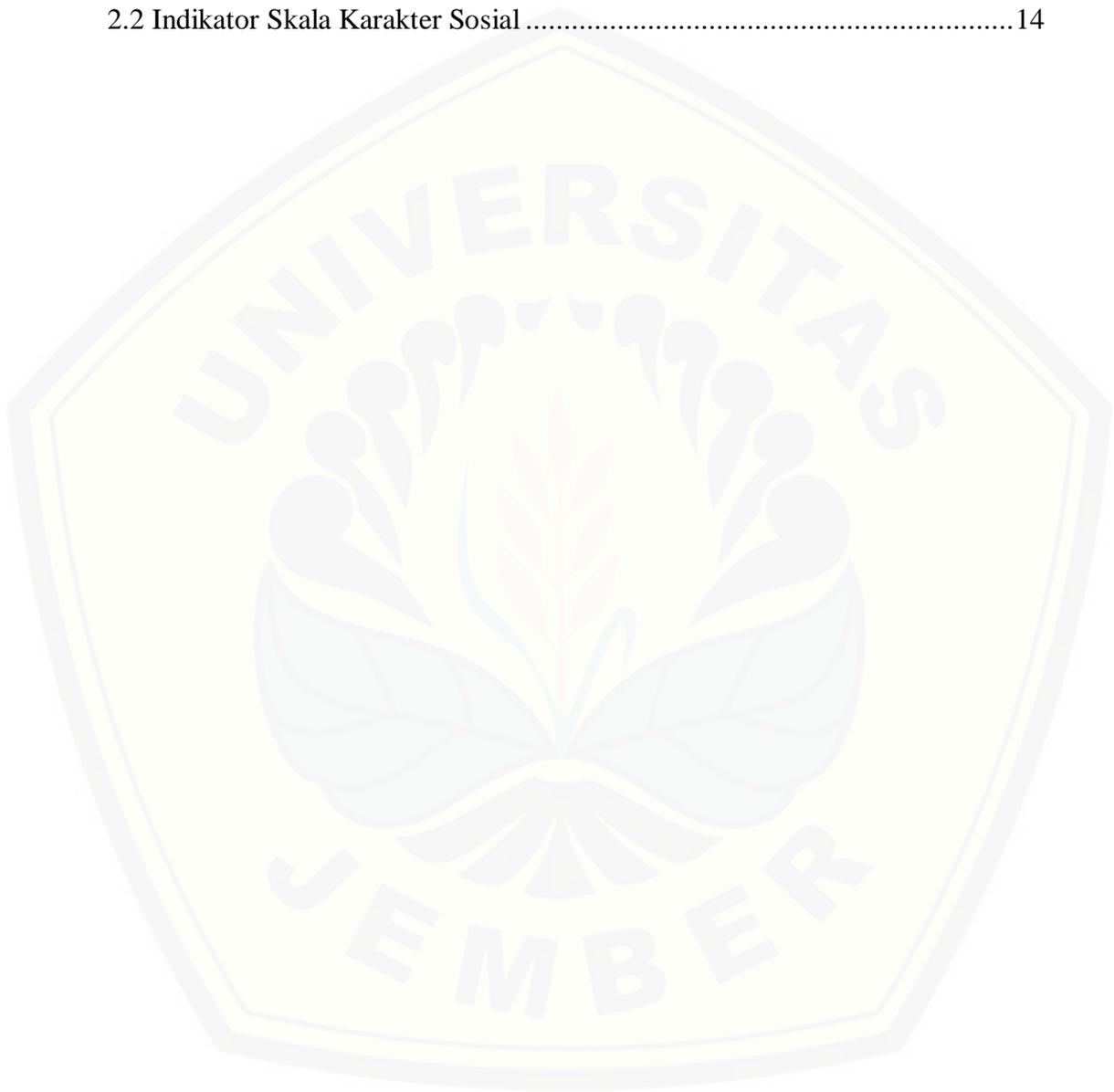
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
SKRIPSI.....	v
PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Gadget.....	6
2.1.1 Pengertian Gadget.....	6
2.1.2 Pemakaian Gadget	7
2.1.3 Kesalahan Penggunaan Gadget	9
2.2 Siswa Sekolah Dasar.....	10
2.3 Pendidikan Karakter.....	11
2.3.1 Pengertian Pendidikan Karakter	11
2.3.2 Karakter Sosial	12
2.3.3 Indikator Karakter Sosial	14
2.4 Interaksi Sosial	15
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	20

3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian	20
3.2 Data dan Sumber Data	20
3.2.1 Data.....	20
3.2.2 Sumber Data.....	21
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	21
3.3.1 Teknik Wawancara	21
3.3.2 Teknik Observasi.....	21
3.4 Teknik Analisis Data	22
3.4.1 Reduksi Data	22
3.4.2 Penyajian Data.....	22
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	23
3.5 Instrumen Penilaian	23
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Kesalahan penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia siswa sekolah dasar	24
4.1.1 Kecanduan menggunakan <i>gadget</i>	24
4.2 Karakter sosial siswa akibat penggunaan <i>gadget</i>	26
4.2.1 Toleransi.....	26
4.2.2 Bersahabat dan Komunikatif.....	27
4.2.3 Peduli Lingkungan.....	28
4.2.4 Peduli Sosial	29
4.2.5 Cinta Damai.....	30
4.2.6 Tanggung Jawab.....	31
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Indikator Kesalahan Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.2 Indikator Skala Karakter Sosial	14



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian.....	38
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	39
Lampiran C. Pedoman Wawancara Orang Tua.....	40
Lampiran D. Pedoman Wawancara Guru	41
Lampiran E. Pedoman Wawancara Siswa	42
Lampiran F. Lembar Validasi Pedoman Wawancara	43
Lampiran G. Pedoman Observasi.....	46
Lampiran H. Lampiran Validasi Pedoman Observasi	47
Lampiran I. Hasil Wawancara Orang Tua	51
Lampiran J. Hasil Wawancara Guru.....	52
Lampiran K. Hasil Observasi	53
Lampiran L. Instrumen Pengumpulan Data dan Tabel Analisis Data	54
Lampiran M. Arti Pernyataan Guru Dan Orang Tua	58
Lampiran N. Hasil Pernyataan Narasumber.....	60
Lampiran O. Dokumentasi Penelitian.....	64

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Untuk lebih lengkapnya diuraikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai berkembangnya zaman. Pada era digital seperti saat ini teknologi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting. Hampir segala jenis kegiatan masyarakat dapat dilakukan dengan memanfaatkan adanya teknologi. Teknologi selalu ada pembaharuan dari hari ke hari dengan berbagai macam jenis dan fitur. Teknologi juga sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi keuangan penggunanya, dan dengan adanya teknologi yang mudah sangat membantu memudahkan masyarakat dalam memenuhi segala kebutuhan sehari-hari.

Pada zaman serba teknologi seperti saat ini *gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari adanya perkembangan Ipteks. Menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2) *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya *gadget* sangat membantu kegiatan manusia dan sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Bukti pengaruh adanya *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya terjadi pada orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Pada umumnya *gadget* merupakan sarana yang digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh dalam arti lain komunikasi di sini dapat dilakukan tanpa bertemu secara langsung seperti komunikasi verbal pada umumnya. Komunikasi via *gadget* tidak lagi hanya sebatas telepon dan sms, komunikasi data seperti *email*, *chatting*, *browsing*, *facebooking*, serta beragam aktivitas dunia sosial maya kerap dilakukan oleh pengguna *gadget* (Kurniwati,

2011:29). Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, fitur yang terdapat pada *gadget* semakin beragam. Selain berfungsi untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar pribadi, fasilitas *social media* yang tersedia pada *gadget* seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan banyak lagi dapat menjadi media aktualisasi diri artinya hampir segala jenis kegiatan manusia saat ini dapat dilakukan dengan menggunakan *gadget*. Selain itu, *gadget* juga memiliki fitur *games* atau hiburan yang tentunya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Melalui *gadget*, pengguna juga dapat mengakses segala bentuk informasi melalui fitur hiburan seperti *youtube* dan lain-lain.

Fitur-fitur yang semakin berkembang menjadikan teknologi tidak akan ada akhirnya, seperti media komunikasi maya, sarana hiburan dan teknologi informasi. Tidak terelakan lagi kemajuan dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial. Proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media *online* atau *group chatting* tertentu (Anugrah lestari, 2011:30).

Interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial menurut Wiyono (2007:234) adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat. Oleh karena itu interaksi sosial diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam melakukan tindakan sosial maupun berkomunikasi. Penggunaan *gadget* di kalangan masyarakat bukanlah suatu hal yang sulit dijumpai untuk saat ini, bukan hanya kalangan dewasa atau remaja saja bahkan anak-anak usia siswa sekolah dasar pun saat ini sudah marak dalam penggunaan *gadget*.

Usia anak siswa sekolah dasar adalah usia di mana anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:10), pada usia ini siswa memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya, biasanya siswa SD cenderung senang dengan hal-hal baru yang didapat melalui aktivitas bermain yang terjadi

pula kegiatan interaksi sosial di sana. Seiring berkembangnya teknologi, penggunaan *gadget* yang marak kita jumpai di kalangan anak siswa sekolah dasar, seolah ikut berperan dalam kegiatan interaksi siswa. Tidak jarang pula siswa bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi siswa apalagi ditambah dengan media hiburan seperti *game online* yang menyebabkan kebanyakan dari siswa bermain dan menghabiskan waktu bersama *gadget* seperti yang diungkapkan oleh (Nurrachmawati, 2014:17) di mana anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Padahal usia anak siswa SD harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Hal seperti ini dapat mempengaruhi karakter juga kemampuan interaksi sosial pada anak.

Menurut kemendikbud nomer 21 tahun 2006 menyebutkan bahwa ada 18 butir nilai pendidikan karakter yang dikembangkan di sekolah dasar, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Karakter sosial merupakan bagian dari pendidikan karakter yang mengisyaratkan terbentuknya karakter bagi setiap siswa. Penting adanya karakter sosial karena hal ini menyangkut kegiatan interaksi antar individu siswa dalam kehidupannya. Karakter sosial yang terbentuk dalam personal setiap siswa akan membentuk siswa untuk hidup berdampingan dengan penuh kasih sayang, saling menghargai, saling toleransi, saling bekerja sama, damai dan saling peduli antar sesama. Tentunya hal ini sangat berpengaruh terhadap interaksi siswa sehari-hari.

Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi karakter sosial siswa di mana yang semula interaksi dilakukan secara langsung, kini dengan adanya *gadget* dapat menyebabkan kurangnya sikap peduli sosial, kurangnya komunikasi, sikap cinta damai, tanggung jawab, peduli lingkungan, maupun toleransi antar sesama siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka penting untuk dilakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kesalahan Penggunaan

Gadget pada Karakter Sosial Siswa Kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi” guna mengetahui tentang karakter sosial siswa yang terbentuk akibat kesalahan penggunaan *gadget*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apa sajakah karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi?
- b. Bagaimanakah kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui jenis karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi.
- b. Untuk mengetahui bagaimana dampak kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengalaman sebagai bekal calon guru.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan perkembangan interaksi sosial sekaligus karakter sosial anak dalam pembelajaran sesuai tema 3 subtema 1 IPS interaksi manusia dengan lingkungan sekitar sekolah dasar.

- c. Bagi siswa, diharapkan mampu memberikan pengetahuan sekaligus bekal kepada siswa dalam meningkatkan karakter sosial tema 3 subtema 1 IPS interaksi manusia dengan lingkungan sekitar sekolah dasar.
- d. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberaikan wawasan sekaligus kontrol dalam penggunaan *gadget* oleh anak.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka merupakan bab yang menjelaskan tentang teori berkaitan dengan penelitian. Bab ini dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan tinjauan pustaka yang meliputi (1) *gadget*; (2) siswa sekolah dasar; (3) pendidikan karakter; dan (4) interaksi sosial.

2.1 Gadget

2.1.1 Pengertian *gadget*

Gadget adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern di mana *gadget* membantu mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi dalam membuat kegiatan komunikasi semakin berkembang. Hal yang membedakan antara *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, *gadget* selalu hadir dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Swarnadwitya, 2012:32). Menurut Novitasari (2016:3) media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya dalam hal berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya bukanlah menjadi sebuah hal yang sulit untuk dilakukan, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan menyajikan teknologi yang mengandung unsur kebaruan dapat disebut *gadget*. Oleh karena itu *gadget* memiliki cakupan yang sangat luas. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. *Iphone* adalah *telephone* yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *apple* dan memiliki koneksi internet dan multimedia
- b. *Ipad* adalah sebuah produk komputer tablet buatan *apple*, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *ipod touch* dan *iphone*, hanya saja ukuranya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.

- c. *Blackberry* adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan *push e-mail*, telepon seluler, SMS, faksimili internet, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
- d. *Xbox* adalah jenis permainan video generasi ke-6 buatan *microsoft*, dan merupakan permainan video pertama bagi perusahaan *microsoft*.
- e. *Netbook* adalah perpaduan antara komputer portabel seperti *netbook* dan internet.
- f. *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan *telephone* menggunakan kabel (*nirkabel; wireless*).

Gadget merujuk pada suatu piranti atau sebuah instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang berguna (Castelluco, Michael.2007:13). Pada dasarnya *gadget* diciptakkan dengan tujuan memudahkan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa (Laswell.2007:13). Jika dilihat melalui model komunikasi menurut laswell, *gadget* merupakan media dalam menyampaikan pesan atau informasi antara komunikator dan komunikan. Melalui penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media dengan tujuan mempermudah kegiatan komunikasi antar sesama manusia dalam berinteraksi sosial.

2.1.2 Pemakaian *gadget*

Pada era digital seperti saat ini, *gadget* telah menjadi tempat sekaligus lingkungan terdekat bagi kebanyakan masyarakat baik masyarakat dewasa, remaja, maupun kalangan anak-anak. Montolalu (2008:9) menyatakan bahwa: "Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreativitas, dan

imajinasinya”. Sangat disayangkan, dengan adanya *gadget* lingkungan bermain anak sekarang telah digantikan menjadi lingkungan serba media.

Banyak sekali hal yang terdapat pada *gadget* dan mampu mempengaruhi anak sedemikian hebat, baik informasi, pertemanan, sarana komunikasi, hiburan, sarana informasi, pendidikan, hingga yang perlu hati-hati dalam penggunaan *gadget* yaitu *game*, di mana *game* adalah sarana bermain yang dapat mempengaruhi anak dalam kegiatan sehari-hari, bahkan terhadap karakter anak. Penggunaan *gadget* oleh usia anak-anak kalangan siswa sekolah dasar belumlah seperti pada orang dewasa. Penggunaan secara bebas tanpa adanya pengawasan dan kontrol dari orang tua dapat menyebabkan candu sekaligus berdampak negatif terhadap kepribadian dan karakter anak. Penggunaan *gadget* pada anak jangan sampai lepas dari pantauan orang tua, sekaligus jangan sampai menjauhkan anak-anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* yang tepat untuk pendidikan anak juga sangat dianjurkan dengan membatasi penggunaan *gadget* jangan lebih dari 30 menit per satu kali bermain, atau dengan menentukan waktu di mana anak belajar dan di mana anak bermain *gadget*.

Pemakaian *gadget* dengan aneka *games* bukan hanya soal edukasi namun ada yang terkait dengan hiburan, lucu (*fun*) bahkan kekerasan ataupun unsur pornografi (Jarot Wijarnoko. 2016:10). Melihat kesenangan anak-anak bermain *game*, terlihat bahwa anak pada semua tingkatan umur baik remaja, usia dini, juga anak kalangan siswa sekolah dasar lebih menyukai permainan bukan edukasi, namun yang bersifat tantangan bahkan mengandung unsur kekerasan di mana hal ini dapat mempengaruhi karakter baik kepribadian ataupun sosial anak. Pada permainan elektronik (*game*) dapat memberikan pengaruh negatif yang sering dikaitkan dengan jenis permainannya, dikemukakan juga oleh Wardhani dan Fahrudin bahwa lebih banyak nilai kekerasan yang terdapat dalam suatu permainan itu, maka semakin berpotensi dalam menghasilkan pengaruh negatif pada interaksi anak seperti tingkah laku agresif dan juga dapat mempengaruhi tingkat emosional anak.

2.1.3 Kesalahan Penggunaan *Gadget*

Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Tingkat konsumsi masyarakat terhadap teknologi semakin meningkat dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi sebagai bagian dari perkembangan peradaban manusia tercermin dalam berbagai kegiatan manusia termasuk pada kegiatan pemanfaatan teknologi itu sendiri. *Gadget* sebagai bentuk nyata adanya perkembangan teknologi memiliki banyak pengaruh terhadap perkembangan manusia baik dalam hal positif maupun negatif. Masuknya *gadget* kepada kalangan anak usia siswa sekolah dasar yang tidak terkontrol baik oleh orang tua dapat menyebabkan kesalahan-kesalahan penggunaan *gadget* pada anak seperti tidak mengenal waktu saat menggunakan *gadget*, candu pada anak dalam penggunaan *gadget*. Hal seperti ini dapat menyebabkan minat anak menjadi amat sempit dalam hal berinteraksi sosial.

Penggunaan *gadget* pada siswa SD dirasa lebih menyenangkan dibandingkan dengan teman sebayanya (Novitasari 2016:8). Hal ini tidak lepas dengan adanya fitur-fitur permainan pada *gadget* yang lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya, dari hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa anak-anak pada saat bermain *gadget* cenderung diam di depan *gadget*-nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan bahkan mengarah kepada kecanduan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi kesalahan sekaligus dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013:8).

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dapat membuat anak menjadi pribadi yang antisosial. Dampak lain yang ditimbulkan dari ketergantungan penggunaan *gadget* adalah anak menjadi pribadi yang individualis karena lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016:9). Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan lingkungan sekitar baik masyarakat, teman sebaya menjadi berkurang.

Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget* karena peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut (Ameliola, 2013:9). Berikut yang termasuk kesalahan penggunaan *gadget* disertai dengan rumusan indikator sederhana.

Adapun indikator dari kesalahan penggunaan *gadget* ditunjukkan pada table 2.1 di bawah ini.

Tabel 2.1 Indikator kesalahan penggunaan *gadget*

No.	Kesalahan	Indikator
1.	Kecanduan dalam menggunakan <i>gadget</i>	a. Bermain <i>gadget</i> sampai lupa waktu b. Bermain <i>gadget</i> sampai tidak memperdulikan lingkungan sekitar c. Bermain <i>gadget</i> sampai tidak memperdulikan kebersihan lingkungan d. Bermain <i>gadget</i> sampai dijadikan kebutuhan utama e. Bermain <i>gadget</i> hingga menyebabkan anak kurang berkomunikasi f. Bermain <i>gadget</i> hingga anak menjadi peduli sosial g. Bermain <i>gadget</i> hingga anak kurang toleransi h. Anak tidak mau lepas dari <i>gadget</i> i. Anak mencuri-curi waktu untuk bermain <i>gadget</i>

2.2 Siswa Sekolah Dasar

Menurut Piaget (Suyanto,2003:13), anak memiliki empat tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas), dari berbagai aspek, usia siswa SD merupakan individu yang tingkat perkembangannya relatif cepat merespon segala sesuatu perkembangan yang ada. Karakteristik siswa SD menurut Richard D.Kellough (Kuntjojo, 2010:13) sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki *curiosity* yang tinggi, c) makhluk sosial, d) *the unique person*, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, dan g) masa belajar yang paling potensial.

Prinsip-prinsip perkembangan anak menurut Wiyani (2012:13), meliputi, a) anak berkembang secara holistik, b) perkembangan terjadi dalam urutan yang teratur, c) perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam di dalam dan diantara anak, d) perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya dan, e) perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif. Aqib (2011:13) mengutarakan prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut; a) anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi, b) anak belajar secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu, c) anak belajar melalui interaksi sosial, d) motivasi timbul dari minat dan ketekunan, e) adanya perbedaan dan dalam gaya belajar dan f) memulai dari yang sederhana ke kompleks, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal dan dari diri ke sosial.

2.3 Pendidikan Karakter

2.3.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan adalah salah satu bentuk usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam peradaban suatu masyarakat di mana hal ini merupakan bentuk usaha manusia dalam melestarikan hidupnya. UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem Pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Istilah karakter merujuk pada perilaku khas seseorang atau kelompok, kekuatan moral, atau reputasi. Keberadaan kurangnya kebajikan seperti integritas, keberanian, toleransi, sikap peduli, saling menghargai, perilaku maupun kebiasaan yang baik merupakan evaluasi terhadap kualitas karakter moral individu. Karakter menurut Lickona (dalam Tetep 2017:532) mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, dan melakukan segala sesuatu dengan baik, dan selanjutnya karakter menurut F.W. Foerster (dalam Tetep 2017:869) karakter adalah sesuatu yang

mengualifikasi seorang pribadi, karakter menjadi identitas, menjadi ciri, menjadi sifat yang tetap, dalam mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah. Jadi karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang.

Peteson (2012:1) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu istilah yang luas yang digunakan untuk menggambarkan kurikulum dan ciri-ciri organisasi sekolah yang mendorong pengembangan nilai-nilai fundamental anak-anak di sekolah. Lebih dalam hal ini diperkuat dengan pendapat Berkowitz and Bier (2005:2) yang mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu hal yang mengajarkan peserta didik tentang nilai-nilai dasar kemanusiaan termasuk kejujuran, kebaikan, kemuarahan hati, keberanian, kebebasan, kesetaraan, dan penghargaan kepada orang lain. Perlunya pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi hati, rasa, olah pikir, dan olahraga dengan kerja sama antar satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat.

2.3.2 Karakter sosial

Karakter tentu berkaitan erat dengan kepribadian seseorang. Karakter perlu dibentuk dan dibangun agar dapat tercipta kepribadian yang baik. Coon (1983:373) mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subyektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak diterima oleh masyarakat. Menurut Lickona (1991:373), karakter akan berhubungan dengan moral *knowing*, moral *loving (valueing)*, dan moral *behavior (doing)*.

Konsepsi karakter sosial dalam kerangka teoretik mengacu pada konsep yang dikembangkan oleh Erich Fromm (dalam Tetep 2017:373). Pada bukunya *Escape from Freedom* (dalam Tetep 2017:11) Fromm mengatakan bahwa “seseorang dapat bersatu dengan orang-orang lain dalam semangat cinta, dan kerjasama atau dapat menemukan rasa aman dengan tunduk kepada penguasa dan menyesuaikan diri dengan masyarakat” (lihat juga Fudyartanta, 2012, hlm. 327). Jika pada dunia persekolahan dalam membangun karakter sosial konsep fromm

(dalam Tetep 2017:373) dapat diimplementasikan dengan menanamkan nilai-nilai kelemahlembutan, cinta, iba, perhatian, tanggung jawab, identitas, integrasi, dalam kehidupan sekolahnya sesuai dengan karakter masyarakat dilingkungannya (Alwisol, 2014, hlm. 122; Fudyartanta (2012, hlm. 328).

Karakter sosial menjadi bagian yang sangat penting terhadap kecerdasan emosional peserta didik. Karakter sosial dapat memberikan penanaman kepribadian kepada setiap peserta didik agar memiliki nilai-nilai seperti loyalitas, solidaritas, tanggung jawab, sikap peduli, toleransi dan lain-lain yang mengajarkan bagaimana membangun nilai-nilai sosial yang tinggi dalam kehidupan sehingga mampu menciptakan kedamaian dalam kehidupan peserta didik. Cinta, keadilan, persamaan, kepedulian, pengorbanan atau pengabdian, loyalitas bahkan kerja keras dan dedikasi menjadi ruang dalam pembentukan karakter sosial dalam upaya membangun kapasitas manusiawi pada peserta didik. Fromm (dalam Tetep 2017:102) bahwa karakter sosial itu menyangkut "*human relationship*" yang berarti karakter sosial itu berkaitan erat dengan interaksi antar sesama manusia, dalam konteks ini peserta didik harus mengerti bagaimana supaya memiliki kemampuan untuk hidup bersama dalam lingkungan sebayanya, lingkungan orang tua maupun lingkungan masyarakatnya secara luas.

Karakter sosial terbentuk dari kesatuan hidup antar individu yang membentuk kehidupan suatu masyarakat, individu hanya bisa hidup sebagai makhluk sosial (*social human*) yang nantinya akan membentuk peserta didik dalam ikatan masyarakat saling berinteraksi satu sama lain. Seperti pada istilah Fromm yang ditegaskan Funk (dalam Tetep 2017:221) berkaitan dengan karakter sosial itu adalah "*the individual can only live as a social being*" bermakna bahwa individu itu hanya akan bisa hidup dalam lingkungan sosial. Individu adalah manusia yang tidak bisa hidup sendirian, sebab memiliki keterkaitan dengan yang lainnya. Karakter sosial akan membentuk ikatan-ikatan manusiawi dalam kehidupan yang baik jika diimplementasikan dalam dunia persekolahan terhadap para peserta didik sebagai calon generasi penerus bangsa ke depan sehingga mampu membentuk budaya manusiawi dalam kehidupannya.

Karakter sosial merupakan bagian dari pendidikan karakter yang tertuju pada terbentuknya nilai-nilai manusiawi bagi setiap manusia. Penting adanya karakter sosial pada setiap individu sebab menyangkut kegiatan interaksi antar personal manusia dalam kehidupannya. Karakter sosial yang terbentuk dalam personal manusia akan membekali mereka untuk dapat hidup berdampingan penuh rasa kasih sayang, saling menghargai, saling peduli, saling bekerjasama, saling toleransi, damai dan saling memperhatikan satu sama lain antar sesama manusia.

2.3.3 Indikator Karakter Sosial

Pada pendidikan karakter, terdapat nilai-nilai yang langsung berkaitan dengan kehidupan sosial peserta didik. Indikator karakter sosial dideskripsikan menjadi 6 aspek meliputi toleransi, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, cinta damai, dan tanggung jawab. Berikut beberapa nilai karakter sosial disertai dengan rumusan indikator sederhana.

Adapun indikator dari 6 aspek karakter sosial ditunjukkan pada table 2.2 di bawah ini.

Tabel 2.2 Indikator Skala Karakter Sosial

No.	Karakter	Indikator
1.	Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> a. Menerima perbedaan suku antar teman. b. Menerima perbedaan agama antar teman. c. Menerima perbedaan fisik antar teman. d. Memperhatikan teman. e. Menerima kekurangan teman. f. Menerima kelebihan teman. g. Tidak membeda-bedakan antar teman h. Tidak memilih-milih dalam berteman i. Saling peduli antar sesama teman j. Saling peduli dengan lingkungan sekitar
2.	Bersahabat/Komunikatif	<ul style="list-style-type: none"> a. Senang belajar bersama dengan orang lain. b. Tidak membeda-bedakan antar teman c. Tidak memilih-milih dalam berteman d. Memiliki kepedulian dalam berbagai persoalan dan isu-isu sosial. e. Semakin banyak berinteraksi dengan orang lain, semakin merasa berbahagia dan termotivasi untuk belajar. f. Berorganisasi merupakan cara terbaik untuk mengaktualisasi diri.

	g. Melibatkan diri dalam berbagai aktivitas yang melibatkan orang lain.
	h. Berkerja sama untuk hal yang positif.
	i. Berinteraksi dengan teman.
	j. Terlibat dalam kegiatan kelompok.
3. Peduli Lingkungan	a. Berinteraksi dengan teman.
	b. Berinteraksi dengan lingkungan.
	c. Menjaga lingkungan sekolah agar tetap bersih.
	d. Menjaga lingkungan sekolah agar tetap sehat.
	e. Menjaga kebersihan kelas.
	f. Melaksanakan piket setiap hari.
	g. Membuang sampah pada tempatnya
4. Peduli Sosial	a. Membantu teman dalam hal positif.
	b. Tidak membeda-bedakan teman.
	c. Membantu teman yang membutuhkan bantuan.
	d. Menjenguk teman jika teman sakit.
	e. Berkerja sama antar sesama teman.
	f. Saling membantu antar teman dalam kegiatan kelompok.
	g. Mau berkomunikasi dengan timbal balik.
	h. Memperdulikan teman ketika teman berbicara.
	i. Memperdulikan guru ketika guru menjelaskan.
	j. Memperdulikan orang tua ketika orang tua mengajak berinteraksi.
	k. Memperdulikan orang tua ketika orang tua memerlukan bantuan
5. Cinta Damai	a. Tidak gaduh didalam kelas.
	b. Tidak bertengkar dengan teman.
	c. Tidak berkata-kata kotor dan kasar kepada teman.
	d. Tidak mengganggu teman.
	e. Berkerja sama dengan teman.
	f. Sopan terhadap bicara dan perilaku.
6. Tanggung Jawab	a. Mengerjakan tugas yang diberikan guru disekolah.
	b. Mengerjakan PR yang diberikan guru.
	c. Patuh terhadap orang tua.
	d. Patuh terhadap guru.
	e. Patuh pada tata tertib atau aturan bersama di sekolah, rumah dan masyarakat.

2.4 Interaksi Sosial

Interaksi secara umum dapat diartikan sebagai suatu hal yang saling berhubungan dan saling bereaksi antara dua orang individu atau lebih. Sosial adalah segala hal yang berkenan dengan masyarakat. Oleh karena itu secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu dan saling berhubungan baik dalam berkomunikasi dan

melakukan tindakan sosial. Interaksi sosial dapat diartikan pula sebagai salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, bekerja sama dan dapat menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010:314).

Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial Max Weber dalam Hernawan (2010:14). Setiap individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungan sosial. Hal tersebut perlu diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, oleh karena itu dalam interaksi sosial terdapat hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu yang dimiliki manusia.

Menurut Hurlock (dalam Ramdhan witorsa dkk 1998:5) faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu.

1. Keluarga

a. Hubungan antara anak dengan orang tua dan anak dengan saudara

Hubungan anak dengan orangtua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, di mana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang di tunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

b. Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu)

Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orangtua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.

c. Jumlah keluarga

Pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, di mana segala bentuk aktifitas dapat ditemani ataupun dibantu. Hal ini berbeda dengan anak yang memiliki jumlah keluarga besar.

d. Perlakuan keluarga terhadap anaknya

Perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, di mana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.

e. Harapan orang tua terhadap anak.

Setiap orang tua memiliki harapan untuk mempunyai anak yang baik, cerdas dan terarah dalam masa depannya. Harapan orangtua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya perkembangan anak pra sekolah yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.

2. Faktor di luar keluarga

a. Interaksi dengan teman sebaya

Setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.

b. Hubungan dengan orang dewasa

Jika di luar rumah seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat menyesuaikan lingkungan orang dewasa di mana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.

c. Kemampuan untuk dapat diterima dalam kelompok

Anak-anak yang populer dan melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok lebih dipengaruhi kelompok, kurang di pengaruhi keluarga dibandingkan hubungan anak-anak yang pergaulannya dengan kelompok tidak begitu akrab. Anak-anak yang hanya melihat adanya

kesempatan kecil untuk dapat diterima kelompok mempunyai motivasi kecil pula untuk menyesuaikan diri dengan standar kelompok.

d. Keamanan karena status dalam kelompok

Anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas dalam mengekspresikan ketidakcocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya. Sebaliknya, mereka yang merasa tidak aman akan menyesuaikan diri sebaik mungkin dan mengikuti anggota lainnya.

e. Tipe kelompok

Pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial yaitu derajat hubungan kasih sayang di antara para anggota kelompok. Pada kelompok primer (antara lain keluarga atau kelompok teman sebaya) ikatan hubungan dalam kelompok lebih kuat dibandingkan dengan pada kelompok sekunder (antara lain kelompok bermain yang diorganisasikan atau perkumpulan sosial) atau pada kelompok (antara lain orang-orang yang berhubungan dengan anak misalnya di dalam bus).

f. Perbedaan keanggotaan dalam kelompok

Pada sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok dan pengaruh yang terkecil berasal dari anggota yang paling tidak populer.

g. Kepribadian

Anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok di bandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan pada diri sendiri yang besar dan yang lebih menerima diri sendiri.

h. Motif menggabungkan diri

Semakin kuat motif anak-anak untuk menggabungkan diri (*affiliation motive*) yaitu, keinginan untuk diterima, semakin rentan mereka terhadap pengaruh anggota lainnya, terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.

Melalui penjelasan di atas dapat diketahui bahwasanya dengan siswa mempunyai cara interaksi sosial yang baik maka akan membentuk karakter sosial peserta didik. Oleh karena itu peranan setiap orang tua dan guru sangat diperlukan dalam memperhatikan cara berinteraksi peserta didik .



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian. Pemaparan tersebut meliputi : (1) rancangan dan jenis penelitian, (2) data dan sumber data, (3) tehnik pengumpulan data, (4) tehnik analisis data, (5) instrumen penelitian, dan (6) prosedur penelitian.

3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah menurut Denzin dan Lincoln (dalam Moleong, 2007:5).

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*). Sebagai salah satu bagian dari metode kualitatif, studi kasus merupakan metode yang mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan beraneka sumber informasi.

Suatu penelitian kualitatif dirancang agar hasil penelitiannya memiliki kontribusi terhadap teori. Penelitian ini akan menganalisis kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi.

3.2 Data dan Sumber Data

3.2.1 Data

Menurut Bungin (2006:119) menyatakan bahwa data dapat diartikan sebagai bahan keterangan tentang suatu objek penelitian. Data dalam penelitian ini adalah karakter sosial terkait toleransi, peduli lingkungan, peduli sosial, berkomunikasi, cinta damai, dan tanggung jawab siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi.

3.2.2 Sumber Data

Menurut Arikunto (2010:172) berpendapat bahwa sumber data adalah sumber dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dari penelitian ini berasal dari hasil wawancara dan hasil observasi. Wawancara dilakukan kepada guru dan orang tua siswa kelas V SDN 07 Tamanagung terkait tingkah laku atau karakter sosial siswa akibat kesalahan penggunaan *gadget*.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi data di mana pengumpulan data diambil dari beragam sumber yang saling berbeda dengan menggunakan suatu metode yang sama dan pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dan observasi.

3.3.1 Teknik Observasi

Sukmadinata (2015:220) mengungkapkan bahwa observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Arikunto (2013:272) menjelaskan bahwa dalam metode observasi cara paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sesuai instrumen. Peneliti menggunakan observasi nonpartisipatif. Observasi nonpartisipatif yaitu pengamatan yang di mana pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, melainkan hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam kegiatan (Sukmadinata 2015:220). Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V siswa sekolah dasar di rumah dan di sekolah.

3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. pertanyaan yang dilakukan secara berdialog antara narasumber dan pewawancara. Menurut Gunawan (2014:162) mengatakan bahwa wawancara adalah suatu kegiatan tanya jawab dengan tatap muka antara pewawancara dan yang diwawancarai tentang masalah yang diteliti. Tujuan wawancara sendiri adalah untuk mendapatkan

informasi yang tepat dari narasumber terkait bagaimana karakter sosial siswa terkait sikap peduli sosial, toleransi, komunikatif, peduli lingkungan, cinta damai, dan tanggung jawab. Wawancara dalam penelitian ini akan dilakukan pada anak kelas V siswa sekolah dasar guna mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* pada siswa beserta guru kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi guna mengetahui bagaimana karakter sosial siswa sehari-hari di sekolah dan kepada orang tua siswa guna mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* siswa di rumah dan bagaimana sikap sosial siswa di rumah.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Miles dan Huberman (1992:5) analisis data kualitatif terdiri dari beberapa tahapan yaitu, tahap reduksi data, tahap penyajian data, penarikan kesimpulan.

3.4.1 Reduksi data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang memfokuskan, menggolongkan, mengarahkan, memilih data yang diperlukan dan membuang data yang tidak perlu. Data yang diambil adalah data yang terkait penggunaan *gadget* terhadap karakter sosial siswa. Kegiatan reduksi data dalam penelitian ini yaitu.

1. Data yang digunakan pada penelitian ini dianalisis dan digolongkan sesuai dengan karakter sosial siswa sekolah dasar.
2. Data yang telah dikumpulkan dianalisis kembali untuk mengetahui bagaimana karakter sosial siswa meliputi sikap peduli sosial, peduli lingkungan, toleransi antar sesama, interaksi sosial, berkomunikasi, cinta damai, tanggung jawab akibat kesalahan penggunaan *gadget*.

3.4.2 Penyajian Data

Pada tahap ini, data awal yang telah diklasifikasikan kemudian disajikan dengan data yang berupa uraian singkat, bagai, teks naratif, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Pada penelitian ini penyajian data yang dilakukan melalui uraian singkat, padat, dan jelas yang disesuaikan dengan beberapa

kategori yaitu, sikap peduli sosial, peduli lingkungan, toleransi antar sesama, interaksi sosial, berkomunikasi, cinta damai, tanggung jawab. Setelah diuraikan dengan singkat, jelas dan padat, beberapa kategori tersebut apakah berkaitan dengan kesalahan penggunaan *gadget* pada anak siswa sekolah dasar.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini hasil analisis dapat diambil kesimpulan secara umum. Kesimpulan ini akan didapat nilai-nilai karakter sosial siswa akibat kesalahan penggunaan *gadget*.

3.5 Instrumen Penelitian

Arikunto (1996:191) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian merupakan alat bentuk untuk memperoleh data-data yang diperlukan, instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri”. Hal ini berarti peneliti melakukan proses penelitian secara penuh, mulai dari pengamatan, menanskription data dari awal sampai proses menganalisis. Instrumen pemandu pengumpulan data meliputi alat tulis, tabel pemandu pengamatan, tabel observasi, tabel pedoman wawancara kepada guru terkait sikap dan karakter sosial siswa, tabel pedoman wawancara untuk siswa terkait penggunaan HP, dan tabel pedoman wawancara kepada orang tua untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* pada anak dan bagaimana pengaruhnya terhadap karakter sosial anak.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan kepada siswa kelas V SDN 07 Tamanagung.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN 07 Tamanagung tentang penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa dapat disimpulkan bahwasanya sebagai bentuk nyata adanya perkembangan ilmu teknologi yang memiliki banyak sekali manfaat dan dampak positif, *gadget* juga memiliki pengaruh negatif apabila manusia tidak dapat menggunakannya dengan sebagaimana mestinya sampai menjadi kesalahan dalam penggunaan *gadget*. Salah satu yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia dalam hal perkembangan teknologi adalah *gadget*. Berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter sosial siswa seperti interaksi sosial, sikap peduli sosial, lingkungan, toleransi, berkomunikasi, cinta damai dan tanggung jawab pada siswa ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya siswa SD berinteraksi dengan *gadget* dan segala fitur yang bisa didapatkan di dalamnya dapat mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal itu.

Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar tanpa adanya kontrol yang baik dari orang tua ternyata dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya baik sesama teman, keluarga, di sekolah ataupun masyarakat. Selain itu, anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada siswa SD. Perlu adanya kontrol yang baik serta arahan yang tepat kepada anak di rumah oleh orang tua maupun siswa di sekolah oleh guru terkait penggunaan *gadget* dengan membimbing, memantau, serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam penggunaan *gadget* beserta apa saja yang ada di dalamnya.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi orang tua

Pada penelitian ini, sebaiknya orang tua lebih memperhatikan setiap fase perkembangan anak, terutama pada kalangan usia siswa sekolah dasar. Orang tua juga mampu memonitoring atau mengontrol penggunaan *gadget* pada anak.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan sekaligus pemahaman baru bahwasanya karakter dan sikap siswa di sekolah perlu lebih diperhatikan lagi, perlunya pembiasaan-pembiasaan baik yang mengarah kepada pembentukan karakter perlu dilakukan juga dapat dijadikan acuan untuk guru di sekolah melakukan sosialisasi tentang penggunaan *gadget* yang baik dan sebagaimana mestinya.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menganalisis muatan nilai-nilai karakter yang lain, sehingga nilai-nilai karakter yang dikembangkan dapat teridentifikasi dengan baik dan jelas sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2014. *Psikologi Kepribadian*, Edisi Revisi. Malang: UMM Press.
- Ameliola, N. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat. *Journal Pedagogik* Vol. VI, No. 1, Februari 2018
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 1996. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bungin, Burhan. 2006, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Berkorwitzm, Bier. 2005. *Menggali Nilai-Nilai Karakter Sosial dalam Meneguhkan Kembali Jati Diri Ke-Bhineka-an Bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III. Diakses pada 11 November 2017.
- Casteluccio, M. (2007). *Gadget An-Esasy*. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay,-a0170115914> diakses pada 9 juli 2014.
- Coon, D. (1983). *Introduction to Psychology : Exploration and Aplication*. West Publishing Co.
- Dinata, sukma. 2015. *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Nusantara Dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Bahan Ajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. Jember: Iva Sisviana.
- Efendi, Fuad. 2013. "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html>. (12 September 2015)
- Effendy, Osland. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Fudyartanta, Ki. 2012. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Glanxer. 2006. *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Nusantara Dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Bahan Ajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. Jember: Iva Sisviana.
- Gunawan, Heri. 2010. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya*. Bandung: Alfaberta Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

- Hernawan. 2010. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Tambusai. Jurnal Obsesi : Jurnal Anak Usia Dini.
- Kemendikbud. 2006. *Permendikbud Nomor 21 tahun 2006 Tentang 18 butir nilai karakter*, Jakarta: Kemendikbud
- Kurniawati, Y. 2011. *Hari gini nggak punya gadget, apa kata dunia?* Diakses dari <http://agsasman3yk.files.wordpress.com/2009/08/sosialisasi-dan-pembentukan-kepribadian.pdf> pada tanggal 8 Maret 2012
- Lickona, Thomas. 2013. *Educating for character*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lestari, Anugrah. 2011. *Gadget mengubah pola interaksi sosial*. diakses dari <http://www.tumblr.com/tagged/interaksi-sosial> pada tanggal 10 Maret 2012.
- Lickona. 1991. *Educating for Character; How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books, New York.
- Miles, Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif. Terjemahan dari Tjetjep Roehandi Rohidi*. 1992. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Montolalu. 2008. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008.
- Nurrachmawati. 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*. Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- Novitasari, W. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Peteson. 2012. *Menggali Nilai-Nilai Karakter Sosial dalam Meneguhkan Kembali Jati Diri Ke-Bhineka-an Bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III. Diakses pada 11 November 2017.
- Preasetyo, E. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat. Journal Pedagogik Vol. VI, No. 1, Februari 2018
- Rachman, dkk. 2017. *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Nusantara Dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Bahan Ajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. Jember: Iva Sisviana.
- Salim, Emil. 2012. *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Nusantara Dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Bahan Ajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. Jember: Iva Sisviana.

- Simamora, A.,SM. (2016).*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*.Jawa Barat.Jurnal Pedagogik Vol. VI, No. 1, Februari 2018
- Suyanto. 2003. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Pedagogik Vol. Vi, No. 1. Diakses pada Februari 2018.
- Swarnadwitya, A. 2012. *Gadget*. <http://arvina13.wordpress.com/2012/03/11/gadget> diakses pada tanggal 31 Mei 2019.
- Tetep. 2017. *Menggali Nilai-Nilai Karakter Sosial dalam Meneguhkan Kembali Jati Diri Ke-Bhineka-an Bangsa Indonesia*. Yogyakarta. Jurnal Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III
- Unesco. 1995. *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Nusantara Dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Bahan Ajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. Jember: Iva Sisviana.
- Wardhani D.T. dan Fahrudin A. 2009 *Pengaruh Video Game terhadap Anak dan Peranan Pekerja Sosial*. Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial. PEKSOS.
- Wijarnoko, Jarot. 2016. *Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, terhadap kemampuan anak Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta*. Jurnal pendidikan anak usia dini.
- Witarsa, Ramdhan, dkk. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat. Jurnal Pedagogik Vol. Vi, No. 1
- Wiyani. 2012. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Pedagogik Vol. Vi, No. 1. Diakses pada Februari 2018.
- Wiyono. 2007. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Tambusai. Jurnal Obsesi : Jurnal Anak Usia Dini.
- Laswell. 2007. *Introduction Communication Theory. Analysis and Application*. New York: Mc Graw Hill.
- Yaumi, Muhamad. 2014. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kharisma Putra utama
- Yulianti, Dwi. 2010. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Pedagogik Vol. Vi, No. 1. Diakses pada Februari 2018.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	PERMASALAHAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN GADGET PADA KARAKTER SOSIAL SISWA KELAS V SDN 07 TAMANAGUNG BANYUWANGI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa sajakah karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi dalam penggunaan <i>gadget</i> 2. Bagaimanakah karakter sosial siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi dalam penggunaan <i>gadget</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>gadget</i> 2. Karakter sosial siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>gadget</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Kesalahan penggunaan <i>gadget</i> b. Pengaruh <i>gadget</i> 2. Karakter sosial <ol style="list-style-type: none"> a. Karakter siswa dalam peduli sesama b. Karakter siswa dalam bertoleransi c. Karakter siswa dalam berkerja sama d. Karakter siswa dalam berinteraksi 	Subyek Penelitian : <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi 2. Guru kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi 3. Orang Tua siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian : metode penelitian kualitatif 2. Prosedur penelitian : <ol style="list-style-type: none"> a. Tahap Persiapan b. Tahap Pelaksanaan c. Tahap Penyelesaian 3. Analisis Data <ol style="list-style-type: none"> a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan 4. Metode Pengumpulan Data : <ol style="list-style-type: none"> a. Wawancara b. Observasi 	Karakter sosial pada interaksi siswa sehari-hari berkaitan dengan adanya kesalahan penggunaan <i>gadget</i> .

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

Tabel B.1 Pedoman Wawancara

No	Data yang Diambil	Sumber Data
1.	Karakter sosial siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 akibat dari penggunaan <i>gadget</i> . Selama berinteraksi dengan lingkungan sekolah.	Guru kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020
2.	Penggunaan <i>gadget</i> siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020.	Siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020
3.	Penggunaan <i>gadget</i> anak di rumah dan pengaruhnya terhadap sikap sosial anak	Orang tua siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020

LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA

Narasumber :

Umur/Usia :

Pekerjaan :

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan atas pengalaman Bapak/Ibu, berilah jawaban disertai penjelasan secara ringkas pada pertanyaan yang telah disediakan yang paling merefleksi Bapak/Ibu pada setiap pertanyaan. Instrumen penggunaan *gadget* (*Handphone*, *laptop*, *smartphone*) terhadap karakter sosial siswa disusun dengan menggunakan 10 pertanyaan.

No.	Untuk Orang Tua	Jawaban Orang Tua
1.	Apakah anak lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain <i>gadget</i> (HP) daripada belajar ketika berada di rumah?	
2.	Bagaimanakah sikap anak ketika anak asik dengan HP-nya? Apakah anak cenderung kurang merespon atau tidak peduli?	
3.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP)?	
4.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) sering sampai lupa waktu?	
5.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi egois dan mudah marah?	
6.	Apakah anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli di lingkungannya pada waktu anak bermain <i>gadget</i> (HP)?	
7.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP) daripada bermain bersama teman-temannya?	
8.	Apakah pada waktu anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga?	
9.	Apakah anak cenderung kurang peduli dengan kebersihan sekitar pada waktu bermain <i>gadget</i> (HP)?	
10.	Pernahkah bapak/ibu menjumpai anak berkata kasar/kotor ketika sedang bermain dengan <i>gadget</i> ?	

LAMPIRAN D. PEDOMAN WAWANCARA GURU

Narasumber :

Umur/Usia :

Pekerjaan :

No.	Untuk Guru	Jawaban Guru
1.	Bagaimanakah menurut ibu sikap peduli, toleransi dan interaksi siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi apabila berinteraksi dengan siswa yang lain di sekolah?	
2.	Apakah ibu mengamati bagaimana karakter sosial siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi sehari-hari dalam berinteraksi?	
3.	Apakah ibu sependapat dengan saya mengenai pengaruh penggunaan <i>gadget</i> pada kalangan siswa sekolah dasar bahwasanya anak menjadi kurang peduli, berkomunikasi dan berinteraksi?	
4.	Apakah ibu mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perubahan karakter kurang peduli, kurang berinteraksi pada tingkah laku anak?	
5.	Apakah ibu sebagai guru pernah memberikan nasihat kepada siswa terkait penggunaan <i>gadget</i> pada siswa sekolah dasar?	
6.	Menurut ibu dampak apa sajakah yg terjadi pada karakter siswa akibat penggunaan <i>gadget</i> pada kalangan anak siswa sekolah dasar selain sikap peduli, toleransi, dan berinteraksi?	

LAMPIRAN E. PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Narasumber :

Umur/Usia :

Pekerjaan :

No.	Untuk Siswa	Jawaban Siswa
1.	Apakah kamu mempunyai HP?	
2.	Biasanya HP mu digunakan untuk apa saja?	
3.	Berapa lama kamu menghabiskan waktu untuk bermain HP dalam satu hari 24 jam?	
4.	Apakah kamu sering bermain HP bersama teman-temanmu?	
5.	Pukul berapa kamu biasanya bermain HP?	
6.	Hal apa yang paling sering kamu lakukan dengan HP mu?	

LAMPIRAN F. LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA**A. Pemetaan Indikator dengan Pedoman Wawancara Orang Tua**

No.	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Sikap peduli	2,6,8,9
2.	Sikap toleransi	2,7,8
3.	Berkerjasama	7
4.	Berinteraksi	2,7,8
5.	Penggunaan gadget	1,2,3,4
6.	Pengaruh gadget	1,2,3,4,5,6,10

B. Pemetaan Indikator dengan Pedoman Wawancara Guru

No.	Indikator	Nomor pertanyaan
7.	Sikap peduli	1,2,3,4,6
8.	Sikap toleransi	1,2,6
9.	Berkerjasama	1,2,3
10.	Berinteraksi	1,2,3,4,6
11.	Penggunaan gadget	3,5,6
12.	Pengaruh gadget	3,4

C. Pemetaan Indikator dengan Pedoman Wawancara Siswa

No.	Indikator	Nomor pertanyaan
13.	Sikap peduli	2,5
14.	Sikap toleransi	2,5
15.	Berkerjasama	2,4,5
16.	Berinteraksi	2,4,5
17.	Penggunaan gadget	1,3,4,5,6
18.	Pengaruh gadget	2,5

D. Nilai Kevalidan Pedoman Wawancara

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian		
		1	2	3
1.	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh guru maupun siswa)			
2.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)			

3.	Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar
4.	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, semua indikator telah tersurat pada pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dan siswa

E. Pedoman Penilaian Lembar Wawancara

No. Butir	Skor	Makna	Indikator
1	1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang tidak sederhana dan tidak mudah dipahami guru dan siswa)
	2	Kurang Memenuhi	Pertanyaan kurang komunikatif (menggunakan bahasa yang kurang sederhana dan kurang mudah dipahami guru dan siswa)
	3	Memenuhi	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami guru dan siswa)
2	1	Tidak Memenuhi	Kalimat pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	2	Kurang Memenuhi	Kalimat pertanyaan kurang menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	3	Memenuhi	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	1	Tidak Memenuhi	Kalimat pertanyaan tidak menggunakan tanda baca yang benar
	2	Kurang Memenuhi	Kalimat pertanyaan kurang menggunakan tanda baca yang benar
	3	Memenuhi	Kalimat pertanyaan menggunakan telah tanda baca yang benar
4	1	Tidak Memenuhi	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, semua indikator tidak tersurat pada pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dan siswa
	2	Kurang Memenuhi	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, semua indikator kurang tersurat pada pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dan siswa
	3	Memenuhi	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, semua indikator telah tersurat pada pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dan siswa

Saran Revisi:

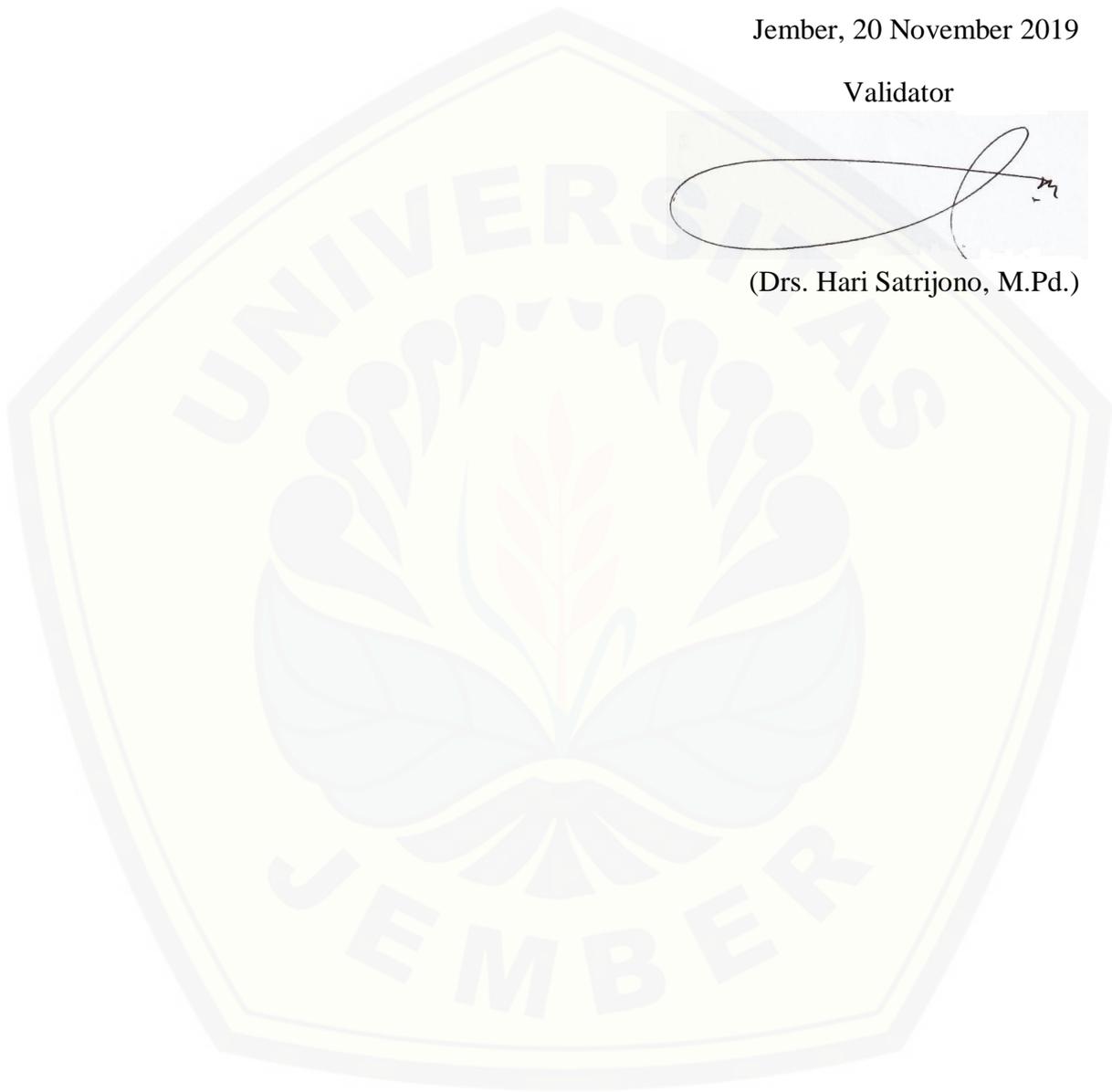
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 20 November 2019

Validator



(Drs. Hari Satrijono, M.Pd.)



LAMPIRAN G. PEDOMAN OBSERVASI

Petunjuk:

1. Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Jika ada yang perlu direvisi mohon untuk menuliskan pada lembar saran atau langsung di naskah.

No.	Aspek yang diamati	Beri tanda cek (✓)			
		Kegiatan siswa	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Terlaksana kurang baik
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama				
2.	Siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok				
3.	Siswa berinteraksi dengan siswa yang lain				
4.	Siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar				
5.	Siswa peduli dengan siswa yang lain				
6.	Siswa saling mempedulikan pada saat penggunaan <i>gadget</i>				
7.	Sikap siswa pada saat berinteraksi sosial				

LAMPIRAN H. LEMBAR VALIDASI PEDOMAN OBSERVASI

Petunjuk:

1. Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Jika ada yang perlu direvisi mohon untuk menuliskan pada lembar saran atau langsung di naskah.

A. Nilai Kevalidan Pedoman Observasi

No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian		
			1	2	3
1.	Validasi Isi	Instrumen yang disajikan memenuhi konsep sikap peduli, sikap toleransi, berkerja sama, berinteraksi, penggunaan <i>gadget</i> dan pengaruh <i>gadget</i> .			
2.	Validasi Konstruk	a. Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa			
		b. Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa			
		c. Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa			
		d. Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa			
		e. Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa			
3.	Validasi Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			
		b. Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)			
		c. Kalimat telah menggunakan tanda baca yang benar			

B. Pedoman Penilaian Lembar Observasi

1. Validasi Isi

Aspek	Skor	Makna	Indikator
A	1	Tidak Memenuhi	Instrumen yang disajikan tidak memenuhi 6 poin dasar (sikap peduli, sikap toleransi, berkerja sama, berinteraksi, penggunaan <i>gadget</i> dan pengaruh <i>gadget</i>).
	2	Kurang	Instrumen yang disajikan kurang memenuhi

	Memenuhi	6 poin dasar (sikap peduli, sikap toleransi, berkerja sama, berinteraksi, penggunaan <i>gadget</i> dan pengaruh <i>gadget</i>).
3	Memenuhi	Instrumen yang disajikan memenuhi 6 poin dasar (sikap peduli, sikap toleransi, berkerja sama, berinteraksi, penggunaan <i>gadget</i> dan pengaruh <i>gadget</i>).

2. Validasi Konstruk

Aspek	Skor	Makna	Indikator
A	1	Tidak Memenuhi	Instrumen yang dibuat tidak dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	2	Kurang Memenuhi	Instrumen yang dibuat kurang dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	3	Memenuhi	Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
B	1	Tidak Memenuhi	Instrumen yang dibuat tidak dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	2	Kurang Memenuhi	Instrumen yang dibuat kurang dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	3	Memenuhi	Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
C	1	Tidak Memenuhi	Instrumen yang dibuat tidak dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	2	Kurang Memenuhi	Instrumen yang dibuat kurang dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	3	Memenuhi	Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
D	1	Tidak Memenuhi	Instrumen yang dibuat tidak dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	2	Kurang Memenuhi	Instrumen yang dibuat kurang dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa

	3	Memenuhi	Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	1	Tidak Memenuhi	Instrumen yang dibuat tidak dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
E	2	Kurang Memenuhi	Instrumen yang dibuat kurang dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa
	3	Memenuhi	Instrumen yang dibuat dapat mengidentifikasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap karakter sosial siswa

3. Validasi Bahasa

Aspek	Skor	Makna	Indikator
A	1	Tidak Memenuhi	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
	2	Kurang Memenuhi	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
	3	Memenuhi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
B	1	Tidak Memenuhi	Kalimat menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	2	Kurang Memenuhi	Kalimat kurang menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	3	Memenuhi	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
C	1	Tidak Memenuhi	Kalimat menggunakan tanda baca yang tidak benar
	2	Kurang Memenuhi	Beberapa kalimat menggunakan tanda baca yang tidak benar
	3	Memenuhi	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang benar

Saran Revisi:

.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 20 November 2019

Validator



(Drs. Hari Satrijono, M.Pd.)



LAMPIRAN I. HASIL WAWANCARA ORANG TUA

Tujuan : Untuk mengetahui bagaimana karakter dan sikap sosial anak di rumah pada waktu menggunakan *gadget* serta bagaimana penggunaan *gadget* anak di rumah.

Bentuk : Wawancara Bebas

Objek : Orang tua siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi

No.	Pertanyaan	Orang Tua			Persentase
		Jumlah Responden	Sependapat	Tidak Sependapat	
1.	Apakah anak lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain <i>gadget</i> (HP) daripada belajar ketika berada di rumah?	13	9	4	69%
2.	Bagaimanakah sikap anak ketika anak asik dengan HP-nya? Apakah anak cenderung kurang merespon atau tidak peduli?	13	12	1	92%
3.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP)?	13	9	4	69%
4.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) sering sampai lupa waktu?	13	10	3	77%
5.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi egois dan mudah marah?	13	12	1	92%
6.	Apakah anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli di lingkungannya pada waktu anak bermain <i>gadget</i> (HP)?	13	13	0	100%
7.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP) daripada bermain bersama teman-temannya?	13	7	6	54%
8.	Apakah pada waktu anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga?	13	11	2	85%
9.	Apakah anak cenderung kurang peduli dengan kebersihan sekitar pada waktu bermain <i>gadget</i> (HP)?	13	13	0	100%
10.	Pernahkah bapak/ibu menjumpai anak berkata kasar/kotor ketika sedang bermain dengan <i>gadget</i> ?	13	5	8	38%

LAMPIRAN J. HASIL WAWANCARA GURU

Tujuan : Untuk mengetahui bagaimana karakter sosial siswa di sekolah dasar serta mengetahui apakah sikap sosial anak di sekolah ada kaitanya dengan kesalahan penggunaan gadget pada anak.

Bentuk : Wawancara Bebas

Nama : Martin S.Pd. (Guru Kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi)

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Bagaimanakah menurut ibu sikap peduli, toleransi dan interaksi siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi apabila berinteraksi dengan siswa yang lain di sekolah?	Interaksi dengan siswa lain di sekolah sudah sebagaimana mestinya namun masih ada anak yang cuek atau tidak peduli dan membeda-bedakan teman.
2.	Apakah ibu mengamati bagaimana karakter sosial siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi sehari-hari dalam berinteraksi?	Iya, interaksi antar sesama siswa bisa dikatakan belum sepenuhnya baik dikarenakan masih ada anak yang cuek atau tidak peduli dan membeda-bedakan teman.
3.	Apakah ibu sependapat dengan saya mengenai pengaruh penggunaan <i>gadget</i> pada kalangan siswa sekolah dasar bahwasanya anak menjadi kurang peduli, berkomunikasi dan berinteraksi?	Iya, saya sependapat, karena penggunaan <i>gadget</i> pada kalangan anak-anak usia sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap sikap dan interaksi siswa.
4.	Apakah ibu mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perubahan karakter kurang peduli, kurang berinteraksi pada tingkah laku anak?	Menurut saya salah satu faktornya yaitu penggunaan HP yang berlebihan dan tidak terkontrol oleh anak karena saat ini penggunaan HP seakan-akan merupakan kebutuhan utama.
5.	Apakah ibu sebagai guru pernah memberikan nasihat kepada siswa terkait penggunaan <i>gadget</i> pada siswa sekolah dasar?	Selalu, sebagai guru saya selalu mengingatkan bahwasanya penggunaan HP sewajarnya saja dan mengingatkan bahwasanya tanggung jawab siswa adalah belajar.
6.	Menurut ibu dampak apa sajakah yg terjadi pada karakter siswa akibat penggunaan <i>gadget</i> pada kalangan anak siswa sekolah dasar selain sikap peduli, toleransi, dan berinteraksi?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menjadi mudah marah jika keasikan dengan HP-nya terganggu 2. Menjadi kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar 3. Kalau diajak berinteraksi sosial lebih memilih bermain HP

LAMPIRAN K. HASIL OBSERVASI

Tujuan : Untuk mengetahui bagaimana kegiatan dan sikap sosial siswa serta bagaimana anak dalam menggunakan *gadget*

Bentuk : Observasi nonpartisipatif

Objek : Siswa kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi

No.	Aspek yang diamati	Beri tanda cek (√)		
		Kegiatan siswa	Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama			√
2.	Siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok			√
3.	Siswa berinteraksi dengan siswa yang lain			√
4.	Siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar			√
5.	Siswa peduli dengan siswa yang lain			√
6.	Siswa saling mempedulikan pada saat penggunaan <i>gadget</i>		√	
7.	Sikap siswa pada saat berinteraksi sosial			√

LAMPIRAN L. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA DAN TABEL ANALISIS DATA

Instrumen Pengumpulan Data Dan Tabel Analisis Data

Nilai-nilai Karakter

No.	Data	Nto	Nbk	Npl	Nps	Ncd	Ntj	Narasumber yang Menyatakan Sependapat	Interprestasi Data
1.	Iya, anak sering bermain HP daripada belajar						√	9 Orang Tua	Data tersebut menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab siswa masih kurang. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 9 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak sering bermain HP daripada belajar sedangkan salah satu tanggung jawab dan kewajiban anak adalah belajar.
2.	Iya, pada waktu bermain HP anak menjadi cenderung kurang merespon atau tidak peduli				√			12 Orang Tua	Data tersebut menunjukkan bahwa nilai peduli sosial siswa masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 12 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak cenderung kurang merespon dan tidak peduli pada waktu bermain HP. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> yang salah dapat berpengaruh pada sikap sosial anak.
3.	Iya, pada waktu bermain HP anak menjadi egois dan							12 Orang Tua	Data tersebut menunjukkan bahwa nilai cinta damai anak masih kurang

mudah marah	✓	baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 12 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak menjadi egois dan mudah marah pada waktu bermain HP. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesalahan penggunaan <i>gadget</i> pada anak dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak.
4. Iya, pada waktu bermain HP anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli lingkungan	✓	13 Orang Tua Data tersebut menunjukkan bahwa nilai peduli lingkungan anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 13 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli lingkungan pada waktu bermain HP. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesalahan penggunaan <i>gadget</i> pada anak dapat mempengaruhi sikap dan karakter sosial siswa.
5. Iya, anak lebih sering bermain bersama HP-nya daripada bermain bersama teman-temanya	✓	7 Orang Tua Data tersebut menunjukkan bahwa nilai peduli lingkungan anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 7 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak lebih sering bermain bersama HP-nya daripada bermain bersama teman-temanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesalahan penggunaan <i>gadget</i> pada

			anak dapat mempengaruhi sikap dan interaksi sosial siswa.
6.	Iya, ketika anak bermain HP anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga	✓ 11 Orang Tua	Data tersebut menunjukkan bahwa nilai berkomunikasi anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 11 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga pada waktu bermain HP. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesalahan penggunaan <i>gadget</i> pada anak dapat mempengaruhi sikap dan interaksi anak dengan keluarga.
7.	Iya, pada waktu bermain HP anak cenderung kurang peduli dengan kebersihan sekitar	✓ 13 Orang Tua	Data tersebut menunjukkan bahwa nilai peduli lingkungan anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 13 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak cenderung kurang peduli dengan kebersihan sekitar pada waktu bermain HP. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesalahan penggunaan <i>gadget</i> pada anak dapat mempengaruhi sikap dan karakter sosial siswa.
8.	Interaksi dengan siswa lain di sekolah sudah sebagaimana mestinya namun masih ada anak yang cuek atau tidak peduli	✓ Guru SDN 07 Tamanagung Banyuwangi	Data tersebut menunjukkan bahwa nilai toleransi siswa masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan guru kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi

dan membeda-bedakan teman.

selaku responden yang sependapat bahwa dalam interaksi siswa masih ada yang membeda-bedakan seperti kepada teman yang berbeda suku dan kepada teman yang memiliki kekurangan fisik.

Keterangan :

Nto : Nilai Toleransi

Npl : Nilai Peduli Lingkungan

Ncd : Nilai Cinta Damai

Nbk : Nilai Berkomunikasi

Nps : Nilai Peduli Sosial

Ntj : Nilai Tanggung Jawab

LAMPIRAN M. ARTI PERNYATAAN GURU DAN ORANG TUA

No.	Pernyataan Orang Tua	Arti Pernyataan Guru dan Orang Tua
1.	<i>“Arek saiki mas lak wes kadung dolanan HP lali sembarange, wayae ngaji gak ngaji, diceluki ora ngreken, lak wes asik karo HP-ne ndak kiro kui gesah mas yowes fokus karo HP-ne, lak pas dolanan HP dikongkon malah mbantah. Lak wes nyekel HP sinau dadi aras-arasen mas, biasae yo nge-game,WA-an, youtuban kui mas”</i>	“Anak sekarang mas kalau sudah bermain HP lupa segalanya, waktunya mengaji tidak mengaji, dipanggil tidak peduli, kalau sudah asik dengan HP-nya tidak mungkin berkomunikasi ya fokus dengan HP-nya, kalau disuruh membantah, kalau sudah megang HP belajar jadi malas mas, biasanya main <i>game</i> , <i>wast-up</i> , dan menonton <i>youtube</i> mas.
2.	<i>“Kulo lak dolanan HP saget 9 jam barang mas sedinten, lak pas prei ngono kae barang. Lak mboten wonten PR nggeh kulo mboten sinau nggeh dolanan HP”</i>	“saya kalau bermain HP bisa 9 jam sehari, pada waktu libur juga. Kalau tidak ada PR dari sekolah saya ya tidak belajar dan bermain HP”
3.	<i>“Lare-lare niku wonten sing tasek pilih-pilih mas lak koncoan, teng mriki kan wonten anak berkebutuhan khusus to mas, kaleh anak-anak niku malah sering di jaraki mas, dadi areke sering menyendiri ngoten, nggeh mboten dikancani ngoten”</i> (Martin S.Pd/Guru/58)	“Anak-anak itu masih ada yang pilih-pilih dalam berteman, di sini ada anak yang berkebutuhan khusus mas, sama anak-anak sering diganggu, dan itu membuat anak tersebut menjadi pribadi yang menyendiri, tidak di temani’ (Martin S.Pd/Guru/58)
4.	<i>“Lak disukani tugas kelompok ngoten nggeh yang mengerjakan beberapa anak mawon mas, biasane sing setri niku, lintune nggeh gesah kiambak mboten mbantu, nggeh pun diingatkan tapi nggeh tasek mawon, nopo maleh lak mboten ditunggoni ngoten”</i> (Martin S.Pd/Guru/58)	“kalau disukani tugas kelompok hanya beberapa saja anak yang mengerjakan, biasanya yang putri yang mengerjakan, yang lainnya ngobrol sendiri tidak membantu, sudah diingatkan tetapi tetap saja, apalagi kalau guru tidak menunggu di kelas” (Martin S.Pd/Guru/58)
5.	<i>“Alah yo ora peduli kui mas, arek-arek saiki bener lak wes nyekel HP memang ora dolan ndek endi-endi, yo kadang dolanan HP karo kanca-kancane ojo to kegiatan masyarakat, kegiatan ndek omah ae ora cawe-cawe mas mek HP-an ae”</i> (Halimatus sa’diyah/Wiraswasta/38)	“Tidak peduli mas, anak-anak sekarang betul kalau sudah memegang HP memang tidak main kemana-mana, ya terkadang bermain HP bersama teman-temanya, jangankan kegiatan masyarakat, kegiatan di rumah aja tidak ada peduli mas kalau sudah asik dengan HP-nya” (Halimatus sa’diyah/Wiraswasta/38)
6.	<i>“Lak misuh-misuh koyone ndak pernah mas, tapi gampang mbentak lak misal dikongkon pas dolanan HP. Sering mbantah, gampang nesuan pokoke lak</i>	“kalau berkata kotor seperti tidak pernah, namun mudah marah dan membentak kalau diminta tolong pada waktu main HP. Sering

<i>dolanan HP-ne dirusuhi</i> (Khoiri/wiraswsta/40)	membantah, mudah marah kalau keasikannya bermain HP terganggu” (Khoiri/wiraswsta/40)
7. <i>“Sueneng mas dolanan HP, balek sekolah kae diomongi dikongkon turu malah dolanan HP maringono ngaji, bar maghrib kae yo dolanan HP neh kadang sampek jam 8 jam setengah 9 ora mesti mas, lak paling suwi yo main game kui kadang karo kanca-kancane muleh sampek bengi ngono, kadang lak bosen yo ndelok TV. Opo meneh lak minggu ngono wes sedinoan dolanan HP yo betah, lak wes dolanan HP sembarang aras-arasen, sinau yo aras-arasen mas, sinaune lak mek enek PR tok”</i> (Halimatus sa’diyah/Wiraswasta/38)	“Senang sekali kalau bermain HP, pulang sekolah disuruh tidur anak memilih bermain HP, habis maghrib bermain HP lagi terkadang sampai jam 8 jam setengah 9 tidak pasti mas, kalau paling lama ya main game bersama teman-temanya pulang sampai malam, kalau bosan anak menonton TV. Apalagi kalau hari minggu bisa seharian anak bermain HP ya betah, kalau sudah bermain HP segalanya jadi malas mas, belajar yam alas, belajar hanya kalau ada PR saja” (Halimatus sa’diyah/Wiraswasta/38)

LAMPIRAN N. HASIL PERNYATAAN NARASUMBER

41

LAMPIRAN D. PEDOMAN WAWANCARA GURU

Narasumber : Martin S.Pd.

Umur/Usia : 59 thn

Pekerjaan : Guru kelas V

No.	Untuk Guru	Jawaban Guru
1.	Bagaimanakah menurut ibu sikap peduli, toleransi dan interaksi siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi apabila berinteraksi dengan siswa yang lain di sekolah?	Interaksi dengan siswa lain di sekolah sudah sebagai mana mestinya namun masih ada anak yang cuek tidak peduli atau membeda-bedakan teman
2.	Apakah ibu mengamati bagaimana karakter sosial siswa SDN 07 Tamanagung Banyuwangi sehari-hari dalam berinteraksi?	Iya, interaksi antar sesama siswa bisa dikatakan belum sepenuhnya baik karena masih ada yang kurang peduli
3.	Apakah ibu sependapat dengan saya mengenai pengaruh penggunaan gadget pada kalangan siswa sekolah dasar bahwasanya anak menjadi kurang peduli, berkomunikasi dan berinteraksi?	Iya, saya sependapat karena penggunaan gadget pada kalangan anak usia sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap sikap dan interaksi siswa
4.	Apakah ibu mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perubahan karakter kurang peduli, kurang berinteraksi pada tingkah laku anak?	menurut saya salah satu faktornya yaitu penggunaan HP yang berlebihan dan tidak terkontrol karena penggunaan HP seakan-akan menjadi kebutuhan utama.
5.	Apakah ibu sebagai guru pernah memberikan nasihat kepada siswa terkait penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar?	Selalu, sebagai guru saya selalu mengingatkan bermain HP sewajarnya saja karena tanggung jawab siswa adalah belajar.
6.	Menurut ibu dampak apa sajakah yg terjadi pada karakter siswa akibat penggunaan gadget pada kalangan anak siswa sekolah dasar selain sikap peduli, toleransi, dan berinteraksi?	1. menjadi mudah marah jika keasikannya bermain HP terganggu 2. menjadi kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar 3. kalau diajak berinteraksi sosial lebih memilih HP.

LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA

Narasumber : Marbano
 Umur/Usia : 45 th
 Pekerjaan : wira swasta

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan atas pengalaman Bapak/Ibu, berilah jawaban disertai penjelasan secara ringkas pada pertanyaan yang telah disediakan yang paling merefleksikan Bapak/Ibu pada setiap pertanyaan. Instrumen penggunaan *gadget* (*Handphone*, *laptop*, *smartphone*) terhadap karakter sosial siswa disusun dengan menggunakan 10 pertanyaan.

No.	Untuk Orang Tua	Jawaban Orang Tua
1.	Apakah anak lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain <i>gadget</i> (HP) daripada belajar ketika di rumah?	ya = biasanya anak bermain hp pada siang hari & malam hari
2.	Bagaimanakah sikap anak ketika anak asik dengan HP nya? Apakah anak cenderung kurang merespon atau tidak peduli?	Tidak merespon = terkadang di panggil tidak peduli
3.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP)?	ya = biasa anak bermain hp cenderung lama
4.	Apakah ketika anak bermain <i>gadget</i> (HP) sering sampai lupa waktu?	tidak ya = ketika anak main hp jadi lupa waktu
5.	Apakah ketika anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi egois dan mudah marah?	ya = ketika anak main hp di suruh anak menjadi marah
6.	Apakah ketika anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli lingkungan?	ya = ketika sedang belajar tidak mau merapikan
7.	Apakah anak lebih sering menghabiskan waktunya bersama <i>gadget</i> (HP) daripada bermain bersama teman-temannya?	ya = ketika anak main hp jadi kurang pergaulan
8.	Apakah ketika anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga?	ya = ketika anak main hp anak kurang komunikasi
9.	Apakah ketika bermain <i>gadget</i> (HP) anak cenderung kurang peduli dengan kebersihan sekitar?	ya = ketika main hp anak di suruh nyapu tidak mau
10.	Pernahkah bapak/ibu menjumpai anak berkata-kata kasar/kotor ketika sedang asik bermain dengan <i>gadget</i> (HP)?	Tidak =

LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA

Narasumber : P. Hariyanto

Umur/Usia : 57

Pekerjaan : Terni

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan atas pengalaman Bapak/Ibu, berilah jawaban disertai penjelasan secara ringkas pada pertanyaan yang telah disediakan yang paling merefleksikan Bapak/Ibu pada setiap pertanyaan. Instrumen penggunaan *gadget* (*Handphone*, *laptop*, *smartphone*) terhadap karakter sosial siswa disusun dengan menggunakan 10 pertanyaan.

No.	Untuk Orang Tua	Jawaban Orang Tua
1.	Apakah anak lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain <i>gadget</i> (HP) daripada belajar ketika berada di rumah?	ya, menjadi malas belajar
2.	Bagaimanakah sikap anak ketika anak asik dengan HP-nya? Apakah anak cenderung kurang merespon atau tidak peduli?	ya, Digjak ngobrol tidak nyambung, tidak merespon
3.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP)?	ya
4.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) sering sampai lupa waktu?	ya
5.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi egois dan mudah marah?	mudah marah bila terganggu keasikannya
6.	Apakah anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli di lingkungannya pada waktu bermain <i>gadget</i> (HP)?	ya, bermain HP membuat anak menjadi malas
7.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP) daripada bermain bersama teman-temannya?	sementara ada HP jarang keluar rumah
8.	Apakah pada waktu anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga?	ya, asik dengan HPnya tidak berkomunikasi
9.	Apakah anak cenderung kurang peduli dengan kebersihan sekitar pada waktu bermain <i>gadget</i> (HP)?	ya, Tidak peduli kebersihan
10.	Pernahkah bapak/ibu menjumpai anak berkata kasar/kotor ketika sedang bermain dengan <i>gadget</i> ?	tidak pernah, hanya mudah marah, membantah

LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA

Narasumber : Hakimatus Sa'diyahUmur/Usia : 38.....Pekerjaan : wiraswasta.....

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan atas pengalaman Bapak/Ibu, berilah jawaban disertai penjelasan secara ringkas pada pertanyaan yang telah disediakan yang paling merefleksikan Bapak/Ibu pada setiap pertanyaan. Instrumen penggunaan *gadget* (*Handphone*, *laptop*, *smartphone*) terhadap karakter sosial siswa disusun dengan menggunakan 10 pertanyaan.

No.	Untuk Orang Tua	Jawaban Orang Tua
1.	Apakah anak lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain <i>gadget</i> (HP) daripada belajar ketika berada di rumah?	iya, semenjak ada hp anak menjadi malas belajar, asik bermain hp
2.	Bagaimanakah sikap anak ketika anak asik dengan HP-nya? Apakah anak cenderung kurang merespon atau tidak peduli?	iya, ketika bermain hp anak menjadi tidak peduli diajak ngobrol tidak nyambung, tidak merespon
3.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP)?	iya
4.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) sering sampai lupa waktu?	iya, lupa belajar, jarang tidur, lupa mandi, main hp saja
5.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi egois dan mudah marah?	iya, bila terganggu kecurigaannya gampang marah dan sering membantah
6.	Apakah anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli di lingkungannya pada waktu anak bermain <i>gadget</i> (HP)?	iya, bermain hp membuat anak menjadi malas
7.	Apakah anak sering menghabiskan waktu bersama <i>gadget</i> (HP) daripada bermain bersama teman-temannya?	iya, semenjak memegang hp anak jarang keluar rumah asik hp-an
8.	Apakah pada waktu anak bermain <i>gadget</i> (HP) anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga?	iya, fokus dengan hp nya jadi tidak berkomunikasi dengan keluarga
9.	Apakah anak cenderung kurang peduli dengan kebersihan sekitar pada waktu bermain <i>gadget</i> (HP)?	iya, tidak mau membantu membersihkan rumah, tidak peduli kebersihan
10.	Pernahkah bapak/ibu menjumpai anak berkata kasar/kotor ketika sedang bermain dengan <i>gadget</i> ?	tidak pernah berkata kotor hanya membantah

LAMPIRAN O. DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar N.1 Foto bersama siswa dan kepala sekolah SDN 07 Tamanagung Banyuwangi



Gambar N.2 Foto wawancara dengan guru



Gambar N.3 Foto wawancara dengan guru



Gambar N.4 Foto wawancara dengan siswa



Gambar N.5 Foto bersama guru dan siswa kelas V



Gambar N.6 Foto wawancara dengan orang tua



Gambar N.7 Foto wawancara dengan orang tua



Gambar N.8 Foto terkait anak kecanduan *gadget*