

SKRIPSI

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SD NEGERI 2 SROWOT



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh

Nama : Sekar Jernih Isnaeni

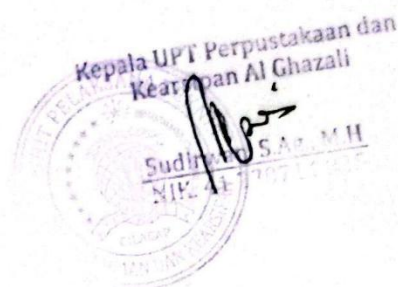
NIM : 22CJ10018

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP

TAHUN 2026



Lutfiani Nur - Staff UPT Perpustakaan Al Ghazali

Sekar Jernih Isnaeni-22CJ10018 - Sekar jernihisnaeni.docx

Kelas Matematika Des 173
 Kelas math feb
 Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Document Details

Submission ID
 trnoid::1:3567545053

95 Pages

Submission Date
 May 12, 2026, 2:33 PM GMT+7

14,518 Words

Download Date
 May 12, 2026, 2:46 PM GMT+7

108,116 Characters

File Name
 Sekar_Jernih_Isnaeni-22CJ10018_-_Sekar_jernihisnaeni.docx

File Size
 592.4 KB



Page 2 of 101 - Integrity Overview

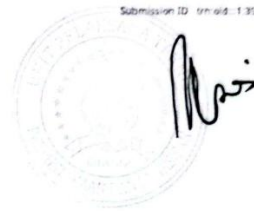
Submission ID: 13567545053

5% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 2% Internet sources
- 2% Publications
- 3% Submitted works (Student Papers)



Page 2 of 101 - Integrity Overview

Submission ID: 13567545053

Top Sources

- 2% Internet sources
- 2% Publications
- 3% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.unugha.ac.id	<1%
2	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau	<1%
3	Student papers	Universitas Riau	<1%
4	Internet	repository.unugha.ac.id	<1%
5	Student papers	Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan	<1%
6	Student papers	Politeknik Negeri Jember	<1%
7	Publication	A Prabowo, Asih, Jumardi. " Lesson study on 2 grader of elementary school to i...	<1%
8	Student papers	LSPR Communication & Business Institute	<1%
9	Student papers	Universitas Islam Riau	<1%
10	Student papers	Universitas Baiturrahmah	<1%
11	Internet	id.123dok.com	<1%

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sekar Jernih Isnaeni

NIM : 22CJ10018

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SD NEGERI 2 SROWOT" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulisan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 11 Mei 2026

Yang membuat pernyataan



Sekar Jernih Isnaeni

PERSETUJUAN

Nama : Sekar Jernih Isnaeni

NIM : 22CJ10018

Judul Skripsi : HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET*
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS
TINGGI SD NEGERI 2 SROWOT

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 11 Mei 2026

Persetujuan Pembimbing

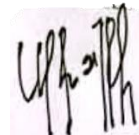
Pembimbing I



Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd

NIDN. 0620018902

Pembimbing II



Urip Umayah, M.Pd

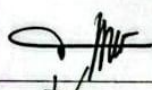
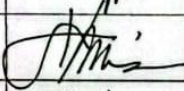
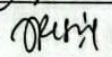
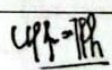
NIDN. 0604049302

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : **SEKAR JERNIH ISNAENI**
NIM : 22CJ10018
Judul : Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Senin, tanggal 25, bulan Mei, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 2	Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.		12 Juni 2026
Penguji 1	Dr. Lumaar Ridlo, S.Psi., M.Pd.		4 Juni 2026
Pembimbing 1	Aris Naeni Dwiyaniti, M.Pd.		11 Juni 2026
Ass. Pembimbing	Urip Umayah, M.Pd.		4 Juni 2026
Sekretaris	Alvan Hazhari, M.Pd.		4 Juni 2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : **12 JUN 2026**

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Sekar Jernih Isnaeni
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama
Al Ghazali Cilacap
Di –
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan selanjutnya, maka konsultan berpendapat skripsi saudara:

Nama : Sekar Jernih Isnaeni
NIM : 22CJ10018
Fakultas/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET*
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
KELAS TINGGI SD NEGERI 2 SROWOT

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1)

Wassalamu'alaikum Wr. WB

Cilacap, 2 Juni 2026

Konsultan



Dr. Lumaaur Ridlo, M.Pd.

NIDN. 2129048001

MOTTO

“Jangan takut jatuh, sebab yang tak pernah memanjatlah yang tak pernah jatuh.
Jangan takut gagal, karena yang tak pernah gagal hanyalah mereka yang tak pernah melangkah. Dan jangan takut salah, sebab dari kesalahan pertama, kita bisa belajar menemukan jalan yang benar di langkah berikutnya.”

-Buya Hamka-

“Setiap proses memiliki jeda dan perjuangan, sebagaimana fajar yang tidak hadir seketika, melainkan melalui gelapnya malam sebelum meancarkan cahaya.”

-Sekar Jernih Isnaeni-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Solawat serta salam saya junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan mengucapkan Bisimillahirrohmanirohim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Jatmiko dan ibu Sri Diastuti yang selalu menjadi sumber doa, kekuatan, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan saya. Terimakasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dukungan moral maupun materi, serta kepercayaan yang tiada henti sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan ini.
2. Teruntuk Kakak Sekar Ratih Larasati yang sudah menemani dari awal penulisan dan selalu menjadi tempat untuk mencurahkan semua permasalahan yang penulis hadapi, menjadi pendengar sejati dan menjadi penghibur dikala penulis suntuk dalam penyusunan skripsi.
3. Untuk pemilik Nim 22CJ10002 dan 22CJ10008 yang telah menjadi bagian penting dalam setiap langkah penulisan. Terima kasih atas dukungan, nasihat, dan kesabaran yang selalu menguatkan hingga proses ini dapat dilalui.
4. Teruntuk novi yang selalu hadir memberi semangat, menjadi pendengar setia, dan mendampingi penulis melewati setiap tantangan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Teruntuk teman-teman seperjuangan saya PGSD A yang selalu saling memberikan support serta memberikan dorongan sehingga penulis menjadi lebih semangat untuk memperjuangkan skripsi ini dan memperjuangkan apa yang telah diimpikan
6. Teruntuk diriku sendiri, terima kasih sudah bertahan, berjuang dan tidak menyerah meskipun melalui berbagai tantangan dan rintangan. Terimakasih karena tetap kuat, tetap percaya, dan terus melangkah hingga sampai di titik ini. Pencapaian ini adalah bukti setiap usaha dan kesabaran akan berbuah hasil yang membanggakan.

ABSTRAK

Sekar Jernih Isnaeni, 22CJ10018, HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SD NEGERI 2 SROWOT. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, 2) Mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, 3) Menganalisis apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian statistik. Desain penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk menganalisis data numerik dengan metode statistik. Dari jumlah populasi sebanyak 83 siswa, dan seluruhnya dijadikan sampel penelitian sehingga jumlah sampel juga berjumlah 83 siswa. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Berdasarkan hasil penelitian, durasi penggunaan *gadget* siswa termasuk dalam kategori tinggi, dengan perolehan 30 siswa atau 36%. Sementara itu, keterampilan sosial siswa berada pada kategori sedang ke naik, dengan perolehan 28 siswa atau 33%. Terdapat hasil koefisien korelasi diperoleh signifikan $0,07 > 0,05$ dan hubungan yang terjadi positif sehingga hipotesis nol (H_0) diterima antara variable (X) durasi penggunaan *gadget* dengan (Y) keterampilan sosial, artinya tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Srowot.

Kata kunci: Durasi penggunaan *gadget*, keterampilan sosial

ABSTRACT

Sekar Jernih Isnaeni, 22CJ10018, THE RELATIONSHIP BETWEEN THE DURATION OF GADGET USE AND THE SOCIAL SKILLS OF HIGH GRADE STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 SROWOT. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

This study aims to 1) Determine the duration of gadget use among high grade students of State Elementary School 2 Srowot, 2) Determine the level of social skills of high grade students of State Elementary School 2 Srowot, 3) Analyze whether there is a relationship between the duration of gadget use and the social skills of high grade students of State Elementary School 2 Srowot. This study uses a quantitative approach, with statistical research methods. The research design uses quantitative research methods to analyze numerical data with statistical methods. From a population of 83 students, and all of them were used as research samples, so the total sample also amounted to 83 students. The instrument in this study used a questionnaire to determine the duration of gadget use on the social skills of high grade students of State Elementary School 2 Srowot. Based on the research results, the duration of students' gadget use is categorized as high, with 30 students (36%) achieving it. Meanwhile, students' social skills are in the moderate to increasing category, with 28 students (33%) achieving it. The correlation coefficient obtained is significant at $0.07 > 0.05$, and the relationship is positive. Therefore, the null hypothesis (H_0) is accepted between the variables (X) gadget use duration and (Y) social skills. This means there is no relationship between gadget use duration and the social skills of students at Srowot 2 Elementary School.

Keywords: Gadget use duration, social skills

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-nya, sehingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot”** skripsi ini disusun merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ini menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih atas dorongan dan keterlibatan berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Bapak Dr. A Lutfi Hamidi, M.Ag., Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali (UNUGHA) Cilacap, beserta seluruh jajaran Civitas Akademika UNUGHA Cilacap.
2. Ibu Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UNUGHA)
3. Ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd, Kapordi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UNUGHA) Cilacap yang senantiasa

memberikan dukungan, motivasi, saran, nasehat, arahan, dan juga sabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., Dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, saran, nasehat, arahan dan juga selalu sabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Urip Umayah, M.Pd. Dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, saran, nasehat, arahan dan juga selalu sabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali (UNUGHA) Cilacap, yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis khususnya dalam penyelesaian skripsi ini, mudah-mudahan tidak mengurangi penghormatan dan penghargaan penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Penulis hanya dapat berdoa semoga amal dan kebaikan semua pihak yang penulis sebutkan diatas diterima oleh Allah SWT dengan iringan doa

Jazakumullahu Khairati wa Sa'adatiddunya Wal Akhirah. Ammiin

Cilacap, 11 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PLAGIARISME	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
NOTA KONSULTAN	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Pikir	37
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian	42
D. Desain Penelitian	43

E.	Variabel Penelitian.....	44
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	44
G.	Instrumen Pengumpulan Data.....	45
H.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	48
I.	Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		56
A.	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	56
B.	Hasil Penelitian	56
C.	Pembahasan.....	68
D.	Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB V SIMPULAN		73
A.	Simpulan	73
B.	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Skor Skala Liker	46
Tabel 3. 2. Kisi-Kisi Instrumen Durasi Penggunaan Gadget	46
Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial	47
Tabel 3. 4. Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 3. 5. Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 3. 6. Hasil Uji Reliabilitas Skala Keterampilan Sosial	52
Tabel 3. 7. Hasil Uji Reliabilitas Skala Durasi Penggunaan Gadget	52
Tabel 4. 1. Deskripsi Subjek Penelitian	57
Tabel 4. 2. Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 4. 3. Hasil Uji Lineritas	58
Tabel 4. 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas	59
Tabel 4. 5. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	60
Tabel 4. 6. Norma Kategorisasi.....	60
Tabel 4. 7. Kategorisasi Skor Durasi Penggunaan Gadget	61
Tabel 4. 8. Kategorisasi Skor Keterampilan Sosial	62
Tabel 4. 9. Kategori Kelas.....	63
Tabel 4. 10. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dan Kategori Keterampilan Sosial	63
Tabel 4. 11. Uji Regresi Linear Sederhana	65
Tabel 4. 12. Hasil Uji Korelasi	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.....	39
------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman wawancara guru dan siswa	84
Lampiran 2. Hasil wawancara.....	86
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Durasi Penggunaan Gadget	89
Lampiran 4. Angket Durasi Penggunaan Gadget.....	89
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial.....	93
Lampiran 6. Angket keterampilan sosial	94
Lampiran 7. Uji validitas durasi penggunaan gadget.....	97
Lampiran 8. Uji validitas keterampilan sosial.....	98
Lampiran 9. Hasil uji reliabilitas durasi penggunaan gadget.....	98
Lampiran 10. Hasil uji reliabilitas keterampilan sosial	99
Lampiran 11. Hasil uji normalitas.....	99
Lampiran 12. Hasil uji linearitas	99
Lampiran 13. Hasil uji Uji Heteroskedastisitas	99
Lampiran 14. Hasil uji korelasi durasi penggunaan gadget dan keterampilan sosial	100
Lampiran 15. Validitas instrumen.....	101
Lampiran 16. Surat-surat.....	109
Lampiran 17. Dokumen	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di abad ke-21 menghadapi banyak masalah akibat revolusi digital yang meresapi setiap aspek kehidupan. Perkembangan teknologi selama beberapa dekade terakhir telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan budaya, pengetahuan, dan pendidikan. Generasi mendatang membutuhkan kemampuan yang lebih canggih di dunia yang semakin terhubung karena otomatisasi dan teknologi digital. Oleh karena itu, pendidikan menekankan pembinaan pemikiran kritis, kerja sama tim, komunikasi, dan kreativitas selain perolehan pengetahuan akademis (Maswain et al., 2025).

Terdapat kekurangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pendidikan, yaitu penurunan keterlibatan sosial langsung siswa, selain peluang untuk meningkatkan kemampuan abad ke-21. Untuk memastikan bahwa teknologi terus mendorong keterampilan sosial, pendidik dituntut memiliki kompetensi digital yang tidak sekedar menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengarahkan pengguna (Prayogi et al., 2019). Selain itu, siswa menganggap teknologi lebih menarik dari pada berinteraksi dengan orang di lingkungan sekitar, sehingga teknologi berpotensi menurunkan keterampilan sosial (Oktaviana et al., 2022).

Teknologi yang digunakan secara berlebihan juga berdampak pada keterampilan sosial, terutama melalui permainan yang dimainkan secara *online*. Misalnya, anak yang terbiasa bermain permainan digital akan kesulitan berinteraksi dengan temannya. Hal ini terjadi karena pemain tersebut kesulitan berinteraksi dalam permainan. Bermain permainan *gadget* mendorong individualisme dan tidak memerlukan koneksi sosial. Akibatnya, kemampuan sosialnya dianggap kurang (Rut et al., 2020).

Selain itu, terbukti dari yang dipikirkan hanyalah bermain dengan *gadget*, individu kehilangan fokus dan menjadi kurang terlibat dalam belajar serta memahami topik. Banyak anak sekolah dasar dengan keterampilan sosial yang rendah ragu untuk berbicara dengan guru maupun teman sebaya, baik dalam kegiatan bermain maupun saat menyampaikan pendapat. Keterampilan sosial akan terpengaruh negatif oleh masalah yang muncul, sehingga mengarah pada keterampilan sosial yang rendah dan kurang berkembang (Pratiwi et al., 2023).

Keterampilan sosial berfungsi sebagai landasan komunikasi dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Individu yang memiliki keterampilan sosial baik akan lebih mudah berhasil di sekolah maupun dalam kehidupan sosial. Sebaliknya, kurangnya keterampilan sosial dapat menimbulkan berbagai masalah dalam perkembangan akademik maupun hubungan. Oleh karena itu, keterampilan sosial menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam perkembangan siswa, khususnya pada masa sekolah dasar kelas tinggi (Dewi et al., 2022).

Siswa di sekolah dasar kelas tinggi yang berusia antara 10 -12 tahun dianggap berada dalam periode kritis dalam perkembangan intelektual dan sosial mereka. Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang semakin canggih pada fase ini dan mulai memahami dinamika sosial di sekitar mereka sepanjang tahap ini. Pada titik ini, siswa juga mulai menilai informasi, membentuk ide-ide mereka sendiri, dan membentuk ikatan sosial yang lebih rumit (Saniyyah et al., 2021).

Kekurangan interaksi sosial, dan banyak individu seringkali malu serta ragu untuk mengutarakan ide-ide. Mengingat permasalahan tersebut, jelas bahwa kemampuan interaksi sosial masih dianggap kurang. Mayoritas cenderung pemalu dan ragu untuk menyuarakan pikiran, sehingga keterampilan sosial siswa belum berkembang secara optimal (Rizal Suganda et al., 2020).

Individu dengan keterampilan sosial yang rendah mungkin merasa lebih sulit membentuk interaksi positif dengan orang lain, memiliki hubungan yang kurang menyenangkan dengan teman sekelas, serta menerima komentar yang tidak menguntungkan. Siswa dengan keterampilan sosial yang rendah dicirikan oleh ketidakmampuan siswa memodifikasi perilaku sebagai respons terhadap berbagai keadaan, ketidakmampuan mengelola perilaku kekerasan, serta perilaku sosial yang tidak dianggap dapat diterima oleh orang lain. Hal ini memperlihatkan bahwa keterampilan sosial yang rendah dapat menimbulkan hambatan

dalam proses perkembangan akademik maupun hubungan sosial siswa (Vegetari et al., 2021).

Selain membatasi aktivitas fisik dan meningkatkan risiko perilaku antisosial, penggunaan *gadget* berlebihan juga dapat secara langsung mengurangi peluang keterampilan sosial. Siswa di sekolah dasar kelas tinggi lebih banyak menggunakan teknologi untuk bermain dari pada untuk berinteraksi sosial, sehingga memengaruhi kemampuan sosial. Siswa di kelas tinggi sekolah dasar yang lebih sering menggunakan teknologi menunjukkan penyempitan kesenjangan sosial. Meskipun aplikasi pendidikan di perangkat mungkin berguna, penggunaan berlebihan tetap berpotensi mendorong individualisme (Mediari et al., 2025).

Penggunaan *gadget* memberikan beberapa manfaat, seperti meningkatkan pengetahuan, merangsang otak dengan aktivitas edukatif, dan berfungsi sebagai alat belajar. Di sisi lain, konsekuensi negatifnya termasuk mengganggu pertumbuhan, kesehatan psikologis, prestasi akademik, serta kapasitas untuk berperilaku tepat terhadap orang lain maupun lingkungan sekitar. Hal ini terjadi akibat banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan usia siswa (Rini et al., 2021).

Bermain dan interaksi tatap muka adalah aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Namun, siswa mungkin memperoleh sikap sosial baru yang berarti kurang peduli terhadap lingkungan sosial, baik saat berinteraksi dengan orang tua, teman sebaya, maupun masyarakat luas, jika

penggunaan *gadget* yang berlebihan dibiarkan tanpa pengawasan dalam jangka waktu yang lama (Reinoso 2018).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital saat ini dapat memberikan konsekuensi positif maupun negatif terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Peran orang tua menjadi penting dalam mengarahkan anak dengan menanamkan pemahaman bahwa keterampilan sosial lebih utama dari pada penggunaan *gadget* serta membatasi durasi penggunaannya. Dalam praktik sehari-hari, aktivitas bermain sering kali berdampak pada pola keterampilan sosial, menimbulkan gangguan dalam interaksi, serta mengurangi kewajiban akademik maupun agama (Aulia Tri Utami et al., 2022).

Hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa terletak pada bagaimana frekuensi serta lamanya penggunaan perangkat memengaruhi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Penggunaan perangkat dengan durasi tinggi cenderung menyebabkan penurunan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama, sedangkan penggunaan dengan durasi sedang masih menunjukkan kategori keterampilan sosial yang baik (Utomo et al., 2023).

Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan memungkinkan munculnya perilaku individualistik, menurunkan fokus belajar, serta mengurangi keterlibatan dalam aktivitas sosial di sekolah maupun lingkungan sekitar. Sebaliknya, penggunaan dengan durasi wajar dan diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang konstruktif dapat mendukung

perkembangan keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan durasi penggunaan *gadget* menjadi faktor penting dalam mendukung keseimbangan antara perkembangan akademik dan sosial siswa.

Di jenjang sekolah dasar, khususnya usia 10–12 tahun, siswa seringkali bergantung pada *gadget* sehingga menjadikannya bagian dari rutinitas sehari-hari. Sebagian besar usia tersebut lebih suka bermain dengan perangkat elektronik dari pada belajar atau berinteraksi dengan orang lain. Masalah ini cukup mengkhawatirkan karena masa kanak-kanak dikaitkan dengan ciri-ciri yang tidak stabil dan rasa ingin tahu yang kuat, yang keduanya dapat menyebabkan perilaku konsumtif lebih banyak. Kekhawatiran utama bagi orang tua adalah banyak siswa usia sekolah dasar lebih suka bermain dengan teknologi dari pada mendengarkan instruksi orang tua (Anugrah et al., 2023).

Dalam konteks kehidupan masa kini, *gadget* tidak lagi dianggap sebagai barang mewah karena sebagian siswa sudah memilikinya dari orang tua mereka. Kepemilikan perangkat ini memberi lebih banyak waktu bagi siswa untuk melakukan hal lain tanpa harus diawasi. Siswa tidak diragukan lagi merasa senang ketika orang tua mereka memberikan perangkat elektronik, sehingga penggunaan gadget semakin menjadi bagian dari keseharian siswa (Rismala et al., 2021).

Bermain dengan teman dianggap kurang menyenangkan dibandingkan menggunakan *gadget*. Banyak siswa mengklaim bahwa terus-

menerus membawa perangkat ke mana pun mereka pergi dan biasanya menggunakannya selama dua hingga tiga jam di rumah setiap kali bermain. Hal ini terjadi karena aplikasi *game* yang tersedia di perangkat dianggap lebih menghibur dari pada permainan tradisional di sekitar mereka. Akibatnya, sering duduk diam di depan perangkat saat bermain tanpa menyadari dunia luar (Mita et al., 2025).

Pada tahap perkembangan sekolah dasar, siswa seharusnya berinteraksi langsung dengan lingkungan. Biasanya senang mempelajari hal-hal baru melalui kegiatan bermain. Akan tetapi, saat ini banyak yang lebih memilih menggunakan perangkat digital untuk memenuhi dorongan epistemik, terutama melalui aplikasi permainan *online* yang tersedia. Karena itu, mayoritas menghabiskan waktu sepanjang hari dengan perangkat digital, padahal seharusnya bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya (Witarsa et al., 2018).

Setelah melakukan observasi di SD Negeri 2 Srowot, peneliti menemukan bahwa keterampilan sosial siswa kelas tinggi masih tergolong rendah. Beberapa siswa terlihat ragu ketika menyampaikan pendapat di kelas, kurang percaya diri saat mengikuti kegiatan kelompok, serta cenderung pasif ketika diminta berpartisipasi dalam diskusi. Meskipun siswa tidak membawa *handphone* ke sekolah, kondisi tersebut diduga berkaitan dengan tingginya durasi penggunaan *gadget* yang lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain *online* atau mengakses media sosial. Akibatnya, kesempatan siswa untuk melatih komunikasi, kerja sama, dan

empati menjadi berkurang karena interaksi tatap muka dengan teman sebaya semakin terbatas.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki keterampilan sosial rendah, seperti kurang mampu bekerja sama, ragu membantu teman, dan pasif dalam kegiatan kelas. Selain itu, wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa sebagian lebih senang menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* atau membuka media sosial dibanding berinteraksi langsung dengan teman. Kondisi ini menegaskan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang tinggi mengurangi kesempatan melatih komunikasi, empati, dan kerja sama. Namun demikian, beberapa siswa menyatakan bahwa bermain dengan teman sebenarnya terasa lebih menyenangkan, hanya saja kebiasaan menggunakan *gadget* membuat kesempatan semakin jarang terjadi.

Dalam proses pembelajaran IPAS di kelas 4, 5, dan 6, peneliti sekaligus melakukan observasi terhadap keterampilan sosial siswa, meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal perkembangan sosial siswa sekolah dasar dengan kenyataan di lapangan, sehingga peneliti memandang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan antara durasi penggunaan dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hubungan penggunaan *gadget* memengaruhi

keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, agar hasilnya dapat menjadi dasar dalam upaya pengembangan strategi pembelajaran serta pengawasan penggunaan teknologi di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Terdapat penelitian yang serupa mengungkapkan adanya hubungan antara prestasi akademik siswa kelas lima sekolah dasar dengan jumlah waktu yang siswa habiskan menggunakan *gedget*. Penelitian ini menggembirakan karena menyiratkan bahwa kinerja akademik dapat dipengaruhi oleh penggunaan yang bertanggung jawab. Ini menyiratkan bahwa jika digunakan dengan benar, teknologi bisa menjadi alat pengajaran yang bermanfaat (Julmiran et al., 2024).

Sementara itu, penelitian menekankan hubungan antara pertumbuhan keterampilan sosial siswa sekolah dasar di Makassar dan penggunaan *gadget* siswa. Penelitian ini menyoroti kekurangan karena menggambarkan bagaimana penggunaan teknologi yang tidak tepat dapat berdampak buruk pada sosialisasi dan perkembangan emosional anak-anak (Hasim 2024).

Penelitian lain juga mempunyai beberapa kesamaan, penelitian berfokus pada seberapa sering anak-anak prasekolah menggunakan *gadget* dan seberapa baik mereka berinteraksi dengan orang lain, tetapi tidak secara khusus meneliti potensi efek durasi penggunaan pada kelompok usia di luar prasekolah (Sundari 2024). Kajian lain meneliti bagaimana faktor teknologi dan sosio-emosional memengaruhi hasil belajar anak kelas lima, namun

analisis yang lebih mendalam tentang keterampilan sosial diabaikan demi fokus pada hasil belajar (Lucky et al., 2025). Penelitian berikutnya menyoroti pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan kreatif (Masulin et al., 2025). Meskipun penelitian tersebut menekankan kecerdasan emosional, belum ada satu pun yang secara spesifik menguji keterkaitannya dengan keterampilan sosial (Venasari et al., 2025).

Oleh karena itu, untuk memiliki pengetahuan yang lebih mendalam dan terfokus, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk secara jelas menghubungkan jumlah waktu yang dihabiskan siswa sekolah dasar menggunakan *gadget* dengan kemampuan sosial mereka, terutama di kelas tinggi.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, penting untuk dilakukan penelitian tersebut karena durasi penggunaan *gadget* sangat berhubungan dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk mengangkat judul penelitian ini yaitu “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kelas tinggi masih menunjukkan keterampilan sosial yang rendah, misalnya ragu menyampaikan pendapat di kelas dan kurang percaya diri saat mengikuti kegiatan kelompok.

2. Kurangnya kemampuan siswa dalam bekerja sama, membantu teman, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi.
3. Belum adanya penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga penelitian ini penting untuk mengisi kesenjangan tersebut.
4. Siswa lebih memilih bermain game online atau menggunakan media sosial dibandingkan melakukan aktivitas sosial tatap muka, sehingga interaksi sosial di sekolah maupun rumah berkurang.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas, serta untuk mempermudah penulis dalam membuat penulisan, serta untuk lebih mengarahkan penelitian ini sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang. Maka peneliti membatasi masalah penelitian pada “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sd Negeri 2 Srowot”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?
2. Bagaimana keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?

3. Apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.
2. Untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi Sd Negeri 2 Srowot
 - b. Menambah wawasan dan referensi dalam kajian penggunaan *gedget* dan dampaknya pada perkembangan sosial anak, khususnya siswa kelas tinggi SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru sekolah dasar dalam memberikan masukan untuk mengatur penggunaan *gadget* siswa, sehingga keterampilan sosial mereka dapat berkembang secara optimal.
- b. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam menyusun kebijakan atau program pembelajaran yang menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan interaksi sosial siswa.
- c. Memberikan pemahaman bahwa durasi penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak, sehingga dapat dijadikan pedoman dalam membatasi dan mengawasi penggunaan *gadget*.
- d. Penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih lanjut hubungan *gadget* dengan keterampilan sosial.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Durasi Penggunaan *Gadget*

a. Definisi *Gadget*

Gawai merupakan alat atau perkakas yang seiring berjalannya waktu juga disebut *gadget* dalam bahasa Inggris dan dipahami sebagai perangkat elektronik dengan tujuan serta kegunaan tertentu. Mayoritas individu menggunakannya untuk mempermudah tugas sehari-hari mereka (Wijaya et al. 2022).

Kata *gadget* dalam bahasa Inggris mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan tujuan tertentu. Salah satu fitur yang membedakan perangkat ini dari lainnya adalah kebaruannya. Hal tersebut berarti bahwa perangkat baru dengan teknologi terbaru yang mampu meningkatkan kualitas hidup manusia selalu dikembangkan. Saat ini, Indonesia menawarkan berbagai macam gawai, terutama komputer desktop, laptop, tablet, ponsel pintar, dan perangkat Android (A'yun et al. 2021).

Gadget adalah perangkat elektronik dengan tujuan lebih khusus yang biasanya dibuat agar lebih cerdas dari pada model sebelumnya. Istilah ini mengacu pada kemampuan perangkat elektronik untuk memfasilitasi tenaga kerja manusia sehingga

menjadi lebih canggih dan berguna dibandingkan perangkatlain. Tidak semua perangkat elektronik termasuk dalam kategori tersebut. *Handphone*, tablet, laptop, *e-reader*, konsol *game*, dan pemutar MP3 menjadi contoh perangkat elektronik yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar (Azkia, 2022).

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil dengan tujuan dan fungsi tertentu untuk mengunduh informasi terbaru menggunakan berbagai teknologi dan fitur baru, sehingga membuat kehidupan manusia lebih praktis. Dulu, hanya orang dewasa yang memanfaatkannya untuk bisnis dan komunikasi, tetapi sekarang hampir setiap kelompok usia menggunakannya, termasuk anak-anak, remaja, orang dewasa, dan lansia.

Perkembangan pada siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh teknologi ini, terutama dalam hal keterampilan sosial. Penggunaan yang berlebihan juga berdampak pada perkembangan emosional, yang dapat menimbulkan masalah perhatian seperti meningkatnya hiperaktivitas dan kesulitan berkonsentrasi. Selain itu, kondisi tersebut sering menyebabkan rasa sedih atau kebosanan saat berinteraksi dengan teman sebaya (Astarani et al. 2023).

Saat ini, baik orang dewasa maupun siswa menggunakan *gadget* sebagai bentuk teknologi yang umum. Pada awal diciptakan, gawai selalu dianggap lebih unik atau dibangun secara cerdas dibandingkan teknologi standar. Kehidupan saat ini juga

dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Salah satu manfaat gawai adalah pemanfaatannya sebagai alat belajar (Gusman et al. 2022).

Penggunaan teknologi secara luas terjadi dalam banyak profesi, termasuk bidang pendidikan. Tidak dapat disangkal bahwa anak-anak usia sekolah pada umumnya sudah memiliki perangkat berkat orang tua mereka. Pada abad ke-21, *gadget* berperan penting dalam membantu proses belajar sehingga memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Pengawasan dan perhatian orang tua sangat penting dalam penggunaan teknologi oleh anak-anak usia sekolah, terutama terkait akses internet. Melalui akses internet, perangkat *gadget* memudahkan anak-anak untuk memperoleh kesenangan sekaligus informasi. Akan tetapi, perkembangan anak usia sekolah dapat terpengaruh secara negatif apabila penggunaan perangkat dilakukan secara berlebihan tanpa pengawasan (Sari 2025).

Terutama bagi siswa usia sekolah dasar, *gadget* dapat memberikan efek positif maupun negatif bagi penggunanya. Penggunaan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan pemahaman terhadap fakta-fakta yang relevan. Sebagai alat pembelajaran, permainan edukasi yang tersedia mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus merangsang kemampuan otak. Selain itu, dapat menjelajahi dunia, mencari informasi, dan

berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia hanya dengan menggunakan perangkat digital (Hermawan et al. 2024).

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik kecil dengan tujuan dan fungsi tertentu, yang dirancang lebih cerdas dibandingkan teknologi standar, serta digunakan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam berbagai bidang kehidupan. *Gadget* memiliki karakteristik kebaruan karena selalu dikembangkan dengan teknologi terbaru, sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup, menyediakan akses informasi, mendukung komunikasi, serta berperan sebagai alat pembelajaran bagi berbagai kelompok usia.

b. Kelebihan *Gadget*

Menurut Santoso Aldino Farhan (2020), penggunaan *gadget* memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Siswa dapat dengan mudah berkomunikasi melintasi jarak jauh dan memiliki akses sederhana ke informasi penting. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dapat memperoleh manfaat dari memanfaatkan teknologi mutakhir sebaik mungkin.
- 2) Siswa dapat belajar tentang berbagai topik dan berinteraksi dengan banyak orang di seluruh dunia berkat kemajuan teknologi yang sangat pesat di dunia *online*. agar kita dapat belajar satu sama lain dan mengumpulkan informasi penting

dari seluruh dunia. Selain itu, ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak tentang berbagai topik penting.

- 3) Perkembangan teknologi telah memunculkan banyak permainan imajinatif dan menantang yang digemari, sehingga melalui teknologi canggih permainan tersebut dapat mengajarkan hal-hal baru.

Menurut Pitriyani et al. (2025), penggunaan *gadget* memiliki kelebihan seperti:

- 1) Mempermudah komunikasi

Gadget memfasilitasi komunikasi antara siswa dan teman-teman melalui aplikasi media sosial atau pesan teks, yang membantu membentuk ikatan sosial yang lebih erat.

- 2) Informasi mudah diakses

Siswa dapat dengan mudah mencari informasi tentang pelajaran dan topik lain secara *online*, memperluas pengetahuan di luar apa yang diajarkan di kelas.

- 3) Mengembangkan orisinalitas

Berbagai aplikasi pendidikan di *gadget* dapat mendorong kreativitas siswa dengan membiarkan siswa bereksperimen dengan ide dan proyek yang berbeda.

- 4) Pengembangan kemampuan kognitif

Siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pemanfaatan teknologi

karena seringkali menuntut individu untuk menemukan solusi, sehingga harus digunakan dalam penyelesaian berbagai permasalahan.

5) Belajar secara mandiri

Siswa dapat menggunakan teknologi untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah dan berpartisipasi dalam studi mata pelajaran yang interaktif, menarik, serta menyenangkan secara mandiri. Pemanfaatan teknologi juga dapat meningkatkan daya ingat dengan merekam atau mengambil foto materi pendidikan kapan saja.

6) Jaringan sosial yang berkembang

Dengan berinteraksi dengan siswa dari berbagai tempat dan latar belakang di luar kelas, jaringan sosial dapat berkembang di luar lingkungan sekolah.

Menurut Nurhaliza et al. (2024), penggunaan *gadget* memiliki kelebihan seperti dapat dibagi menjadi tiga kelompok:

- 1) Membaca *e-book*, memanfaatkan program pembelajaran, atau mencari materi pendidikan.
- 2) Manfaatkan media sosial, menonton video, mendengarkan musik, atau bermain permainan *online*.
- 3) Berkomunikasi melalui aplikasi obrolan, melakukan panggilan, atau mengirim pesan teks.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan penggunaan *gadget* adalah kemampuannya mempermudah komunikasi, menyediakan akses informasi, serta mendukung pembelajaran dan kreativitas. Selain fungsi teknis, perangkat digital juga memberi peluang untuk mengembangkan keterampilan kognitif, berpikir kritis, dan belajar mandiri, sehingga berperan sebagai sarana memperluas wawasan, mempererat jaringan sosial, dan meningkatkan kemampuan belajar jika digunakan secara tepat.

c. Kekurangan *Gadget*

Menurut Watak et al. (2023), penggunaan *gadget* memiliki lebih banyak kekurangan, antara lain:

1) Penurunan fokus

Siswa yang kecanduan bermain *game* menjadi terganggu selama proses belajar dan hanya memikirkan *gadget*.

2) Terlalu malas untuk membaca dan menulis.

YouTube, *game* seluler, dan salah satu aplikasi *gadget* adalah penyebabnya. Siswa sering kali tidak perlu menuliskan apa yang ingin dicari dan hanya berkonsentrasi pada gambar.

3) Penurunan keterampilan sosial atau peningkatan introversi

Siswa yang menggunakan perangkat mungkin mengembangkan kecenderungan antisosial dan individualistis. Salah satu dampak buruk teknologi yang

dihasilkan dari penggunaan perangkat yang tidak tepat adalah perilaku antisosial.

4) Mengganggu waktu tidur

Siswa yang terbiasa menggunakan elektronik tepat sebelum tidur sering mengalami sakit kepala, insomnia, dan kesulitan berkonsentrasi.

5) Kecanduan

Akan menjadi tantangan bagi anak-anak yang bergantung dan kecanduan teknologi untuk mengalihkan perhatian mereka. Mereka menganggap teknologi sebagai kebutuhan utama sehari-hari.

6) Masalah kesehatan

Salah satu masalah kesehatan yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* berlebihan adalah paparan radiasi.

7) Mempengaruhi perilaku siswa

Karena kemajuan teknologi saat ini, seperti fakta bahwa siapa pun dapat mengakses internet, perancang situs web berusaha membuat situs web yang menarik perhatian dengan menampilkan kekejaman dan sadisme. Karakter dan pola perilaku siswa pun terpengaruh.

Menurut Chatleen Prycilia Ompi et al. (2020) ada beberapa kekurangan *gadget* yaitu:

1) Menghambat kecerdasan emosional

Banyak permainan di *gadget* dibuat untuk dimainkan satu arah. Selain itu, percakapan yang terjadi tidak bersifat timbal balik. Perhatian siswa teralihkan dari lingkungannya oleh permainan yang sedang dimainkan. Akibatnya, kecerdasan emosional dan kesadaran akan lingkungan sosial menderita.

2) Risiko paparan radiasi

Gadget dapat dibawa ke mana saja dan diposisikan sesuai keinginan saat digunakan untuk bermain *game* di smartphone, tablet, atau perangkat lainnya. Siswa tidak lagi mampu menilai jarak aman dalam keadaan tersebut, bahkan sebagian sudah terbiasa menggunakan ponsel pintar untuk menghabiskan waktu saat tidur. Mata harus bekerja lebih keras karena penerangan yang redup di ruangan dan kontras tajam layar. Selain itu, ketajaman penglihatan terganggu sehingga banyak yang harus menggunakan bantuan visual sejak usia dini.

3) Perubahan Anatomi Tulang dan Nyeri Leher Nyeri leher bisa disebabkan oleh penggunaan *gadget* dalam waktu lama dan postur tubuh yang buruk. Dalam keadaan normal, tulang

belakang leher sedikit membengkok ke belakang. Leher membungkuk ke depan saat menggunakan ponsel pintar dalam waktu lama dan sering menunduk.

- 4) Hambatan Pembangunan siswa yang aktif berinteraksi dengan teknologi sering kali mengalami keterlambatan perkembangan atau bahkan menghambat perkembangan fisik mereka.

- 5) Sulit Memahami Instruksi

Pengguna yang terpaku pada permainan digital di *gadget* biasanya tidak mau membaca buku. Hal ini terjadi karena permainan terlihat lebih menarik di ponsel maupun perangkat lain dibandingkan buku teks. Kesulitan dalam fokus pada pelajaran seringkali menimbulkan rasa malas, sehingga pada akhirnya prestasi akademik di sekolah mengalami penurunan.

- 6) Perkembangan psikologis terancam.

Mayoritas permainan pada *gadget* menampilkan kekerasan, konflik, atau bahaya bagi pengguna. Perkembangan psikologis dapat terganggu sebagai akibat dari paparan tersebut. Siswa merupakan peniru yang baik dan sering ingin meniru hal-hal yang sama terlihat.

- 7) Perubahan Perilaku pada siswa yang kecanduan menjadi bermusuhan dan cenderung berteriak. Ketika *gadget* yang

mereka gunakan untuk bermain *game* diambil secara paksa, respons ini terjadi.

Menurut Amri et al. (2020) ada beberapa kekurangan *gadget* yaitu:

- 1) Risiko paparan radiasi Penggunaan perangkat dalam jangka panjang dapat menyebabkan penurunan kapasitas sensorik visual karena paparan radiasi.
- 2) Membangun kebiasaan *Gadget* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak dan dibawa ke mana pun mereka pergi.
- 3) Materi pembelajaran menjadi sulit dipahami karena pencarian informasi lebih sering dilakukan melalui *gadget*, sehingga siswa tidak memperhatikan apa yang diajarkan guru selama pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan penggunaan *gadget* meliputi penurunan fokus belajar, berkurangnya keterampilan sosial, serta meningkatnya kecenderungan individualistik dan perilaku antisosial. Penggunaan berlebihan juga berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan fisik maupun psikologis, sehingga perangkat digital dapat menghambat interaksi sosial, menurunkan prestasi, dan mengganggu keseimbangan perkembangan anak jika tidak diawasi dengan baik.

d. Durasi Penggunaan *Gadget*

Menurut Syifa et al. (2019), terdapat beberapa durasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu:

- 1) Pengguna kategori tinggi yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari menggunakan *gadget* siswa.
- 2) Pengguna sedang yang menghabiskan kurang dari satu atau dua jam sehari di *gadget* siswa,
- 3) Penggunaan kategori rendah, yang didefinisikan sebagai penggunaan *gadget* selama lima hingga tiga puluh menit sehari, baik secara jarang di rumah atau hanya selama waktu luang.

Menurut Julmiran et al. (2024), terdapat beberapa durasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu:

- 1) Durasi Rendah (<1 jam/hari atau maksimal 1 jam/hari)

Sebagian besar siswa masuk ke dalam kategori ini. Anak-anak hanya menggunakan perangkat elektronik untuk belajar atau hiburan singkat. Hal ini membuat prestasi mereka tetap baik, fokus di sekolah terjaga, interaksi sosial berjalan dengan baik, dan risiko kecanduan sangat rendah.

- 2) Durasi Tinggi (≥ 2 jam/hari, terutama 3–6 jam/hari):

Jumlahnya kecil, kurang dari 20%. Anak-anak menggunakan perangkat elektronik lebih lama untuk bermain

game atau media sosial. Akibatnya, mereka menjadi kurang fokus, mudah terganggu, berisiko mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur dan mata lelah, serta menunjukkan perilaku sosial yang negatif.

Menurut Hanun et al. (2024), terdapat beberapa durasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu:

1) Durasi Tinggi (>4 jam/hari)

Sebagian besar remaja menggunakan perangkat selama lebih dari empat jam setiap hari. Sebanyak 61% di antaranya mengalami ketajaman mata yang tidak normal, seperti pandangan kabur, mata lelah, dan risiko gangguan penglihatan akibat paparan layar yang terlalu lama.

2) Durasi Rendah (<3 jam/hari)

Sebagian besar remaja tidak menggunakan perangkat lebih dari tiga jam setiap hari. Dampaknya, ketajaman mata mereka tetap normal, sehingga penggunaan perangkat dapat dikatakan relatif aman.

Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada dalam Purwadi et al. (2023) menyatakan bahwa anak yang usianya lebih dari 6 tahun hanya diizinkan menggunakan *gadget* selama dua jam setiap hari.

2. Keterampilan Sosial

a. Definisi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh seseorang melalui proses belajar bagaimana berhasil berinteraksi atau bergaul dengan orang lain. Kemampuan komunikasi lisan dan tertulis serta kapasitas untuk berkolaborasi dengan orang lain dalam kelompok kecil maupun besar adalah contoh keterampilan sosial (Nurishlah et al. 2024).

Siswa harus memiliki keterampilan sosial agar dapat berinteraksi dengan siswa lain secara konstruktif dan tepat dalam lingkungan sosial. Siswa dapat berkembang menjadi individu yang berperilaku tepat dalam lingkungan sosial mereka, yang memudahkan mereka berinteraksi dengan siswa lain dan diterima oleh sekolah serta kelompok belajar. Ini adalah salah satu alasan mengapa keterampilan sosial sangat penting (Wati et al. 2020).

Kemampuan untuk berinteraksi dan berbicara dengan orang lain dalam situasi sehari-hari dikenal sebagai keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat penting karena memungkinkan siswa sekolah dasar berinteraksi dengan teman, mengembangkan kepercayaan diri, dan berkembang menjadi orang dewasa yang mampu bersosialisasi. Selain itu, keterampilan sosial memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah, yang semuanya sangat penting dalam

berbagai bidang kehidupan, termasuk hubungan interpersonal, pekerjaan, dan kehidupan pribadi (Barokah et al. 2024).

Menurut Bandura Albert (1977) Sebagian besar perilaku siswa diperoleh dengan melihat dan meniru tindakan di lingkungan. Selain pengalaman langsung, siswa juga belajar dengan mengamati perilaku, sikap, dan hasil dari orang lain. Melalui proses ini, siswa mengetahui tindakan yang dapat diterima dan menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keterampilan sosial diperoleh melalui proses belajar sosial, yaitu saat siswa melihat, meniru, dan mengembangkan perilaku dalam interaksi sosial. Dengan demikian, keterampilan sosial berkembang melalui pengalaman belajar dalam berinteraksi dengan orang lain.

Keterampilan sosial adalah tindakan yang digunakan seseorang saat berinteraksi dengan orang lain secara sosial diterima dan dapat bermanfaat bagi mereka maupun orang lain. Komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik adalah beberapa elemen penting dari keterampilan sosial ini. Siswa sekolah dasar mempelajari keterampilan sosial ini, yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka (Saputra, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain melalui komunikasi, kerja sama, empati, tanggung jawab, dan pengendalian diri.

Keterampilan ini tidak hanya mendukung terciptanya hubungan interpersonal yang sehat, tetapi juga menjadi landasan penting bagi perkembangan akademik, emosional, dan sosial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, keterampilan sosial dapat dipahami sebagai seperangkat perilaku yang dipelajari dan dikembangkan melalui pengalaman serta lingkungan, yang memungkinkan seseorang diterima dan berfungsi secara positif dalam masyarakat.

b. Identifikasi Keterampilan Sosial

Seefeldt dan Barbour dalam (Yani et al. 2022) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan interaksi yang harmonis dalam masyarakat dengan memecahkan masalah dan membentuk jaringan interaktif dengan orang lain. Keterampilan sosial adalah perilaku yang diperoleh yang digunakan selama proses pembelajaran untuk bertindak sesuai dengan norma masyarakat.

Menurut Shaffer dalam (Haryanti et al. 2022) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai ide, perilaku, dan latihan kontrol emosional yang memungkinkan anak mencapai tujuan sosial atau pribadi sambil mematuhi norma sosial. Anak-anak dengan keterampilan sosial yang buruk mungkin merasa sulit untuk menjalin ikatan dengan lingkungan sekitar mereka.

Menurut Sriyanto et al. (2019) keterampilan sosial juga mencakup keterampilan komunikasi, memberikan hak dan tanggung

jawab yang sama kepada anggota kelompok lain, menghormati orang lain, peka terhadap perasaan orang lain, pengendalian diri, kepemimpinan, serta keberanian untuk menyuarakan pendapat sendiri dan menerima pendapat orang lain. Menurut Suswandari et al. (2020) keterampilan sosial juga mencakup kemandirian, kepercayaan diri, keberanian dalam berkomunikasi, dan menghargai sudut pandang orang lain.

c. Indikator Keterampilan Sosial

Peneliti	Indikator	Sub Indikator
Supianto (2025)	Komunikasi (<i>communication</i>)	1. Bergantian berbicara selama percakapan
	Tanggung Jawab (<i>responsibility</i>)	1. Berpartisipasi dalam kerja kelompok dan kegiatan sekolah

Peneliti	Indikator	Sub Indikator
Nurhasanah et al. (2021)	Keterampilan Berkomunikasi	1. Berani bertanya saat mengalami kesulitan dan menyamapaikan pendapat 2. Berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan guru dan teman.
	Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri	1. Tetap tenang saat di ejek atau kalah dalam permainan dan menghindari masalah 2. Percaya diri mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan

Peneliti	Indikator	Sub Indikator
Fatmasari et al. (2024)	Tanggung Jawab	1. Mendengarkan guru, mematuhi tata tertib dan mengerjakan tugas
	Empati	1. Memahami perasaan teman dan membantu yang sedang kesulitan 2. Mudah bergaul 3. Mendengarkan teman yang sedang bercerita dan menghargai pendapat pendapat teman

d. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial Siswa

Rizkiah et al. (2022) mengidentifikasi faktor internal dan eksternal adalah dua jenis faktor yang memengaruhi keterampilan sosial. Faktor internal meliputi hal-hal seperti kepribadian, kecerdasan emosional, minat, motivasi, pengetahuan, dan usia yang berasal dari dalam diri seseorang. Sebaliknya, faktor eksternal berasal dari luar individu dan mencakup hal-hal seperti lingkungan dan pola asuh orang tua. Faktor eksternal dari keterampilan sosial dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Lingkungan

Siswa seharusnya sejak usia dini sudah berinteraksi dengan lingkungan yang menyenangkan dan sehat. Lingkungan fisik dan sosial adalah bagian dari lingkungan yang dibatasi oleh batas-batas ini. Lingkungan pendidikan, lingkungan masyarakat yang lebih luas, dan lingkungan keluarga (keluarga inti dan

keluarga sekunder) juga termasuk dalam lingkungan. Siswa yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar sejak usia dini akan memahami bahwa mereka memiliki konteks sosial yang lebih luas dari pada hanya keluarga inti mereka, yang terdiri dari orang tua dan saudara kandung. Ini menyiratkan bahwa perkembangan keterampilan sosial siswa dipengaruhi oleh segala sesuatu di sekelilingnya.

2) Pola Asuh Orang Tua

Aspek terpenting dalam perkembangan keterampilan sosial anak adalah pola asuh keluarga, semakin baik praktik keluarga, semakin baik pula perkembangan sosial anak. Kematangan koneksi sosial seorang anak ditunjukkan oleh kemampuan sosial mereka yang berkembang dengan baik di dalam keluarga.

Selain faktor-faktor tersebut, Suswandari and Meidawati (2021) juga mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

1) Kondisi Anak

Akan sulit bagi anak-anak dengan temperamen yang menuntut, dan mereka akan menjadi sangat sensitif secara emosional dalam waktu yang sangat singkat. Meskipun keterampilan sosial dipelajari melalui interaksi, ini membatasi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Di

sisi lain, anak muda yang reseptif akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka.

2) Interaksi Anak Dengan Lingkungannya

Orang tua berusaha mendorong anak-anak untuk aktif secara sosial dan memberi anak kesempatan untuk berinteraksi dengan anak-anak lain dengan harapan ini akan membantu mereka melakukan penyesuaian sosial yang sangat baik. Tidak hanya dengan anak-anak lain, tetapi juga dengan orang tua dan lingkungan sekitar. Dalam hal mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak, orang tua juga bisa dianggap sebagai teladan. Kualitas hubungan ditentukan oleh cara orang tua dan anak berinteraksi. Persahabatan dan penerimaan anak dalam kelompok adalah contoh dari aspek hubungan ini.

3) Faktor *Gadget*

Kontrol diri yang rendah dan penggunaan *gadget* yang berlebihan adalah faktor utama yang menyebabkan siswa kecanduan *gadget*. Asenasi adalah istilah untuk kebosanan, sedangkan kontrol diri menggambarkan seseorang yang kurang kontrol diri dalam hal apa pun yang menyenangkan. Perilaku sosial terkait pengendalian diri dan disiplin saling terkait karena siswa yang kurang memiliki pengendalian diri saat menggunakan teknologi mungkin kesulitan mengendalikan perilaku dalam konteks sosial, keluarga, dan pendidikan.

Akibatnya, siswa akan menunjukkan perilaku sosial yang buruk, yang akan berdampak pada disiplin mereka.

Hal ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget memiliki kaitan erat dengan keterampilan sosial siswa, karena semakin lama mereka menggunakan *gadget* tanpa kontrol diri, semakin terbatas pula kesempatan untuk berlatih komunikasi, kerja sama, dan empati secara langsung dalam interaksi sosial sehari-hari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dilakukan oleh Nur Herlindra Alawiyah (2021) berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah dasar, meskipun anak dengan penggunaan rendah memiliki peluang lebih besar untuk membentuk interaksi sosial yang baik dibandingkan dengan anak yang penggunaannya tinggi. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti interaksi sosial secara umum, tetapi juga mengukur keterampilan sosial secara lebih

terstruktur melalui indikator komunikasi, tanggung jawab, Perilaku Berhubungan Dengan Diri Sendiri, dan empati.

2. Penelitian dilakukan oleh Mutia et al. (2024) berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur pada Anak di SD Negeri 2 Idi Timur Kabupaten Aceh Timur”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan pemenuhan kebutuhan tidur anak, di mana semakin lama durasi penggunaan maka semakin besar kemungkinan anak mengalami gangguan tidur. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti aspek kesehatan berupa kebutuhan tidur, tetapi lebih menekankan pada pengaruh durasi penggunaan terhadap keterampilan sosial yang mencakup komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri.

3. Penelitian dilakukan oleh Kurniawati and Mintasih (2024) berjudul “Hubungan Tingkat Penggunaan *Gadget* dengan Kelelahan Mata dan Interaksi Sosial Anak pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Cinere 03”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan kelelahan mata maupun interaksi sosial anak, meskipun sebagian besar siswa

berada pada kategori penggunaan sedang dan interaksi sosial cukup. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti aspek kesehatan mata atau interaksi sosial secara umum, tetapi lebih menekankan pada keterampilan sosial yang terukur melalui indikator komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri.

4. Penelitian dilakukan oleh Hermawan (2021) berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial siswa, di mana semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin besar kemungkinan siswa mengalami interaksi sosial yang maladaptif. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian sekarang mengambil fokus pada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga bukan hanya menyoroti interaksi sosial secara umum, tetapi lebih menekankan pada keterampilan sosial yang terukur melalui indikator komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri.

5. Penelitian dilakukan oleh Saputri et al. (2025) berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Dukuhwaluh”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak, dengan nilai korelasi ($r = -0,352$; $p = 0,000$). Artinya, semakin lama anak menggunakan gadget, semakin rendah tingkat interaksi sosial yang mereka tunjukkan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada fokus kajian. Penelitian Salsabila menyoroti interaksi sosial secara umum, sedangkan penelitian sekarang mengambil fokus pada keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, yang diukur lebih terstruktur melalui indikator komunikasi, kerja sama, keterlibatan, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat interaksi sosial secara umum, tetapi juga menekankan pada keterampilan sosial yang lebih komprehensif sesuai kebutuhan perkembangan anak sekolah dasar kelas tinggi.

C. Kerangka Pikir

Siswa sekolah dasar kelas tinggi (usia 10–12 tahun) berada pada tahap perkembangan sosial yang penting. Pada masa tersebut, siswa dituntut untuk mampu berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya, guru, maupun lingkungan sekitar. Keterampilan sosial yang baik akan membantu mereka dalam bekerja sama, berkomunikasi, berempati, serta bertanggung

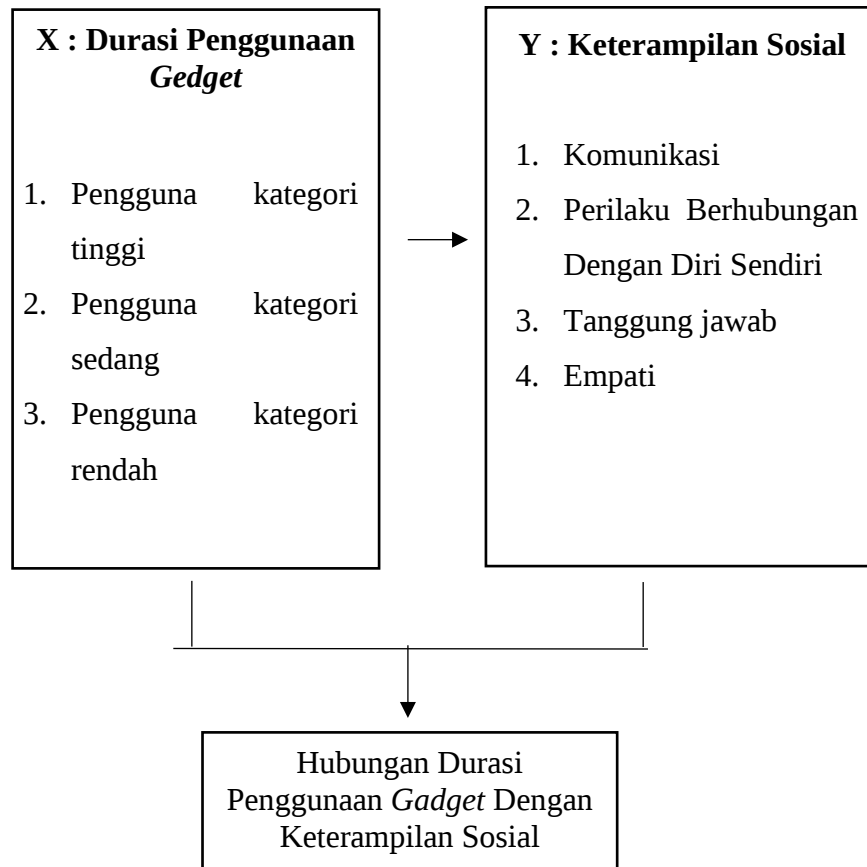
jawab dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang memiliki keterampilan sosial tinggi akan lebih mudah diterima dalam lingkungan sosial dan mampu menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku.

Salah satu faktor yang memengaruhi keterampilan sosial siswa adalah durasi penggunaan *gadget*. Penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan orang lain. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa semakin lama anak menggunakan perangkat untuk hiburan seperti media sosial atau permainan online, semakin rendah tingkat keterampilan sosial yang mereka miliki. Sebaliknya, penggunaan dengan durasi wajar dapat mendukung perkembangan komunikasi dan berpikir kritis apabila diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang bermakna.

Dengan kata lain, seorang siswa mampu menjaga perkembangan keterampilan sosial secara optimal jika durasi penggunaan perangkat diatur dengan tepat. Sebaliknya, durasi penggunaan yang tinggi akan berdampak pada menurunnya kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berempati. Artinya, semakin tinggi durasi penggunaan *gadget*, semakin rendah keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, diduga terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Jika kerangka berpikir tersebut digambarkan dalam sebuah bagan, maka akan terlihat hubungan variabel X (Durasi Penggunaan *Gadget*) dengan variabel Y (Keterampilan Sosial).

Kerangka Bepikir



Gambar 2. 1

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan pernyataan yang bersifat sementara, karena dapat diterima ketika kebenaran dapat dibuktikan dengan fakta-fakta, dan ketika dan ketika palsu tidak diterima (Halimah et al. 2025). Pada umumnya hipotesis penelitian terdapat dua H_a (hipotesis alternatif) dan H_o (hipoteses nihil) adapun H_a dan H_o pada penelitian yang berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot”

1. H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.
2. H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yakni menggunakan data penelitian berupa angka-angka. Penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah digunakan (Sugiyono, 2023).

Dengan jenis penelitian kuantitatif akan mendapatkan bukti signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antara variabel-variabel yang terikat. Metode penelitian ini merupakan korelasional bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan hubungan yang ada diantara variabel-variabel. Melalui studi korelasional penelitian dapat memperoleh informasi mengenai antara hubungan (Sugiyono, 2023).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Srowot, yang beralamatkan Jl. Srowot Utara, Desa Srowot Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

2. Waktu

Penelitian dilakukan pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot yang berlangsung selama bulan November 2025 – April 2026, meliputi observasi, wawancara serta menyebar angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari item-item atau orang-orang dengan ciri dan atribut tertentu yang di tentukan oleh peneliti untuk diteliti dan dari situ ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2023). Maka dapat dikatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang akan dikenakan generalisasi berdasarkan hasil penelitian. Berdasarkan definisi di atas, populasi penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri 2 Srowot tahun ajaran 2025/2026. Adapun jumlah populasi sebanyak 83 siswa SD Negeri 2 Srowot kelas IV, V, dan VI dengan perolehan data dari bidang kesiswaan SD Negeri 2 Srowot, sehingga total keseluruhan populasi berjumlah 83 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh. Menurut Sugiyono (2020), *sampling* jenuh diartikan sebagai teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian, karena penambahan jumlah sampel tidak akan meningkatkan keterwakilan maupun memengaruhi nilai informasi yang diperoleh. Dengan demikian, teknik *sampling* jenuh merupakan teknik yang memperhatikan nilai kejenuhan sampel, di mana sampel dianggap sudah maksimum sehingga penambahan jumlah tidak akan mengubah keterwakilan populasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri 2 Srowot yang berjumlah 83 orang dijadikan sampel penelitian.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka atau prosedur yang akan dilakukan pada waktu penelitian, diharapkan mendapatkan gambaran serta arah mana yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian tersebut, serta memerlukan gambaran jika peneliti itu telah selesai (Sugiyono, 2023).

Dalam peneliti ini desain peneliti yang digunakan pendekatan kuantitatif korelasional digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji data statistik. Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang disebutkan, peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur apakah terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu yang mempunyai atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang bervariasi tertentu kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal yang akan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2023). Adapun variabel penelitian ini yakni durasi penggunaan *gadget* (variabel bebas) serta keterampilan sosial (variabel terikat).

1. Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain yang diteliti, yaitu variabel terikat. Variabel ini disebut dengan variabel X. Pada penelitian ini terdapat 1 variabel X yaitu “durasi penggunaan *gadget*”.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel penelitian yang dipengaruhi oleh variabel independen atau bebas. Variabel ini ditandai dengan huruf Y yang sering disebut dengan variabel Y. Pada penelitian ini variabel Y nya yakni “keterampilan sosial”.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap utama dalam penelitian karena bertujuan untuk memperoleh data yang relevan. Jika tidak adanya teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak memenuhi prosedur yang ditetapkan guna mendapatkan data (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menggunakan sumber data primer, dengan teknik pengumpulan data yang

digunakan meliputi observasi, wawancara dan angket. Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemantauan sistematis terhadap tindakan, kondisi, atau perilaku responden di lingkungan penelitian. Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan mengajukan pertanyaan kepada responden secara lisan untuk mendapatkan respons langsung. Angket atau kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis pada responden untuk dijawab oleh responden.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini digunakan dua instrumen, yaitu instrumen untuk mengukur durasi penggunaan *gadget* dan instrumen untuk mengukur keterampilan sosial yang telah melalui proses modifikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala *liker*. Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Setiap skala terdiri atas dua jenis pernyataan, yakni pernyataan positif dan negatif. Skala tersebut disusun dengan pilihan jawaban yang bertujuan menghindari adanya jawaban di tengah yang dapat menimbulkan ketidakpastian, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju).

Tabel 3. 1. Skor Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

1. Instrumen Durasi Penggunaan *Gadget*

Instrumen durasi penggunaan gadget 8 sub indikator dalam durasi penggunaan gadget dari teori durasi penggunaan gadget dengan sumber (Jayanti, 2022) dan di modifikasi dengan sumber (Febriani et al. 2025).

Tabel 3. 2. Kisi-Kisi Instrumen Durasi Penggunaan *Gadget*

Variabel	Penggunaan Gadget	Sub Indikator	No.item		Jumlah
			(+)	(-)	
Durasi Penggunaan Gadget (X)	Durasi	Mengetahui waktu penggunaan <i>gadget</i>	1,4	2,3,5	5
		Menggunakan gadget pada pagi/siang hari	18		1
		Menggunakan gadget pada sore/ malam hari		20,19	2
	Jenis Aktivitas	Menggunakan gadget untuk hiburan lebih		6,8	2
		Memprioritaskan gadget dari pada belajar	7,9	10,11	4
	Pola penggunaan	Lupa waktu dan sulit membatasi penggunaan		12,13,14	3

		Mengabaikan tugas karena gadget		15	1
		Lebih fokus gadget dibanding aktivitas sosail	16	17	2
Jumlah					20

2. Instrumen Keterampilan Sosial

Instrumen keterampilan sosial pada peneliti ini adalah skala modifikasi dari penelitian terdahulu oleh (Haryadi 2019), yang mengacu pada indikator dari haryadi, terdapat 4 indikator pada skala ini.

Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Jumlah
			(+)	(-)	
Keterampilan Sosial (Y)	Keterampilan Berkomunikasi	Berbicara dengan bahasa sopan kepada guru dan teman	1	2	2
		Berani bertanya saat mengalami kesulitan dan menyampaikan pendapat	3,4	5	3
		Bergantian berbicara	8	9	2
	Tanggung Jawab	Mendengarkan guru, mematuhi tata tertib dan mengerjakan tugas.	10,12	11,13	4
		Berpartisipasi dalam kerja kelompok dan	14,16	15,17	4

		kegiatan sekolah			
	Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri	Percaya diri mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan	6	7	2
		Tetap tenang saat di ejek atau kalah dalam permianan dan menghindari masalah	18,20,22	19,2123,25	7
	Empati	Memahami perasaan teman dan membantu yang sedang kesulitan	28	27	2
		Mudah bergaul, mendengarkan teman dan menghargai pendapat teman	24,26		2
Jumlah					28

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur atau mendapatkan data valid. Valid berarti instrument yang sudah dibuat dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2023). Namun hasil penelitian masih akan dipengaruhi oleh kondisi obyek yang diteliti dan kemampuan orang yang menggunakan alat ukur tersebut. Oleh sebab itu, peneliti harus mampu mengontrol obyek yang

diteliti dan memperbaiki keterampilan dan penggunaan alat ukur untuk mengukur variabel yang diteliti.

1. Validitas

Untuk memvalidasi konstruksi, opini dari para ahli (eksper penilai) dapat digunakan. Setelah instrument dibuat untuk mengukur aspek-aspek tertentu berdasarkan teori tertentu, kemudian dikonsultasikan dengan para ahli. Mereka akan diminta untuk memberikan pendapat tentang instrument yang dibuat.

Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yang telah melibatkan satu validator (ahli) dalam proses validasi sebelum digunakan dalam penelitian. Validasi tersebut dilakukan dengan pertimbangan bahwa variabel yang akan diteliti berkaitan dengan aspek privasi individu (Sugiyono 2020).

$$r_{XY} = \frac{N \sum XiYi (\sum Xi) (\sum Yi)}{\{n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2\} \{n \sum Yi^2 - (\sum Yi)^2\}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien validitas

N : Jumlah subjek

X : Skor variabel X

Y : Skor variabel Y

$\sum X$: Jumlah skor variabel X

$\sum Y$: Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat variabel Y

Pengujian validitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for window 11*. Butir pernyataan dapat dinyatakan valid apabila nilai $r \geq 0,3$ dengan $p \leq 0,05$ (Sugiyono 2023).

Tabel 3. 4. Hasil Uji Validitas
Kuesioner Item Keterampilan Sosial Siswa

No item	<i>Pearson Correcd</i>	Keterangan
Y 1.	0,425701	Valid
Y 2.	0,66672953	Valid
Y 3.	0,380962109	Valid
Y 4.	0,282623	Tidak Valid
Y 5.	0,394386	Valid
Y 6.	0,444233	Valid
Y 7.	0,482021	Valid
Y 8.	0,552663	Valid
Y 9.	0,439602	Valid
Y 10.	0,464805	Valid
Y 11.	0,460107	Valid
Y 12.	0,636062	Valid
Y 13.	0,440856	Valid
Y 14.	0,706533	Valid
Y 15.	0,369812	Valid
Y 16.	0,594809	Valid
Y 17.	0,457657	Valid
Y 18.	0,66281	Valid
Y 19.	0,720272	Valid
Y 20.	0,584619	Valid
Y 21.	0,515152	Valid
Y 22.	0,607483	Valid
Y 23.	0,512582	Valid
Y 24.	0,459812	Valid
Y 25.	0,370081	Valid
Y 26.	0,523911	Valid
Y 27.	0,612361	Valid
Y 28.	0,682633	Valid
Y 29.	0,457481	Valid
Y 30.	0,137832	Tidak Valid

Tabel 3. 5. Hasil Uji Validitas
Kuesioner Item Durasi Penggunaan Gadget Siswa

No Item	<i>Pearson Correcd</i>	Keterangan
X 1.	0,64187	Valid
X 2.	0,444222006	Valid
X 3.	0,592997	Valid
X 4.	-0,20378	Tidak Valid

X 5.	0,445165	Valid
X 6.	0,474215	Valid
X 7.	-0,06118	Tidak Valid
X 8.	0,79643	Valid
X 9.	0,453129	Valid
X 10.	0,445529	Valid
X 11.	0,426115	Valid
X 12.	0,686325	Valid
X 13.	0,465482	Valid
X 14.	0,798498	Valid
X 15.	0,581954	Valid
X 16.	0,68711	Valid
X 17.	-0,25022	Tidak Valid
X 18.	0,782502	Valid
X 19.	0,508669	Valid
X 20.	0,443592	Valid
X 21.	0,451983	Valid
X 22.	0,417733353	Valid
X 23.	-0,071765782	Tidak Valid
X 24.	0,478246016	Valid

2. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2023) Uji reliabilitas instrumenn dapat dilakukan baik secara eksternal maupun internal. Uji secara eksternal dapat dilakukan melalui *test-retest* (stabilitas), *equivalent* atau gabungan kedua metode tersebut. Sedangkan untuk uji secara internal, reliabilitas instrumen dapat diperiksa dengan menganalisa konsistensi butir-butir yang terdapat dalam instrument dengan tertentu. Pengujian instrumen kali ini menggunakan Teknik konsistensi isntumen, yaitu perhitungan instrument dengan menggunakan formula *Alpha Cronbach* (α). Reliabilitas instrumen dapat ditentukan dengan mengukur tingkat konsistensi dan stabilitas hasil pengukuran yang dilakukan dengan instrumen tersebut.

Adapun rumus koefisien reliabilitas Alpha Cronbach (α) sebagai berikut:

$$\alpha = [k/(k - 1)] \left[1 - \left(\sum s_i^2 \right) / (s^2) \right]$$

Keterangan :
 K : Jumlah instrument pertanyaan
 $\sum s_i^2$: Jumlah varians dari tiap instrument
 s_i^2 : Varians dari tiap instrument

Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas dengan rentang angka 0 (nol) sampai 1,00. Koefisien reliabilitas apabila hasil mendekati angka 0 maka bisa dikatakan memiliki tingkat reliabilitas yang rendah dan sebaliknya apabila hasil mendekati nilai 1,00 maka bisa dikatakan alat ukur atau item yang digunakan memiliki tingkat reliabel yang tinggi. Hasil pengujian reliabilitas skala keterampilan sosial dan durasi penggunaan *gadget* sebagai berikut:

Tabel 3. 6. Hasil Uji Reliabilitas Skala Keterampilan Sosial

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,895	30

Tabel 3. 7. Hasil Uji Reliabilitas Skala Durasi Penggunaan *Gadget*

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,837	24

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan pada dua skala yaitu keterampilan sosial dan durasi penggunaan *gadget* dengan menggunakan Teknik *Alpha Cronbach* mendapatkan hasil, untuk skala

keterampilan sosial dapat diketahui *Cronbach Alpha* adalah 0,895. Artinya reliabilitas berada di atas 0,8 artinya reliabilitas sangat tinggi. Kemudian untuk durasi penggunaan *gadget* dapat diketahui *Cronbach Alpha* adalah 0,837. Artinya reliabilitas berada di atas 0,8 maka dapat dikatakan reliabilitas mendapat kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan kedua item yang valid dan reliabel tersebut layak digunakan.

I. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2023), mengatakan bahwa analisis data merupakan suatu kegiatan dimana data yang sudah ada dikelompokkan atau mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data sesuai variabel seluruh responden, setiap data variabel disajikan secara detail, kemudian melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode korelasional dengan tujuan menguji hipotesis mengenai hubungan antara variabel satu dengan yang lain. Peneliti menggunakan uji linieritas dan analisis deskriptif sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk menguji normal atau tidaknya data peneliti yang diperoleh. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan product moment di mana salah satu syarat agar bisa dilakukan uji korelasi tersebut. Rumus yang digunakan untuk

menguji normalitas data adalah rumus *kolmogorof-Sminov Test* dengan bantuan program *software spss 11* dengan syarat yang harus dipenuhi adalah apabila nilai probabilitas yang dihasilkan dari perhitungan data lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Untuk mengetahui hubungan dua variabel apakah memiliki hubungan yang linier atau tidak, dengan dasar signifikansi, apabila signifikansi di peroleh $> 0,05$ maka dapat dinyatakan kedua variabel memiliki hubungan yang linier, dan sebaliknya apabila signifikansi diperoleh $< 0,05$ maka dapat dinyatakan kedua variabel memiliki hubungan yang tidak linier. Peneliti dalam melakukan uji linieritas ini menggunakan bantuan *SPSS For Windows 11*.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah residual dalam model regresi menunjukkan perbedaan yang tidak sama antar satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika perbedaan dari residual satu ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Kebanyakan data *crossection* mengandung situasi heteroskedastisitas karena data ini menghimpun data yang mewakili berbagai ukuran (kecil, sedang dan besar). Ketika taraf signifikan lebih besar atau sama dengan 0,05 maka dapat dikatakan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam

model regresi (Ghozali Imam 2021).

4. Uji Korelasi

Teknik analisis korelasi ini diperlukan untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2020) guna menguji hubungan jika datanya berbentuk interval yakni menggunakan *product moment* guna menguji antara variabel independent dengan variabel dependen. Uji hipotesis yang dilakukan untuk menganalisis data penelitian yakni analisis korelasi menggunakan korelasi *product moment*.

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan:

r	: koefisien korelasi Person
N	: banyak pasangan nilai X dan Y
$\sum XY$	: jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y
$\sum X$	: jumlah nilai X
$\sum Y$	: jumlah nilai Y
$\sum X^2$	: jumlah dari kuadrat nilai X
$\sum Y^2$	: jumlah dari kuadrat nilai Y

Hasil perhitungan koefisien korelasi akan di interpretasi dengan tabel koefisien korelasi di bawah ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Peneliti ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Srowot, yang beralamat di Jl. Srowot Utara, Desa Srowot, Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala Sekolah, 1 ruang tamu, 1 ruang perpustakaan, dan 1 ruang UKS. Jumlah keseluruhan siswa adalah 164 dengan jumlah peserta didik di kelas IV sebanyak 31 siswa, di kelas V sebanyak 27 siswa, dan di kelas VI sebanyak 25 siswa.

Selain kepala Sekolah, terdapat 6 guru kelas, 1 guru olahraga, dan 1 guru agama. Sekolah ini memiliki fasilitas pembelajaran, seperti jaringan internet atau WI-FI, proyektor/LCD, dan komputer. Namun komputer biasanya digunakan saat ujian ANBK, sedangkan LCD jarang digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

B. Hasil Penelitian

Penelitian dengan pengambilan data dari siswa SD Negeri 2 Srowot, jumlah responden sebanyak 83 siswa, kriteria responden yang diambil adalah siswa-siswi kelas IV, V, dan VI tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan pada hari senin, 9 maret 2026 dan selasa, 10 maret 2026.

Pada hari pertama, penelitian dilakukan dikelas IV pada jam 08.00 WIB. Siswa terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, namun terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan malu bertanya. Selain itu, terdapat satu siswa yang belum bisa membaca dan menulis sama sekali.

Pada hari kedua, penelitian dilanjutkan di kelas V pada jam 07.00 WIB dan di kelas VI pada jam 08.30 WIB. Di kelas V, Sebagian siswa cukup antusias dalam pembelajaran, namun masih ada yang menunjukkan keraguan dalam menyampaikan pendapat. Sedangkan di kelas VI, siswa cenderung pasif dalam diskusi kelas dan kurang berani mengemukakan ide, meskipun terdapat beberapa siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan. Berdasarkan hasil tersebut, subjek penelitian dari kelas IV, V, dan VI, sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Sampel	Jumlah	Presentase Sampel
IV	31	37%
V	27	33%
VI	25	30%
Total	83	100%

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai cara mengetahui data yang di peroleh, apabila data berdistribusi normal atau tidak. Dikatan normal apabila data yang telah diuji mendapatkan hasil $\rho > 0,05$ sedangkan untuk data tidak normal apabila $\rho < 0,05$. Uji

normalitas yang digunakan adalah *one sample kolmogorof-Sminov* dengan menggunakan bantuan *SPSS For Windows 11*. Hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4. 2. Hasil Uji Normalitas
One- sample kolmogorof-Sminov Test

	<i>Unstandardized Residual</i>
N	83
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas dari kedua variabel diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari kedua variabel berdistribusi normal.

b. Uji Lineritas

Uji lineritas dilakukan untuk mengetahui hubungan dua variabel apakah memiliki hubungan yang linier atau tidak. Peneliti dalam melakukan uji lineritas ini menggunakan *deviation from linearity* yang dilakukan bantuan *SPSS For Windows 11*. Hasil uji lineritas sebagai berikut:

Tabel 4. 3. Hasil Uji Lineritas

Variabel	Signifikasi
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> dan Keterampilan Sosial	<i>Deviation From Linearity</i> 0,642

Berdasarkan uji lineritas kedua variabel yang telah dilakukan maka hasil yang didapatkan adalah nilai signifikansi *deviation from*

linearity $0,642 > 0,005$ maka dapat diartikan terdapat hubungan linieritas antara variabel durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial.

c. Uji Heteroskedastisitas

Dasar pengambilan keputusan untuk uji heteroskedastisitas adalah jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dikatakan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, namun jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka dapat dikatakan terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 4. 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
,296	2.791	0,07

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dinyatakan sebagai data yang tidak terjadi heteroskedastisitas, karena nilai signifikasinya $0,07 > 0,05$ yang artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

2. Analisis Deskriptif Statistik

Metode statistik deskriptif menyatakan bahwa sekumpulan metode dengan tujuan menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono 2023). Setelah melakukan pengolahan data dengan menggunakan bantuan *SPSS For Windows 11*.

Menunjukkan data deskriptif dari kedua variabel variabel durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 5. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	STD
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	83	46	76	62.27	7.189
Keterampilan Sosial	83	59	108	85.29	11.184

Berdasarkan table 4.5 dapat disimpulkan bahwa nilai N atau jumlah responden sebanyak 83 siswa, diperoleh bahwa durasi penggunaan *gadget* memiliki nilai minimum sebesar 46, nilai maksimal 76, mean 62,27 dan standar deviasi 7.189. Sedangkan untuk keterampilan sosial memiliki nilai minimum 59, nilai maksimal 108, mean 85.29 dan standar deviasi 11. 184.

Setelah mendapatkan hasil dari deskriptif kedua variabel tersebut maka selanjutnya dapat dilakukan uji tingkat durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Srowot. (Azwar, 2017) menjelaskan tujuan dari kategorisasi jenjang adalah untuk menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang berdasarkan karakteristik yang diukur dengan kategori yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 4. 6. Norma Kategorisasi

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$>M + ISD$
Tinggi	$M + ISD \leq X$
Sedang	$M - ISD \geq X < + ISD$
Rendah	$X < M - ISD$

Keterangan :

X : Skor responden

M : Mean

SD : Standar Deviasi

Norma di atas digunakan untuk mengkategorikan durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial.

a. Kategori Durasi Penggunaan *Gadget*

Norma kategori durasi penggunaan *gadget* disesuaikan dengan item hasil penelitian yang valid yaitu 20 item sehingga perhitungan capaian skor subjek sebagai berikut:

$$X_{min} : 1 \times 20 = 20$$

$$X_{max} : 4 \times 24 = 96$$

$$Range : X_{min} - X_{max} = 96 - 20 = 76$$

$$Mean : \frac{96 + 20}{2} = 106$$

$$SD : \frac{Range}{6} = \frac{76}{6} = 12,666$$

Tabel 4. 7. Kategorisasi Skor Durasi Penggunaan *Gadget*

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
>69,459	Sangat tinggi	13	15,7%
62,27- 69,459	Tinggi	30	36,1%
55,081-62,27	Sedang	27	32,5%
<55,081	Rendah	13	15,7%
Total		83	100%

Berdasarkan tabel 4.7. dapat disimpulkan menunjukkan frekuensi dan presentase mengenai tingkat durasi penggunaan *gadget* siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan

kategori sangat tinggi sebanyak 13 siswa atau 15%, kategori tinggi sebanyak 30 siswa atau 36%, kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 32%, kemudian kategori rendah sebanyak 13 siswa atau 15% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki tingkat durasi penggunaan *gadget* yang tinggi.

b. Kategorisasi Keterampilan Sosial

Norma kategorisasi keterampilan sosial disesuaikan dengan jumlah item penelitian yang valid yaitu 28 item sehingga perhitungan capaian skor subjek sebagai berikut:

$$X_{min} : 1 \times 28 = 28$$

$$X_{max} : 4 \times 30 = 120$$

$$Range : X_{max} - X_{min} = 120 - 28 = 92$$

$$Mean : \frac{120 + 28}{2} = 88$$

$$SD : \frac{Range}{6} = \frac{92}{6} = 15,4$$

Tabel 4. 8. Kategorisasi Skor Keterampilan Sosial

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
>96,474	Sangat tinggi	15	18,1%
85,29-96,474	Tinggi	26	31,3%
74,106-85,29	Sedang	28	33,7%
<74,106	Rendah	14	16,8%
Total		83	100%

Berdasarkan tabel 4.8 dapat disimpulkan menunjukan frekuensi dan presentase mengenai keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi

sebanyak 15 siswa atau 18%, kategori tinggi sebanyak 26 siswa atau 31%, kategori sedang sebanyak 28 siswa atau 33%, kemudian kategori rendah sebanyak 14 siswa atau 16% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki tingkat keterampilan sosial yang sedang ke naik.

c. Pengelompokan Kelas

Tabel 4. 9. Kategori Kelas

Kalas	Frekuensi	Presentase
IV	31	37%
V	27	33%
VI	25	30%
Total	83	100%

Pada tabel 4.9 dinyatakan bahwa penelitian data siswa kelas IV sebanyak 31 siswa atau 37% data siswa, kelas V sebanyak 27 siswa atau 33%, dan data siswa kelas VI sebanyak 25 siswa atau 30%.

d. Hubungan Kategori Durasi Penggunaan *Gadget* dan Kategori Keterampilan Sosial

Tabel 4. 10. Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dan Kategori Keterampilan Sosial

Deskripsi	Jumlah Siswa
Durasi penggunaan gadget sangat tinggi dan keterampilan sosial sangat tinggi	5
Durasi penggunaan gadget sangat tinggi dan keterampilan sosial tinggi	5
Durasi penggunaan gadget sangat tinggi dan keterampilan sosial sedang	2
Durasi penggunaan gadget sangat tinggi dan	1

keterampilan sosial rendah	
----------------------------	--

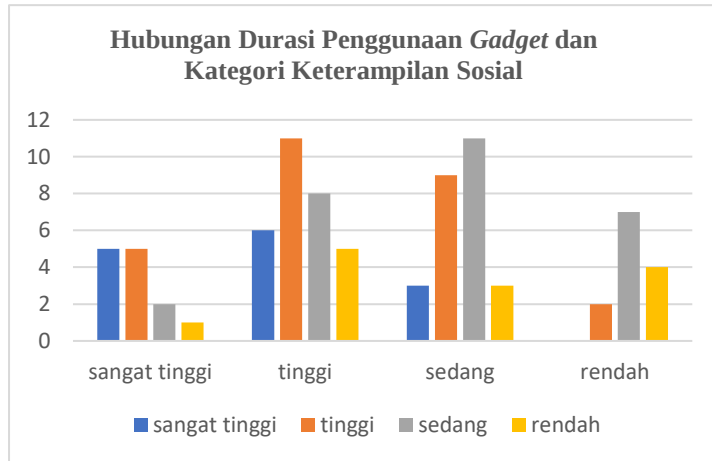
Deskripsi	Jumlah Siswa
Durasi penggunaan gadget tinggi dan keterampilan sosial sangat tinggi	6
Durasi penggunaan gadget tinggi dan keterampilan sosial tinggi	11
Durasi penggunaan gadget tinggi dan keterampilan sosial sedang	8
Durasi penggunaan gadget tinggi dan keterampilan sosial rendah	5

Deskripsi	Jumlah Siswa
Durasi penggunaan gadget sedang dan keterampilan sosial sangat tinggi	3
Durasi penggunaan gadget sedang dan keterampilan sosial tinggi	9
Durasi penggunaan gadget sedang dan keterampilan sosial sedang	11
Durasi penggunaan gadget sedang dan keterampilan sosial rendah	4

Deskripsi	Jumlah Siswa
Durasi penggunaan gadget rendah dan keterampilan sosial sangat tinggi	0
Durasi penggunaan gadget rendah dan keterampilan sosial tinggi	5
Durasi penggunaan gadget rendah dan keterampilan sosial sedang	2
Durasi penggunaan gadget rendah dan keterampilan sosial rendah	1

Data yang disajikan pada tabel 4.10, hubungan kategori durasi penggunaan gadget dan kategori keterampilan sosial siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mudah di

pahami.



Berdasarkan tabel 4.10 dan diagram dapat disimpulkan koefisien korelasi bersifat positif dengan sedang ke naik.

3. Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

Tabel 4. 11. Uji Regresi Linear Sederhana

F	Sig
7,787	0,07

Berdasarkan uji regresi linear sederhana kedua variabel yang telah dilakukan bahwa nilai F hitung 7,787 dengan tingkat signifikansi

sebesar $0,07 > 0,05$, maka dinyatakan tidak berpengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

4. Uji Korelasi

Uji korelasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel durasi penggunaan *gadget* dengan variabel keterampilan sosial. Proses pengolahan data menggunakan *person product moment* dengan bantuan *SPSS For Windows 11*.

Berkaitan dengan hasil yang didapatkan bahwa dasar signifikan dapat dikatakan memiliki hubungan yang signifikan apabila nilai $p < 0,05$ dan apabila $p > 0,05$ maka tidak memiliki hubungan atau tidak berkorelasi. Kemudian apabila terdapat tanda (-) pada hasil korelasi berarti bentuk hubungan variabel ini adalah negatif, dan sebaliknya apabila tidak ada tanda (-) berarti bentuk hubungan adalah positif.

Berikut hasil dari uji hipotesis:

**Tabel 4. 12. Hasil Uji Korelasi Anatara
Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Keterampilan sosial**

		Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Keterampilan Sosial
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	<i>Person Correlation</i>	1	0,296
	Sig. (2-tailed)		0,07
	N	83	83
Keterampilan Sosial	<i>Person Correlation</i>	0,296	1
	Sig. (2-tailed)	0,07	
	N	83	83

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,296 dengan signifikansi (p) sebesar 0,07 dengan demikian bahwa durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi, kedua variabel tidak memiliki hubungan karena nilai signifikansi yang diperoleh $0,07 > 0,05$ dan hubungan terjadi berlangsung positif sehingga hipotesis nilai (H_0), 00 diterima.

Sehingga koefisien korelasi dari hasil analisis data bersifat positif, artinya semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* siswa tidak diikuti dengan semakin tingginya keterampilan sosial yang dimiliki siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah durasi penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa maka tidak mengikuti semakin rendah pula keterampilan sosial yang dimiliki siswa.

Tingkat durasi penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi bahwa terdapat tidak ada pengaruh efikasi diri terhadap ketrampilan sosial secara signifikan.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan ini bertujuan menjelaskan data yang telah diperoleh. Berikut pembahasan dalam penelitian ini:

1. Tingkat Durasi Penggunaan *Gadget* Siswa SD Negeri 2 Srowot Kelas Tinggi

Durasi penggunaan gadget adalah lamanya waktu siswa berinteraksi dengan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu untuk mengakses informasi dan fitur teknologi terbaru. Pada siswa sekolah dasar, durasi penggunaan ini menjadi faktor penting karena penggunaan yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial dan emosional, menimbulkan masalah perhatian seperti hiperaktivitas serta kesulitan berkonsentrasi, bahkan menimbulkan rasa sedih atau kebosanan saat berinteraksi dengan teman sebaya (Astarani et al. 2023).

Pada penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi. Hasil penelitian menyatakan bahwa norma kategori durasi penggunaan *gadget* disesuaikan dengan jumlah item hasil penelitian yang valid yaitu 20 item sehingga capaian skor subjek bahwa nilai N atau jumlah responden 83 siswa, diperoleh nilai durasi penggunaan *gadget* memiliki nilai minimum sebesar 46, nilai maksimum 76, *mean* 62,27, dan standar deviasi sebesar 7,189.

Sehingga dalam kategorisasi mendapatkan hasil bahwa

tingkat durasi penggunaan *gadget* siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 13 siswa atau 15%, kategori tinggi sebanyak 30 siswa atau 36%, kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 32%, kemudian kategori rendah sebanyak 13 siswa atau 15% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi durasi penggunaan *gadget* yang tinggi.

2. Tingkat Keterampilan Sosial Siswa SD Negeri 2 Srowot Kelas Tinggi

Keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh seseorang melalui proses belajar bagaimana berhasil berinteraksi atau bergaul dengan orang lain. Kemampuan komunikasi lisan dan tertulis serta kapasitas untuk berkolaborasi dengan orang lain dalam kelompok kecil maupun besar adalah contoh keterampilan sosial (Nurishlah et al. 2024).

Pada penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi. Hasil penelitian menyatakan bahwa norma kategori keterampilan sosial disesuaikan dengan jumlah item hasil penelitian yang valid yaitu 28 item sehingga capaian skro subjek bahwa nilai N atau jumlah responden 83 siswa, diperoleh nilai keterampilan sosial memiliki nilai minimum sebesar 59, nilai maksimum 108, *mean* 85.29, dan standar deviasi sebesar 11,184.

Sehingga dalam kategorisasi mendapatkan hasil bahwa tingkat keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa atau 18%, kategori

tinggi sebanyak 26 siswa atau 31%, kategori sedang sebanyak 28 siswa atau 33%, kemudian kategori rendah sebanyak 14 siswa atau 16% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki tingkat keterampilan sosial yang sedang.

3. Hubungan Antara Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa SD Negeri 2 Srowot Kelas Tinggi

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,296 dengan signifikansi (p) sebesar 0,07 dengan demikian bahwa durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi, kedua variabel tidak memiliki hubungan karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 dan hubungan yang terjadi berlangsung secara positif, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_o) diterima.

Artinya semakin rendah tingkat durasi penggunaan *gadget* siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi maka semakin rendah pula tingkat keterampilan sosial, begitupun sebaliknya semakin tinggi tingkat durasi penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi maka semakin tinggi pula tingkat keterampilan sosial.

Hasil penelitian mencerminkan siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki durasi penggunaan *gadget* yang tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial rendah, seperti ragu menyampaikan pendapat, kurang percaya diri dalam bekerja kelompok. Namun, hasil uji

hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,07 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tidak memiliki pengaruh secara signifikan.

Hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial dalam penelitian ini bersifat positif, namun tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara kedua variabel. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sundari (2024) yang menegaskan bahwa faktor durasi penggunaan *gadget* bukanlah penentu utama perkembangan sosial siswa, melainkan terdapat faktor lain seperti pola pengasuhan orang tua, lingkungan sekolah, serta motivasi individu.

Artinya pada siswa sekolah dasar khususnya kelas tinggi, keterampilan sosial lebih dipengaruhi oleh pengalaman berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan dukungan lingkungan dibandingkan lamanya mereka menggunakan *gadget*. Meskipun penggunaan *gadget* sudah menjadi bagian dari keseharian siswa, interaksi sosial tetap menjadi faktor yang lebih penting dalam kerja sama, empati, dan komunikasi. Oleh karena itu, mengatur durasi penggunaan *gadget* memang perlu, tetapi bukan satu-satunya hal yang mempengaruhi keterampilan sosial siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi penelitian berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan penelitian dengan bimbingan dari dosen pembimbing.

1. Terdapat kendala dalam proses penyebaran kuesioner dimana tidak semua responden dalam mengisi angket menjawab sesuai dengan keadaan pada diri masing-masing, serta masih banyak siswa yang mengisi melihat jawaban dari teman sebelahnya.
2. Jumlah variabel yang digunakan penelitian tentang keterampilan sosial masih terbatas hanya menggunakan satu variabel saja yaitu durasi penggunaan *gadget*, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan variabel atau faktor-faktor lainnya yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SD Negeri 2 Srowot Kabupaten Banyumas, sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh belum tentu sama jika diterapkan pada sekolah lain dengan kondisi yang berbeda.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 83 siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot maka kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Tingkat durasi penggunaan *gadget* siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 13 siswa atau 15%, kategori tinggi sebanyak 30 siswa atau 36%, kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 32%, kemudian kategori rendah sebanyak 13 siswa atau 15% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi durasi penggunaan *gadget* yang tinggi.
2. Tingkat keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa atau 18%, kategori tinggi sebanyak 26 siswa atau 31%, kategori sedang sebanyak 28 siswa atau 33%, kemudian kategori rendah sebanyak 14 siswa atau 16% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki tingkat keterampilan sosial yang sedang.
3. Hasil diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,296 dengan signifikasi (p) sebesar 0,07 dengan demikian bahwa durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi, kedua variabel tidak memiliki hubungan karena nilai signifikansi yang di peroleh lebih dari 0,05.

Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat durasi penggunaan gadget yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan tingkat keterampilan sosial siswa termasuk dalam kategori sedang. Serta tidak terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial siswa.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Besar harapan dari hasil penelitian ini dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan gadget di rumah. Siswa diharapkan mampu membatasi durasi penggunaan gadget untuk hiburan seperti bermain game online atau media sosial, serta lebih banyak meluangkan waktu untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya maupun keluarga.

Dengan demikian, keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kerja sama dapat berkembang secara optimal. Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan mampu melewati kebiasaan yang membuat mereka pasif, serta lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah maupun lingkungan sekitar.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam memahami kondisi sosial siswa yang sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan gadget di luar sekolah. Sekolah diharapkan mampu

menyusun strategi pembelajaran yang menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan kegiatan tatap muka, misalnya melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, atau proyek kolaboratif yang mendorong keterampilan sosial siswa.

Dengan adanya penelitian ini, sekolah juga diharapkan dapat bekerja sama dengan orang tua untuk memberikan sosialisasi mengenai pentingnya pengawasan durasi penggunaan gadget di rumah agar tidak menghambat perkembangan sosial siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti berikutnya dalam bidang pendidikan dasar, khususnya terkait dengan durasi penggunaan gadget dan keterampilan sosial. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain, seperti faktor lingkungan keluarga dan teman sebaya, guna mencapai keterampilan sosial siswa, kemudian yang kedua dapat dilakukan dengan pendekatan eksperimen maupun kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Retno, Walyyunita, Indriati, Dyah, Khafidoh, Mustanfidah, Ayum, Fitriana, and Ayu. 2021. "Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021 Dampak Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik Pada Tingkat SD/MI." *Prosiding Seminar Nasional PGMI* (1):555–67.
- Alpian, Yayan, Mulyani, and Ranti. 2020. "Hubungan Keterampilan Sosial Dengan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Cakrawala Pendas* 6(1):40–47. doi: 10.31949/jcp.v6i1.1832.
- Amri, Ulil, Al, Iqbal, Muhammad, Bahtiar, Syehma, Reza, Pratiwi, Eka, and Desi. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19'." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(02):14. doi: 10.30742/tpd.v2i2.933.
- Anugrah, Rindy, Safrizal, Komalasari, and Elis. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 3(1):1–8. doi: 10.51574/judikdas.v3i1.693.
- Astarani, Kili, Taviyanda, Dian, Tabita, Amelia, Crisstella, Ananda, Kurnianto, Andrian, Zeofanny, Chaterina, Obillia, Cut Nasya, Augusta, Dessy, Pawestri, Devantyas Mey, Puspitasari, Ayu, Dyah, Anteng, Dyah Ayu Roro, and Eunike Dwi Retno. 2023. "Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar." *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1):116–26. doi: 10.55506/arch.v3i1.85.
- Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, and Sulaeman Sulaeman. 2022. "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(3):899–907. doi: 10.31949/educatio.v8i3.2710.
- Azkie, S. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada* . Jombang, Jawa Timur: Deta Pustaka.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja
- Bandura, and Albert. 1977. "SocialLearningTheory."
- Barokah, Awalina, Rasikhah, Alya, Rossi, Zahra, Wibiwirutami, and Trias. 2024. "Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (SD)." *Jurnal Of Socience Research* 4:13835–47.
- Chatleen Prycilia Ompi, Sompie, R.U.A., Sherwin, Sugiarso, Angkasa, and Brave.

2020. "Video Animasi Interaktif 3D Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal Chatleen." *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer* vol 9(2):127–36.
- Dewi, Silvia, Nulhakim Lukman, and Hendracipta Nana. 2022. "Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3(2):39–46.
- Fatmasari, Eka, Kristianti, and Herlina. 2024. *Pengembangan Keterampilan Sosial*.
- Febriani, Febi, Haifaturrahmah, Muhdar, and Syafruddin. 2025. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kosentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.
- Ghozali Imam. 2021. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* 26.
- Gusman, Tarakarti, Diaz, Wati, Winda, Lageni, Bulan, and Istisari. 2022. "Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ Website: [Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaskat](http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaskat) E-ISSN: 2714-6286 Sosialisasi Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Siswa." *Jurnal UMJ* 2714–6286.
- Halimah, Siti, Jamaluddin, and M. Duskri. 2025. "Hipotesis Dan Uji Hipotesis Dalam Bidang Pendidikan." *Journal of Innovative and Creativity* 5(2):10895–906.
- Hanun, Saidah, Istiqomi, Riyadi, Eko, and Muskhah. 2024. "Durasi Penggunaan Gadget Dan Ketajaman Mata Pada Remaja: Studi Korelasi." *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan Terpadu* 4(1):24–31. doi: 10.53579/jitkt.v4i1.160.
- Haryadi, Tri. 2019. "Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019." *Skripsi* 8(5):55.
- Haryanti, Usmani, Rahim, Abdul, and Taryatman. 2022. "Pengembangan Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 8(1):87–88.
- Hasim, Nur Fadhilah. 2024. "Hubungan Pemanfaatan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa SD Inpres Layang Tua 1 Kota Makassar." 2(1):72–82.
- Hermawan, Agus. 2021. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat." *MAHESA : Malahayati Health Student Journal* 1:53–62.

- Hermawan, Debi, Ayatullah, Fath, Muhamadin Al, and Sugiyon. 2024. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Proses Kegiatan Belajar Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngadirejan." 1–11.
- Jayanti, Rahma. 2022. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma." *Skripsi* 5(8.5.2017):2003–5.
- Julmiran, Agrio, Ain, and Siti Quratul. 2024. "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Kependidikan* 13(1):1011–18.
- Kurniawati, Amelia, Mintasih, and Sri. 2024. "Hubungan Tingkat Penggunaan Gadget Dengan Kelelahan Mata Dan Interaksi Sosial Anak Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Fakultas Ilmu Kesehatan , Universitas Indonesia Maju , Indonesia." *Jurnal Ilmu Kesehatan* (3).
- Lucky, Andina, Puspa Dini, Kukuh Andri Aka, and Frans Aditia Wiguna. 2025. "Hubungan Penggunaan Gadget Dan Sosial Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Kampungbaru." 778–87.
- Masulin, Mahmud, Rachman, Fanny Irna, Pasaribu, and Dewi Citra. 2025. "Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dan Kemampuan Imajinasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Matematika, Dan Kebumian* 1.
- Maswain, Salim, Agu, Abdullah, R.Tsabit, and Hayat. 2025. "Perubahan Pendidikan Di Era Digital." *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* 9(1):225–29.
- Mediari, Ni Luh Putu, Resiyanthi, Ayu, Ni Komang, and Putu Gede Subhaktiyasa. 2025. "Interaksi Sosial Anak Di Era Digital Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Usia Sekolah Dasar." *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin* 5(3):11–19. doi: 10.37329/metta.v5i3.4008.
- Mita, Luncana Faridhoh Sasmito, Yusuf Panjalu Aji, and Sekar Wulan Prawesti. 2025. "EDUCREATIVA : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." 1(2):1–8.
- Mutia, Intan, Ningsih, Nurhayati, Dewi, and Triana. 2024. "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Di Sd Negeri 2 Idi Timur Kabupaten Aceh Timur Tahun 2024." *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 001(September).
- Nur Herlindra Alawiyah, Rini Ernawat. 2021. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda." 3(1):300–309.

- Nurhaliza, Resty, Ahmad Suriansyah, Wahdah, and Refia Rafianti. 2024. "Studi Literatur Pengaruh Intensitas Pemakaian Gadget." *Jurnal Penelitian Multidisplin* 2(4):2241–52.
- Nurhasanah, Kholifah, Anisa, Wijayanti, Dewi, and Murwani. 2021. "Analisis Model Contextual Teaching and Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS." 32(3):167–86.
- Nurishlah, Laesti, Samadi, Mochammad Ramdan, Nurlaila, and Annisa. 2024. "Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2:18–27.
- Oktaviana, Dinda, Hesti Hopipiah, Husen Arifin, and Yona Wahyuningsih. 2022. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):4282–87.
- Pitriyani, Jannah, Raudatul, Adrias, Suciana, and Fadillaa. 2025. "Teknologi Dalam Pendidikan: Mengungkapkan Dampak Gadget Pada Siswa SDN 19 Tanjung." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(3):10. doi: 10.47134/pgsd.v2i3.1519.
- Pratiwi, Ivana Febrinanda, Fahyuni, Hayani Baharuddin, and Prakrisno Satrio. 2023. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sd.Kr Baptis Pengharapan Surabaya." *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa* 47–54.
- Prayogi, Dwi, Rayinda, Estetika, and Rio. 2019. "Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan." *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University* 5(1):40–46.
- Purwadi, Hendro, Fitriyani, and Lia. 2023. "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia 1-6 Tahun Di Kota Depok." *Mahesa: Malahayati Health Student Journal* 3:2682–90.
- Reinoso, J. 2018. "Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi Di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah." *Journal of Materials Processing Technology* 1(1):1–8.
- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7(3):1236–41. doi: 10.31949/educatio.v7i3.1379.
- Rismala, Yulita, Aguswan, Dian Eka Priyantoro, and Suryadi. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 1(01):46–55. doi: 10.56872/elathfal.v1i01.273.

- Rizal Suganda, Astri Sutisnawati, Dyah Lyesmaya. 2020. "Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Pembelajaran Debat." *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(2):97–104. doi: 10.37150/perseda.v2i2.423.
- Rizkiah, Tilqa, Mutiah, Tati, Andi Dewi Riang, and Sayidiman. 2022. "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi , Sulawesi Tengah." *Jurnal OF Education* 2(6):51–61.
- Rut, Nelly, Rumiris Lumban Gaol, Antonius Remigius Abi, and Patri Silaban. 2020. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6(2):449–55. doi: 10.31949/educatio.v6i2.568.
- Sa'diyah, Halimatus, Fajari, Widi, EvaSufi, Laksmi, Aini, Syarifah, Fajrudin, and Lili. 2023. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilimah Kependidikan* 11(1).
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4):2132–40. doi: 10.31004/edukatif.v3i4.1161.
- Santoso Aldino Farhan. 2020. "Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1):49–54. doi: 10.31004/edukatif.v2i1.87.
- Saputra, Erwin Eka. 2024. "Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS." 2(3):158–64. doi: 10.70115/semesta.v2i3.175.
- Saputra, Ryan, Nando, Karsono, Purnama, and Fadhil Adi. 2023. "Analisis Keterampilan Sosial Dalam Dimensi Hubungan Teman Sebaya Pada Buku Ajar IPAS SD Kelas IV." *Didaktika Dwija Indria* 11(6):55. doi: 10.20961/ddi.v11i6.79661.
- Saputri, Salsabila, Murniati, Apriliyani, and Ita. 2025. "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri 2 Dukuhwaluh." *Jurnal Keperawatan Raflesia* 7:95–104. doi: 10.33088/jkr.v7i2.961.
- Sari, Hanis Ardika. 2025. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur." 2(2):677–89.
- Sriyanto, S, Febrianta, Yudha, Yuwono, and Pratik Hari. 2019. "Strategi Berpikir

Visual Bagi Peserta Didik Gangguan Kecemasan Sosial Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial.” *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)* 3(1):65. doi: 10.30595/jssh.v3i1.3064.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

Sundari, Sri. 2024. “Hubungan Antara Frekuensi Penggunaan Gadget.” 1–6.

Supianto, AR Audia and. 2025. “Analisis Profil Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Sekolah Dasar.” 120–25.

Suswandari, M., Siswandari, Sunardi, and Gunarhadi. 2020. “Social Skills for Primary School Students: Needs Analysis to Implement the Scientific Approach Based Curriculum.” *Jurnal of Social Studies Education Research* 11(1):153–62.

Suswandari, and Meidawati. 2021. “Implementasi Budaya Akademik Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” 2(1):1–12.

Syifa, Layyinat, Setianingsih, Eka Sari, Sulianto, and Joko. 2019. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4):527–33.

Utomo, Wahyu Budi, Sutrisno, and Widiyono. 2023. “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Di MIN 1 Boyolali.” 3:403–18.

Vegetari, Agria Golda, Utami Widiati, and Budi Eko Soetjipto. 2021. “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Model Fan N Pick Dan Inside Outside Circle Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5(10):1446. doi: 10.17977/jptpp.v5i10.14113.

Venasari, Susan, Safitri, Maya, Triana, and Noor Yunida. 2025. “Hubungan Lama Penggunaan Handphone Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas 4 – 6 SD Negeri 2 Kedungwringin.” *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kedokteran* 4(April).

Watak, Luciana, Chintami, Tuwongihide, Yesmin, Suparlan, and Monica Sri Rejeki. 2023. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)* 4(1):1–9. doi: 10.38156/psikowipa.v4i1.84.

Wati, E. K. A. Kurnia, Endang S. R. I. Maruti, and Melik Budiarti. 2020. “Kelas IV Sekolah Dasar Berbicara Mengenai Keterampilan Sehingga Keterampilan Sosial Ini Dapat Diartikan Sebagai Kemampuan Berinteraksi Dengan Individu Lain Atau Orang Lain Dengan Cara Yang Baik Sehingga Dapat

Diterima Oleh Membahas Mengenai Sosial , Dalam.”

- Wijaya, Fransisca, Vivian Yindy Hartanto, Fakhri Zyan, and Alif Widiyanto. 2022. “Analisis Pengaruh Usia Dan Jenis Aplikasi Terhadap Durasi Penggunaan Gawai Dalam Satu Hari.” 4(1):78–86.
- Witarsa, R., R. S. M. Hadi, N. Nurhananik, and N. R. & Haerani. 2018. “PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018.” *Pedagogik* 1(1):9–20.
- Yani, Isma, Elva, Karma, Nyoma, Oktaviyanti, Itsna, Witano, and A. Hari. 2022. “Identifikasi Keterampilan Sosial Siswa Pada Program Semua Anak Cerdas (SAC).” *Jurnal of Classrom Action Research* 6(1):1–4.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman wawancara guru dan siswa

➤ Wawancara guru kelas tinggi

1. Menurut pengalaman Ibu, bagaimana kebiasaan siswa di kelas ibu dalam menggunakan *gadget* di rumah?
2. Kalau dilihat dari keseharian siswa di kelas, kira-kira berapa lama rata-rata siswa menggunakan *gadget* setiap harinya?
3. Biasanya, apa saja aktivitas yang paling sering mereka lakukan dengan *gadget*?
4. Menurut ibu sejauh mana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* siswa di rumah menurut pengamatan Ibu?
5. Bagaimana kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya di kelas?
6. Bagaimana sikap siswa saat bekerja dalam kelompok? Apakah sudah bisa bekerja sama dengan baik?
7. Apakah siswa menunjukkan sikap empati, misalnya membantu teman yang kesulitan atau peduli dengan perasaan orang lain?
8. Bagaimana tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi atau permainan di kelas?
9. Menurut Ibu, apakah durasi penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa di kelas?
10. Apakah siswa yang lebih sering menggunakan *gadget* cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah dibandingkan yang jarang menggunakan *gadget*?

Banyumas, 28 November 2025

Wali kelas IV


AMIN HENDRIANI

Wali kelas V


SAIRAH

Wali kelas IV


MUJI LESTARI

➤ **Wawancara siswa**

1. Bagaimana kebiasaan anda dalam menggunakan gadget di rumah setiap hari?
2. Berapa lama biasanya anda menggunakan gadget dalam satu hari?
3. Untuk kegiatan apa saja anda paling sering menggunakan gadget?
4. Apakah orang tua anda memberikan aturan atau batasan waktu ketika menggunakan gadget?
5. Menurut anda, apakah bermain gadget lebih menyenangkan dibandingkan bermain bersama teman secara langsung?
6. Apakah anda berani menyampaikan pendapat di depan guru dan teman-teman di kelas?
7. Ketika bekerja dalam kelompok, apakah anda ikut membantu teman dan berpartisipasi aktif, atau lebih memilih diam?
8. Jika ada teman yang mengalami kesulitan, apakah anda bisa memberikan bantuan?

Lampiran 2. Hasil wawancara

Hasil wawancara guru kelas tinggi	
Peneliti	Menurut pengalaman Ibu, bagaimana kebiasaan siswa di kelas ibu dalam menggunakan <i>gadget</i> di rumah?
Narasumber	Siswa di kelas saya rata-rata sudah terbiasa menggunakan <i>gadget</i> setiap hari. Sebagian besar lebih senang bermain <i>game online</i> atau membuka media sosial.
Peneliti	Kalau dilihat dari keseharian siswa di kelas, kira-kira berapa lama rata-rata siswa menggunakan <i>gadget</i> setiap harinya?
Narasumber	Kalau saya perhatikan dari cerita siswa dan orang tua, rata-rata mereka bisa menggunakan <i>gadget</i> sekitar 2-3 jam setiap harinya.
Peneliti	Biasanya, apa saja aktivitas yang paling sering siswa lakukan dengan <i>gadget</i> ?
Narasumber	Sebagian besar anak-anak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>game online</i> dan menonton <i>youtube</i> atau <i>tiktok</i> . Hanya sedikit yang benar-benar memanfaatkan <i>gadget</i> untuk belajar.
Peneliti	Menurut ibu sejauh mana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan <i>gadget</i> siswa di rumah menurut pengamatan Ibu?
Narasumber	Sebagian besar orang tua sudah berusaha mengawasi dan membatasi penggunaan <i>gadget</i> , namun anak-anak sering mencari cara untuk lebih lama memakainya sehingga pengawasan belum sepenuhnya efektif.
Peneliti	Bagaimana kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya di kelas?
Narasumber	Kemampuan komunikasi anak-anak masih rendah. Banyak yang malu atau ragu kalau diminta berbicara di depan kelas. Anak lebih sering diam dari pada menyampaikan pendapat
Peneliti	Bagaimana sikap siswa saat bekerja dalam kelompok? Apakah sudah bisa bekerja sama dengan baik?
Narasumber	Dalam kerja kelompok, ada beberapa yang aktif, tetapi ada yang pasif.
Peneliti	Apakah siswa menunjukkan sikap empati, misalnya membantu teman yang kesulitan atau peduli dengan perasaan orang lain?

Narasumber	Empati anaka-anak belum terlihat kuat. Kalau ada teman kesulitan, hanya Sebagian kecil yang mau membantu. Banyak yang lebih sibuk dengan dirinya sendiri
Peneliti	Bagaimana tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi atau permainan di kelas?
Narasumber	Partisipasi siswa dalam diskusi kelas masih rendah. Anak lebih suka mendengarkan dari pada ikut bicara.
Peneliti	Menurut Ibu, apakah durasi penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa di kelas?
Narasumber	Menurut saya, durasi penggunaan <i>gadget</i> memang berpengaruh. Anak yang terlalu lama bermain <i>gadget</i> biasanya lebih sulit berkomunikasi, kurang percaya diri, dan jarang berinteraksi dengan teman.
Peneliti	Apakah siswa yang lebih sering menggunakan <i>gadget</i> cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah dibandingkan yang jarang menggunakan <i>gadget</i> ?
Narasumber	Ya, anak yang sering menggunakan <i>gadget</i> cenderung memiliki keterampilan sosial lebih rendah. Anak lebih individualis, sulit bekerja sama, dan kurang peka terhadap lingkungan dibandingkan anak yang jarang menggunakan <i>gadget</i>

Banyumas, 28 November 2025

Wali kelas IV


Aning Hendriani, S.Pd

Wali kelas V


Sairah, S.Pd

Wali kelas IV


Muji Lestari, S.Pd.SD

Hasil wawancara siswa	
Peneliti	Bagaimana kebiasaan anda dalam menggunakan <i>gadget</i> di rumah setiap hari?
Narasumber	Saya menggunakan <i>gadget</i> setaip habis pulang sekolah

Peneliti	Berapa lama biasanya anda menggunakan <i>gadget</i> dalam satu hari?
Narasumber	Saya menggunakan <i>gadget</i> selama lebih dari 2 jam dalam sehari
Peneliti	Untuk kegiatan apa saja anda paling sering menggunakan <i>gadget</i> ?
Narasumber	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game dan media sosial
Peneliti	Apakah orang tua anda memberikan aturan atau batasan waktu ketika menggunakan <i>gadget</i> ?
Narasumber	Tergantung digunakan untuk apa <i>gadget</i> nya
Peneliti	Menurut anda, apakah bermain <i>gadget</i> lebih menyenangkan dibandingkan bermain bersama teman secara langsung?
Narasumber	Tidak, bermain bersama teman lebih menyenangkan
Peneliti	Apakah anda berani menyampaikan pendapat di depan guru dan teman-teman di kelas?
Narasumber	Saya malu karena takut salah dalam menyampaikan pendapat
Peneliti	Ketika bekerja dalam kelompok, apakah anda ikut membantu teman dan berpartisipasi aktif, atau lebih memilih diam?
Narasumber	Saya lebih memilih berpartisipasi atau membantu teman

Peneliti	Jika ada teman yang mengalami kesulitan, apakah anda bisa memberikan bantuan?
Narasumber	Tergantung saya bisa membantu atau tidak bisa, misal bisa saya akan membantu.

Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Durasi Penggunaan *Gadget*

Variabel	Penggunaan Gadget	Sub Indikator	No.item		Jumlah
			(+)	(-)	
Durasi Penggunaan Gadget (X)	Durasi	Mengetahui waktu penggunaan <i>gadget</i>	1,4	2,3,5	5
		Menggunakan gadget pada pagi/siang hari	18		1
		Menggunakan gadget pada sore/ malam hari		20,19	2
	Jenis Aktivitas	Menggunakan gadget untuk hiburan lebih		6,8	2
		Memprioritaskan gadget dari pada belajar	7,9	10,11	4
	Pola penggunaan	Lupa waktu dan sulit membatasi penggunaan		12,13,14	3
		Mengabaikan tugas karena gadget		15	1
		Lebih fokus gadget dibanding aktivitas sosail	16	17	2
	Jumlah				20

Lampiran 4. Angket Durasi Penggunaan Gadget

1. Kuesioner durasi penggunaan *gadget* (siswa kelas IV)

INSTRUMEN ANGKET DURASI PENGGUNAAN *GADGET* (X)

Nama : Sofi

Kelas : IV

Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan media sosial setiap hari kurang dari 1 jam		✓		
✓ 2.	Saya bermain game lebih dari 2 jam setiap hari			✓	
✓ 3.	Saya menggunakan media sosial lebih dari 4 jam setiap hari		✓		
✓ 4.	Saya bermain game kurang dari 1 jam setiap hari		✓		
✓ 5.	Saya bermain game lebih dari 4 jam setiap hari			✓	
✓ 6.	Saya lebih banyak menggunakan <i>gadget</i> untuk membuka media sosial dibandingkan belajar	✓			
✓ 7.	Saya menggunakan <i>gadget</i> terutama untuk mengejar PR		✓		
✓ 8.	Saya menggunakan <i>gadget</i> terutama untuk bermain game dibandingkan untuk belajar			✓	
✓ 9.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi tambahan	✓			
✓ 10.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih untuk bermain dari pada mencari informasi tambahan			✓	
✓ 11.	Saya jarang menggunakan <i>gadget</i> untuk kegiatan belajar				✓
✓ 12.	Saya lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>			✓	
✓ 13.	Saya menggunakan <i>gadget</i> tanpa memperhatikan waktu	✓			
✓ 14.	Saya merasa kurang nyaman jika tidak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari		✓		

✓ 15.	Saya menunda atau mengabaikan tugas sekolah (PR) karena bermain <i>gadget</i>			✓	
16.	Saya lebih senang bermain bersama teman dari pada bermain <i>gadget</i>				✓
✓ 17.	Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> dari pada bermain bersama teman	✓			
18.	Saya menggunakan <i>gadget</i> pada pagi hari selama 1 jam untuk mencari informasi atau pesan dari sekolah	✓			
✓ 19.	Saya menggunakan <i>gadget</i> di sore hari lebih dari 4 jam untuk mencari informasi atau bermain game dan media sosial				✓
✓ 20.	Saya bermain <i>gadget</i> sebelum tidur di malam hari lebih dari 2 jam		✓		

2. Kuesioner durasi penggunaan *gadget* (siswa kelas V)

**INSTRUMEN ANGKET
DURASI PENGGUNAAN *GADGET* (X)**

Nama : *Khal*
 Kelas : *5*
 Jenis Kelamin : *laki-laki*

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan media sosial setiap hari kurang dari 1 jam			✓	
2.	Saya bermain game lebih dari 2 jam setiap hari			✓	
3.	Saya menggunakan media sosial lebih dari 4 jam setiap hari		✓		
4.	Saya bermain <i>game</i> kurang dari 1 jam setiap hari		✓		
5.	Saya bermain <i>game</i> lebih dari 4 jam setiap hari			✓	
6.	Saya lebih banyak menggunakan <i>gadget</i> untuk membuka media sosial dibandingkan belajar		✓		
7.	Saya menggunakan <i>gadget</i> terutama untuk menjejarkan PR		✓		
8.	Saya menggunakan <i>gadget</i> terutama untuk bermain <i>game</i> dibandingkan untuk belajar			✓	
9.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi tambahan		✓		
10.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih untuk bermain dari pada mencari informasi tambahan		✓		
11.	Saya jarang menggunakan <i>gadget</i> untuk kegiatan belajar			✓	
12.	Saya lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>			✓	
13.	Saya menggunakan <i>gadget</i> tanpa memperhatikan waktu		✓	✓	
14.	Saya merasa kurang nyaman jika tidak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari		✓		

CS Dipindai dengan CamScanner

15.	Saya menunda atau mengabaikan tugas sekolah (PR) karena bermain <i>gadget</i>		✓	
16.	Saya lebih senang bermain bersama teman dari pada bermain <i>gadget</i>	✓	✓	
17.	Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> dari pada bermain bersama teman		✓	
18.	Saya menggunakan <i>gadget</i> pada pagi hari selama 1 jam untuk mencari informasi atau pesan dari sekolah	✓		
19.	Saya menggunakan <i>gadget</i> di sore hari lebih dari 4 jam untuk mencari informasi atau bermain game dan media sosial		✓	
20.	Saya bermain <i>gadget</i> sebelum tidur di malam hari lebih dari 2 jam	✓		

3. Kuesioner durasi penggunaan *gadget* (siswa kelas VI)

INSTRUMEN ANGKET DURASI PENGGUNAAN *GADGET* (X)

Nama : Dwi Linda Rahayu
Kelas : 6 (VI)
Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan media sosial setiap hari kurang dari 1 jam		✓		
2.	Saya bermain game lebih dari 2 jam setiap hari			✓	
3.	Saya menggunakan media sosial lebih dari 4 jam setiap hari		✓		
4.	Saya bermain game kurang dari 1 jam setiap hari			✓	
5.	Saya bermain game lebih dari 4 jam setiap hari		✓		
6.	Saya lebih banyak menggunakan <i>gadget</i> untuk membuka media sosial dibandingkan belajar	✓			
7.	Saya menggunakan <i>gadget</i> terutama untuk menjejarkan PR			✓	
8.	Saya menggunakan <i>gadget</i> terutama untuk bermain game dibandingkan untuk belajar		✓		
9.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi tambahan			✓	
10.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih untuk bermain dari pada mencari informasi tambahan		✓		
11.	Saya jarang menggunakan <i>gadget</i> untuk kegiatan belajar			✓	
12.	Saya lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>				
13.	Saya menggunakan <i>gadget</i> tanpa memperhatikan waktu		✓		
14.	Saya merasa kurang nyaman jika tidak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari	✓			

15.	Saya menunda atau mengabaikan tugas sekolah (PR) karena bermain <i>gadget</i>		✓	
16.	Saya lebih senang bermain bersama teman dari pada bermain <i>gadget</i>	✓		
17.	Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> dari pada bermain bersama teman		✓	
18.	Saya menggunakan <i>gadget</i> pada pagi hari selama 1 jam untuk mencari informasi atau pesan dari sekolah	✓		
19.	Saya menggunakan <i>gadget</i> di sore hari lebih dari 4 jam untuk mencari informasi atau bermain game dan media sosial	✓		
20.	Saya bermain <i>gadget</i> sebelum tidur di malam hari lebih dari 2 jam		✓	

Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Jumlah
			(+)	(-)	
Keterampilan Sosial (Y)	Keterampilan Berkomunikasi	Berbicara dengan bahasa sopan kepada guru dan teman	1	2	2
		Berani bertanya saat mengalami kesulitan dan menyampaikan pendapat	3,4	5	3
		Bergantian berbicara	8	9	2
	Tanggung Jawab	Mendengarkan guru, mematuhi tata tertib dan mengerjakan tugas.	10,12	11,13	4
		Berpartisipasi dalam kerja kelompok dan kegiatan sekolah	14,16	15,17	4
	Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri	Percaya diri mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan	6	7	2
		Tetap tenang saat di ejek	18,20, 22	19,21 23,25	7

		atau kalah dalam permianan dan menghindari masalah			
	Empati	Memahami perasaan teman dan membantu yang sedang kesulitan	28	27	2
		Mudah bergaul, mendengarkan teman dan menghargai pendapat teman	24,26		2
Jumlah					28

Lampiran 6. Angket keterampilan sosial

1. Kuesioner keterampilan sosial (siswa kelas IV)

**INSTRUMEN ANGKET
Keterampilan Sosial (Y)**

Nama: Maul
Kelas: IV
Jenis Kelamin: laki-laki

Petunjuk Pengisian Angket:

- Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
- Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berbicara dengan guru dan teman menggunakan bahasa yang sopan.	✓			
2.	Saya berbicara kasar kepada teman ketika sedang kesal.		✓		
3.	Saya berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan.			✓	
4.	Saya berani menyampaikan pendapat di kelas dan aktif dalam diskusi.	✓			
5.	Saya merasa ragu untuk menyampaikan pendapat di kelas.		✓		
6.	Saya percaya diri ketika mengerjakan soal di depan kelas.				✓
7.	Saya ragu dengan jawaban saya sendiri saat mengerjakan soal.		✓		
8.	Saya bergantian berbicara saat berdiskusi.			✓	
9.	Saya memotong pembicaraan teman sebelum teman selesai berbicara.	✓			
10.	Saya mendengarkan guru dengan baik saat kegiatan belajar berlangsung.				✓
11.	Saya beberapa kali melanggar tata tertib sekolah.		✓		
12.	Saya mengerjakan PR tepat waktu.	✓			
13.	Saya menunda tugas sekolah yang diberikan guru.			✓	
14.	Saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan kerja bakti di sekolah.	✓			

✓ 15.	Saya berebut giliran ketika melakukan kegiatan bersama teman		✓		
16.	Saya menerima pembagian tugas kelompok dengan adil	✓			
✓ 17.	Saya menolak tugas kelompok yang diberikan kepada saya			✓	
18.	Saya mampu mengendalikan emosi ketika kalah dalam permainan				✓
✓ 19.	Saya marah ketika pendapat saya diabaikan		✓		
20.	Saya tetap tenang saat diejek teman		✓		
✓ 21.	Saya mudah terpancing emosi ketika diganggu teman			✓	
22.	Saya berusaha menghindari hal-hal yang dapat menimbulkan masalah			✓	
✓ 23.	Saya terlibat pertengkaran dengan teman	✓			
24.	Saya mudah bergaul dengan teman di sekolah			✓	
✓ 25.	Saya marah ketika teman menjelek jawaban saya salah		✓		
26.	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan saya				✓
✓ 27.	Saya mengabaikan teman ketika mengalami kesulitan		✓		
28.	Saya memahami perasaan teman yang sedang sedih			✓	

2. Kuesioner keterampilan sosial (siswa kelas V)

INSTRUMEN ANGKET Keterampilan Sosial (V)

Nama: A L R

Kelas: ✓

Jenis Kelamin: (A) K i - l d k :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berbicara dengan guru dan teman menggunakan bahasa yang sopan.		✓		
2.	Saya berbicara kasar kepada teman ketika sedang kesal		✓		
3.	Saya berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan			✓	
4.	Saya berani menyampaikan pendapat di kelas dan aktif dalam diskusi			✓	
5.	Saya merasa ragu untuk menyampaikan pendapat di kelas		✓		
6.	Saya percaya diri ketika mengerjakan soal di depan kelas			✓	
7.	Saya ragu dengan jawaban saya sendiri saat mengerjakan soal		✓		
8.	Saya bergantung berbicara saat berdiskusi		✓		
9.	Saya memotong pembicaraan teman sebelum teman selesai berbicara		✓		
10.	Saya mendengarkan guru dengan baik saat kegiatan belajar berlangsung	✓			
11.	Saya beberapa kali melanggar tata tertib sekolah.		✓		
12.	Saya mengerjakan PR tepat waktu		✓	✓	
13.	Saya memunda tugas sekolah yang diberikan guru		✓		
14.	Saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan kerja bakti di sekolah		✓		

15.	Saya berebut giliran ketika melakukan kegiatan bersama teman		✓		
16.	Saya menerima pembagian tugas kelompok dengan adil		✓		
17.	Saya menolak tugas kelompok yang diberikan kepada saya			✓	
18.	Saya mampu mengendalikan emosi ketika kalah dalam permainan			✓	
19.	Saya marah ketika pendapat saya diabaikan		✓		
20.	Saya tetap tenang saat diejek teman			✓	
21.	Saya mudah terpancing emosi ketika diganggu teman		✓		
22.	Saya berusaha menghindari hal-hal yang dapat menimbulkan masalah			✓	
23.	Saya terlibat pertengkaran dengan teman		✓		
24.	Saya mudah bergaul dengan teman di sekolah			✓	
25.	Saya marah ketika teman mengejek jawaban saya salah		✓		
26.	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan saya			✓	
27.	Saya mengabaikan teman ketika mengalami kesulitan	✓			
28.	Saya memahami perasaan teman yang sedang sedih			✓	

3. Kuesioner keterampilan sosial (siswa kelas VI)

INSTRUMEN ANGKET Keterampilan Sosial (Y)

Nama: ARIF
Kelas: VI
Jenis Kelamin: laki-laki

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berbicara dengan guru dan teman menggunakan bahasa yang sopan.	✓			
2.	Saya berbicara kasar kepada teman ketika sedang kesal		✓		
3.	Saya berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan			✓	
4.	Saya berani menyampaikan pendapat di kelas dan aktif dalam diskusi			✓	
5.	Saya merasa ragu untuk menyampaikan pendapat di kelas		✓		
6.	Saya percaya diri ketika mengerjakan soal di depan kelas				✓
7.	Saya ragu dengan jawaban saya sendiri saat mengerjakan soal		✓		
8.	Saya bergantian berbicara saat berdiskusi			✓	
9.	Saya memotong pembicaraan teman sebelum teman selesai berbicara	✓			
10.	Saya mendengarkan guru dengan baik saat kegiatan belajar berlangsung		✓		
11.	Saya beberapa kali melanggar tata tertib sekolah.		✓		
12.	Saya mengerjakan PR tepat waktu		✓		
13.	Saya menunda tugas sekolah yang diberikan guru			✓	
14.	Saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan kerja bakti di sekolah	✓			

15.	Saya berebut giliran ketika melakukan kegiatan bersama teman	✓			
16.	Saya menerima pembagian tugas kelompok dengan adil		✓		
17.	Saya menolak tugas kelompok yang diberikan kepada saya			✓	
18.	Saya mampu mengendalikan emosi ketika kalah dalam permainan				✓
19.	Saya marah ketika pendapat saya diabaikan		✓		
20.	Saya tetap tenang saat diejek teman			✓	
21.	Saya mudah terpancing emosi ketika diganggu teman		✓		
22.	Saya berusaha menghindari hal-hal yang dapat menimbulkan masalah		✓		
23.	Saya terlibat pertengkaran dengan teman		✓		
24.	Saya mudah bergaul dengan teman di sekolah	✓			
25.	Saya marah ketika teman mengejek jawaban saya salah		✓		
26.	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan saya		✓		
27.	Saya mengabaikan teman ketika mengalami kesulitan		✓		
28.	Saya memahami perasaan teman yang sedang sedih			✓	

Lampiran 7. Uji validitas durasi penggunaan gadget

No Item	<i>Pearson Correcd</i>	Keterangan
X 1.	0,64187	Valid
X 2.	0,444222006	Valid
X 3.	0,592997	Valid
X 4.	-0,20378	Tidak Valid
X 5.	0,445165	Valid
X 6.	0,474215	Valid
X 7.	-0,06118	Tidak Valid
X 8.	0,79643	Valid
X 9.	0,453129	Valid
X 10.	0,445529	Valid
X 11.	0,426115	Valid
X 12.	0,686325	Valid
X 13.	0,465482	Valid
X 14.	0,798498	Valid
X 15.	0,581954	Valid
X 16.	0,68711	Valid
X 17.	-0,25022	Tidak Valid
X 18.	0,782502	Valid
X 19.	0,508669	Valid
X 20.	0,443592	Valid
X 21.	0,451983	Valid
X 22.	0,417733353	Valid
X 23.	-0,071765782	Tidak Valid
X 24.	0,478246016	Valid

Lampiran 8. Uji validitas keterampilan sosial

No item	<i>Pearson Correcd</i>	Keterangan
Y 1.	0,425701	Valid
Y 2.	0,66672953	Valid
Y 3.	0,380962109	Valid
Y 4.	0,282623	Tidak Valid
Y 5.	0,394386	Valid
Y 6.	0,444233	Valid
Y 7.	0,482021	Valid
Y 8.	0,552663	Valid
Y 9.	0,439602	Valid
Y 10.	0,464805	Valid
Y 11.	0,460107	Valid
Y 12.	0,636062	Valid
Y 13	0,440856	Valid
Y 14.	0,706533	Valid
Y 15	0,369812	Valid
Y 16	0,594809	Valid
Y 17.	0,457657	Valid
Y 18.	0,66281	Valid
Y 19.	0,720272	Valid
Y 20.	0,584619	Valid
Y 21.	0,515152	Valid
Y 22.	0,607483	Valid
Y 23.	0,512582	Valid
Y 24.	0,459812	Valid
Y 25.	0,370081	Valid
Y 26.	0,523911	Valid
Y 27.	0,612361	Valid
Y 28.	0,682633	Valid
Y 29.	0,457481	Valid
Y 30.	0,137832	Tidak Valid

Lampiran 9. Hasil uji reliabilitas durasi penggunaan gadget

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,837	24

Lampiran 10. Hasil uji reliabilitas keterampilan sosial

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,895	30

Lampiran 11. Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.68246056
Most Extreme Differences	Absolute	.063
	Positive	.044
	Negative	-.063
Test Statistic		.063
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 12. Hasil uji linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresivitas * Religiusitas	Between Groups	(Combined)	3743.060	28	133.681	1.108	.364
		Linearity	899.633	1	899.633	7.458	.009
		Deviation from Linearity	2843.427	27	105.312	.873	.642
	Within Groups		6514.000	54	120.630		
	Total		10257.060	82			

Lampiran 13. Hasil uji Uji Heteroskedastisitas

Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
.296	2.791	0,07

Lampiran 14. Hasil uji korelasi durasi penggunaan gadget dan keterampilan sosial

Correlations		Religiusitas	Agresivitas
Religiusitas	Pearson Correlation	1	.296**
	Sig. (2-tailed)		.007
	N	83	83
Agresivitas	Pearson Correlation	.296**	1
	Sig. (2-tailed)	.007	
	N	83	83

Lampiran 15. Validitas instrumen

- Surat validator Ibu Khulaimata Zalfa, M.Pd.


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/L/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/255/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Sekar Jernih Isnaeni
NIM : 22CJ10018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Instrumen Angket yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 12 Februari 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

- Validator Instrumen Ibu Khulaimata Zalfa, M.Pd

Validasi Instrumen

Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot

Judul penelitian : Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot

Validator : Khulaimata Zalfa, S.Psi.,M.pd

Peneliti : Sekar Jernih Isnaeni

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot"
2. Rentang untuk penilaian mencakup rating 1-5. Dimohon Ibu validator Memeberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian.

Keterangan skor penilaian:

- a. 1 = Tidak sesuai
- b. 2 = Kurang sesuai
- c. 3 = Cukup
- d. 4 = Sesuai
- e. 5 = Sangat sesuai

3. Komentor, kritik serta saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia,

I. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Jumlah
			(+)	(-)	
Keterampilan Sosial (Y)	Keterampilan Berkomunikasi	Berbicara dengan bahasa sopan kepada guru dan teman	1	2	2

		Berani bertanya saat mengalami kesulitan dan menyampaikan pendapat	3,5	4,6	4
		Bergantian berbicara	9	10	2
Tanggung Jawab		Mendengarkan guru, mematuhi tata tertib dan mengerjakan tugas	11,13	12,14	4
		Berpartisipasi dalam kerja kelompok dan kegiatan sekolah	15,17	16,18	4
Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri		Percaya diri mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan	7	8	2
		Tetap tenang saat di ejek atau kalah dalam permainan dan menghindari masalah	19,21, 23	20,22 24,26	7
Empati		Memahami perasaan teman dan membantu yang sedang kesulitan	29	28	2
		Mudah bergaul, mendengarkan teman dan menghargai pendapat teman	25,27	30	3
Jumlah					30

II. Penilaian Item Skala Keterampilan Sosial

No	Butir Item Skala Kematangan Karir	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Saya berbicara dengan guru dan teman menggunakan bahasa yang sopan.					✓	

2.	Saya sering berbicara kasar kepada teman				✓		
3.	Saya berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan					✓	
4.	Saya menggunakan bahasa yang tidak baik saat menanggapi pendapat teman				✓		tidak ada bdk untuk impossible
5.	Saya berani menyampaikan pendapat di kelas dan aktif dalam diskusi					✓	
6.	Saya merasa ragu untuk menyampaikan pendapat di kelas					✓	
7.	Saya percaya diri ketika mengerjakan soal di depan kelas					✓	
8.	Saya tidak yakin dengan jawaban saya sendiri saat mengerjakan soal				✓		
9.	Saya bergantian berbicara saat berdiskusi					✓	
10.	Saya sering memotong pembicaraan teman				✓		
11.	Saya mendengarkan guru dengan baik saat kegiatan belajar berlangsung					✓	
12.	Saya sering melanggar tata tertib sekolah				✓		
13.	Saya mengerjakan PR tepat waktu					✓	
14.	Saya menunda tugas sekolah yang diberikan guru					✓	
15.	Saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan kerja bakti di sekolah					✓	
16.	Saya berebut giliran ketika melakukan kegiatan bersama teman					✓	
17.	Saya menerima pembagian tugas kelompok dengan adil					✓	
18.	Saya menolak tugas kelompok yang diberikan kepada saya					✓	
19.	Saya mampu mengendalikan emosi ketika kalah dalam permainan					✓	
20.	Saya marah ketika pendapat saya tidak diterima				✓		
21.	Saya tetap tenang saat diejek teman					✓	

22.	Saya mudah terpancing emosi ketika diganggu teman					✓	
23.	Saya berusaha menghindari hal-hal yang dapat menimbulkan masalah					✓	
24.	Saya sering terlibat konflik dengan teman				✓		
25.	Saya mudah bergaul dengan teman di sekolah					✓	
26.	Saya mengejek teman ketika jawaban salah				✓		tidak akan di E.A.R (R. 2. Rn)
27.	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan saya					✓	
28.	Saya tidak peduli ketika teman mengalami kesulitan				✓		
29.	Saya memahami perasaan teman yang sedang sedih					✓	
30.	Saya tidak mau mendengarkan teman yang bercerita tentang masalahnya				✓		

Saran dan Komentar :

1. Hebat pengunaan indikator dan pemberian agar lebih mudah di pahami.
2. Untuk menghemat skor 'tidak' terlalu banyak pada bila unfavorable.
3. Untuk itu tidak ada masalah

Kesimpulan :

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa Revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan Revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu pilihan

Cilacap,

Validator



Khulaimata Zalfa, S.Psi.,M.pd

III. Kisi-kisi Instrumen Durasi Penggunaan Gadget

Variabel	Penggunaan Gadget	Sub Indikator	No.item		Jumlah
			(+)	(-)	
Durasi Penggunaan Gadget (X)	Durasi	Mengetahui waktu penggunaan gadget	1,4,5	2,3,6	6
	Jenis Aktivitas	Menggunakan gadget untuk hiburan lebih	7	8,10	3
		Memprioritaskan gadget dari pada belajar	9,11	12,13	4
	Pola penggunaan	Lupa waktu dan sulit membatasi penggunaan	17	14,15,16	4
		Mengabaikan tugas karena gadget		18	1
		Lebih fokus gadget dibanding aktivitas sosail	19	20	2
	Waktu Penggunaan	Menggunakan gadget pada pagi/siang hari	21,23		2
		Menggunakan gadget pada sore/ malam hari	22	24	2
Jumlah					24

IV. Penilaian Item Skala Durasi Penggunaan Gadget

No	Pernyataan	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Saya menggunakan media sosial kurang dari 1 jam setiap hari					✓	gmnk sbwz mblh spkwh mblh 10
2.	Saya bermain game lebih dari 2 jam setiap hari					✓	
3.	Saya menggunakan media sosial lebih dari 4 jam setiap hari					✓	
4.	Saya menggunakan media sosial antara 1-2 jam setiap hari					✓	
5.	Saya bermain game kurang dari 1 jam setiap hari					✓	
6.	Saya bermain game lebih dari 4 jam setiap hari					✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

7.	Saya sering membuka media sosial untuk hiburan					
8.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk membuka media sosial dibandingkan belajar			✓		
9.	Saya lebih sering menggunakan gadget terutama untuk mengejar PR			✓		
10.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dibandingkan belajar			✓		
11.	Saya menggunakan gadget untuk mencari informasi tambahan				✓	
12.	Saya menggunakan gadget tidak untuk mencari informasi tambahan			✓		
13.	Saya jarang menggunakan gadget untuk kegiatan belajar			✓		
14.	Saya sering lupa waktu ketika menggunakan gadget			✓		
15.	Saya menggunakan gadget tanpa memperhatikan waktu				✓	
16.	Saya merasa tidak nyaman jika tidak menggunakan gadget dalam sehari			✓		
17.	Saya tetap mengerjakan tugas meskipun menggunakan gadget				✓	
18.	Saya sering menunda atau mengabaikan tugas sekolah (PR) karena bermain gadget			✓		
19.	Saya tetap bermain bersama teman walaupun memiliki gadget		✓			tidak mengidek nntkr
20.	Saya lebih memilih bermain gadget dari pada bermain bersama teman				✓	
21.	Saya biasanya menggunakan gadget di pagi hari untuk melihat informasi atau pesan sebelum berangkat sekolah			✓		untung
22.	Saya menggunakan gadget di sore hari untuk mencari informasi atau bermain game dan media sosial			✓		untung

23	Saya bermain gadget setelah sekolah atau setelah belajar				✓	
24	Saya bermain gadget sebelum tidur di malam hari				✓	antijs

Saran dan Komentar :

1. Limit waktu yg boleh gunakan per hari
2. Harus boleh monitor waktu bermain & pilih game
3. Gak boleh main game sebelum tidur

Kesimpulan :

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa Revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan Revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu pilihan

Cilacap,

Validator



Khulaimata Zalfa, S.Psi, M.pd

Lampiran 16. Surat-surat

- Surat permohonan observasi skripsi


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/I/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/983/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Observasi Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri 2 Srowot
di -
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Sekar Jernih Isnaeni
NIM : 22CJ10018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

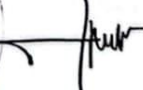
Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sd Negeri 2 Srowot".

Berkeanaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu Hari Jum'at 28 November 2025 s.d Selesai.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.


Cilacap, 27 November 2025
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
nat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

CS Dipindai dengan CamScanner

➤ Surat Persetujuan izin observasi proposal skripsi



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SROWOT
KORWILCAM DINDIK KALIBAGOR

Alamat : JL. Srowot Utara, Srowot, Kec. Kalibagor Kab. Banyumas Kode Pos 53191

Nomor : 230.2/ 080/2025 Srowot, 24 November 2025
Lampiran : -
Hal : Persetujuan Izin Observasi Skripsi

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan surat masuk B/983/YBK.041.8/TA/2025 saya selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Srowot memberikan izin kepada :

Nama : Sekar Jernih Isnaeni
NIM : 22CJ10018
Semester : 7 (Tujuh)
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tahun : 2025/2026
Ajaran

Guna melaksanakan observasi tentang "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot".

Demikian surat persetujuan ini dibuat, kepada yang berkepentingan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Kepala Sekolah,
Sekolah Dasar Negeri 2 Srowot,



➤ Surat permohonan penelitian skripsi


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/314/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri 2 Srowot
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Sekar Jernih Isnaeni
NIM : 22CJ10018
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul ” **Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot**”

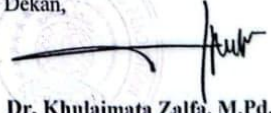
Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Senin, 09 Maret 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 26 Februari 2026
Dekan,


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

➤ Surat Persetujuan izin penelitian skripsi

	PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SROWOT KORWILCAM DINDIK KALIBAGOR <i>Alamat : Jl. Srowot Utara, Srowot, Kec. Kalibagor Kab. Banyumas Kode Pos 53191</i>										
Nomor : 4231.1/ 020/2026	Srowot, 24 April 2026										
Lampiran : -											
Hal : <u>Persetujuan Izin Penelitian</u>											
Assalamu'alaikum Wr.Wb. Berdasarkan surat permohonan yang masuk, saya selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Srowot memberikan izin penelitian kepada : <table border="0"><tr><td>Nama</td><td>: Sekar Jernih Isnaeni</td></tr><tr><td>NIM</td><td>: 22CJ10018</td></tr><tr><td>Semester</td><td>: 7 (Tujuh)</td></tr><tr><td>Prodi</td><td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td></tr><tr><td>Tahun Ajaran</td><td>: 2025/2026</td></tr></table> Guna melaksanakan penelitian tentang "Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot". Demikian surat persetujuan ini dibuat, kepada yang berkepentingan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.		Nama	: Sekar Jernih Isnaeni	NIM	: 22CJ10018	Semester	: 7 (Tujuh)	Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Tahun Ajaran	: 2025/2026
Nama	: Sekar Jernih Isnaeni										
NIM	: 22CJ10018										
Semester	: 7 (Tujuh)										
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar										
Tahun Ajaran	: 2025/2026										
Kepala Sekolah, Sekolah Dasar Negeri 2 Srowot,  Sampi S.Pd.SD NIP. 196905112000122002 											

Lampiran 17. Dokumen

- Pengisian kuensioner kelas IV



- Pengisian kuesinoer kelas V





➤ Pengisian kuesioner kelas VI



- Wawancara wali kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot



- Wawancara siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot



➤ Observasi kelas IV



➤ Observasi kelas V





➤ Observasi kelas VI



➤ Nilai keterampilan sosial kelas IV

LAPORAN HASIL BELAJAR (RAPOR)			
Nama Peserta Didik : AZKA YASMIN ARDILLAH		Kelas : IV (reguler)	
NISN : 1410080773		Fase : B	
Sekolah : SD Negeri 3 Srewoi		Semester : 1 (gasal)	
Alamat : Jln. Srewoi Utara No.3		Tahun Pelajaran : 2025/2026	
Muatan Pelajaran	Nilai Akhir	Capaian Kompetensi	
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	82	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH sangat menguasai dalam memahami ayat Al-Qur'an dan hadis tentang menjaga hubungan baik dengan sesama. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bimbingan dalam memahami beberapa surat pendek (QS Al-Hujurat ayat 13)	
Pendidikan Pancasila	86	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH sangat menguasai dalam melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bimbingan dalam melaksanakan hak yang didapat dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	
Bahasa Indonesia	85	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH menunjukkan penguasaan dalam memahami teks pokok dan ide pendukung dalam teks sastra dan non-sastra berbentuk cetak dan/atau elektronik. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bantuan dalam memahami isi teks sastra berbentuk teks aural	
Matematika	82	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH menunjukkan penguasaan dalam menjelaskan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bantuan dalam menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 10.000	
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	88	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH menunjukkan penguasaan dalam menjelaskan sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bantuan dalam menghasilkan solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim.	
Seni (Pilihan)			
Seni Musik	80	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH menunjukkan penguasaan dalam mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bantuan dalam mengenali nada dan pola irama menggunakan anggota tubuh	
Seni Rupa	80	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH sangat menguasai dalam merefleksikan karya diri sendiri menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bimbingan dalam mengetahui unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/ karya seni rupa.	
Pendidikan Jasmani dan Olahraga	81	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH sangat menguasai dalam menerapkan keterampilan gerak fundamental dalam situasi gerak yang baru. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bimbingan dalam menghasilkan keterampilan gerak fundamental dan menerapkannya dalam situasi gerak yang baru	
Bahasa Inggris *	83	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH sangat menguasai dalam memahami teks lisan sederhana tentang kehidupan sehari-hari baik secara verbal atau non-verbal sesuai konteks. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bimbingan dalam memahami teks multimodal sederhana tentang kehidupan sehari-hari baik secara verbal atau non-verbal sesuai konteks	

No	Muatan Pelajaran	Nilai Akhir	Capaian Kompetensi
9	Bahasa Jawa	75	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH sangat menguasai dalam memahami terjemah Mawardi dalam bentuk cetak atau elektronik. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bimbingan dalam mampu memahami pengertian dalam bentuk cetak atau elektronik.
10	Budaya Banyuwangi	94	Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH sangat menguasai dalam mengorganisir foto kreasi di sekolah. Ananda AZKA YASMIN ARDILLAH perlu bimbingan dalam memahami foto kreasi di lingkungan sekolah.

Ekstrakurikuler			
Ananda Azka Yasmin Ardillah sudah baik dalam hal peduli lingkungan dan perlu bimbingan dalam hal peraturan kritis.			

No	Ekstrakurikuler	Predikat	Keterangan
1	Pramuka	Berkembang	Saja berlatih pramuka
2			
3			

Ketidakhadiran	
Sakit	hari
Izin	hari
Tanpa Keterangan	hari

Orang Tua,

[Signature]
Dian Setiawati

Srewoi, 19 Desember 2025
Wali Kelas IV (reguler)
[Signature]
Anang Hendriani, S.Pd
NIP. 198209012014062000

[Stamp]
SD Negeri 3 Srewoi
Jember
Jember 60122002

➤ Nilai keterampilan sosial kelas V

LAPORAN HASIL BELAJAR (RAPOR)			
Nama Peserta Didik NPM Siswa Masa		NAFISA RAHMADHANA 514321184 SD Inggis 2 Grogol R. Srowot Utara Desa Srowot	
		Kelas Fase Semester Tahun Pelajaran	5 C I 2023/2024
No	Muatan Pelajaran	Nilai Akhir	Capaian Kompetensi
1	Persebaran Agama Islam dan Baitul Fikri	85	Ananda NAFISA RAHMADHANA sangat menguasai dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
2	Persebaran Pancasila	78	Ananda NAFISA RAHMADHANA sangat menguasai dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
3	Bahasa Indonesia	79	Ananda NAFISA RAHMADHANA menunjukkan penguasaan dalam membaca buku teks dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan huruf dari bunyi dan/atau tajwid yang ditulis Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bantuan dalam mempersiapkan penguasaan dari berbagai tipe teks dengan eksik dan sunan
4	Matematika	78	Ananda NAFISA RAHMADHANA menunjukkan penguasaan dalam melakukan operasi penjumlahan bilangan cacah sampai 100.000 Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
5	Ilmu Pengobatan Alam dan Hutan	78	Ananda NAFISA RAHMADHANA menunjukkan penguasaan dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bantuan dalam mencari persamaan dan perbedaan hasil pengamatan, wawancara dan penelitian secara sederhana
6	Seni (Tari)		Ananda NAFISA RAHMADHANA menunjukkan penguasaan dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
7	Seni Musik	81	Ananda NAFISA RAHMADHANA menunjukkan penguasaan dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
8	Seni Rupa	82	Ananda NAFISA RAHMADHANA menunjukkan penguasaan dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
9	Persebaran Jaman dan Kebudayaan	83	Ananda NAFISA RAHMADHANA sangat menguasai dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa

8	Bahasa Inggris *	80	Ananda NAFISA RAHMADHANA sangat menguasai dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
MUATAN LOKAL			
No	Muatan Pelajaran	Nilai Akhir	Capaian Kompetensi
9	Bahasa Jawa	78	Ananda NAFISA RAHMADHANA sangat menguasai dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
10	Bahasa Banyuwangi	84	Ananda NAFISA RAHMADHANA sangat menguasai dalam memahami beberapa sumber daya Ananda NAFISA RAHMADHANA perlu bimbingan dalam memahami beberapa
Keterampilan			
Ananda NAFISA RAHMADHANA sudah mampu membuat poster atau infografis yang menarik dan informatif tentang hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan masyarakat.			
No	Ekskursi	Predikat	Keterangan
1	Pramuka	Cukup Berprestasi	Raport berprestasi
2	Bela Diri	0	0
3	ITQ	0	0
Ketidakhadiran			
Sakit		1	hari
Izin		1	hari
Tanpa Keterangan		-	hari
Orang Tua			
Mengetahui, Siswa			
Mengetahui, Guru Kelas			
Srowot, 19 Desember 2023			
Wali Kelas 5			
SAIRAH, S.Pd, SD			
NIP. 198110212023212003			

➤ Nilai keterampilan sosial kelas VI

[illegible][illegible]

Daftar Riwayat Hidup

1. Nama : Sekar Jernih Isnaeni
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 14 Juni 2004
4. Agama : Islam
5. No. HP : 08985605968
6. Email : sekarjernihisnaeni@gmail.com
7. Alamat : Jl Pegaden Indah, RT 01 RW 04, Desa Srowot
Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas,
Provinsi Jawa Tengah
8. Kode Pos : 53191
9. Riwayat Pendidikan : PAUD Citra Lestari
SD Negeri 1 Srowot
MTS Miftahul Huda Rawalo
MA Miftahul Huda Rawalo
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap