

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI GADGET  
TERHADAP MORALITAS SISWA DI SDN 36  
SUKA SARI LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**LISTIANTI  
NIM 18591067**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

**2022**

**Hal: Pengajuan Skripsi**

Kepada

**Yth. Bapak Rektor IAIN Curup**

Di-

**Curup**

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah laksanakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama:

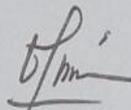
Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN 46 Suka Sari Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

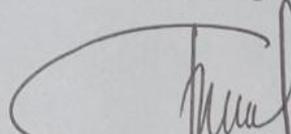
Curup, 27 Juni 2022

**Pembimbing I**



**Dra. Susilawati, M.Pd**  
NIP. 19660904 199403 2 001

**Pembimbing II**



**Agus Riyan Oktori, M.Pd.I**  
NIP. 19910818 201903 1 008

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Listianti

Nim : 18591067

Fakultas : Tarbiyah

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Analisis Dampak Penggunaan Teknologi gadget Terhadap  
Moralitas Siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan referensinya. Apabila dikemudian penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di IAIN Curup.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 27 Juni 2022

Penulis



Listianti

Nim: 18591067



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admint@iaincurup.ac.id](mailto:admint@iaincurup.ac.id) Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: /In.34/F.T/I/PP.00.9/07/2022

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa Di SDN 36 Suka Sari Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 28 Juni 2022  
Pukul : 09 : 00 - 11 : 00WIB  
Tempat : Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 04 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

Curup, Juli 2022

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Dra. Susilawati, M.Pd  
NIP. 19660904 199403 2 001

Penguji I,

Siti Zulaiha, M.Pd.I  
NIP. 19830820 201101 2 008

Sekretaris,

Agus Riyan Oktori, M.Pd.I  
NIP. 19870719 201801 2 001

Penguji II,

Syarifah, M.Pd  
NIP. 19860114 201503 2 002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd  
NIP. 19650826 199903 1 001

## **MOTTO**

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.

*(Ridwan Kamil)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan kemudahan yang diberikan sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan. Karya kecil ini ku persembahkan sebagai tanda cinta, kasih sayang dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta yaitu ayahku Epi Ariansori dan ibuku Putri Linda yang sangat aku sayangi, tidak banyak kata yang bisa aku ungkapkan untuk kalian, tapi sembah dan hormatku untuk kalian atas do'a dan perjuangan yang kalian lakukan demi keberhasilan dalam setiap langkah hidupku.
2. Untuk saudariku Selly Anfelis yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan studiku.
3. Untuk semua keluarga besarku yang telah memberikan dukungan, bantuan dan semangat demi keberhasilanku.
4. Untuk abang Reno Arena yang selalu memberikanku semangat dan tak pernah bosan untuk mengingatkanku menyelesaikan skripsi ini.
5. Terkhusus untuk teman seperjuangku Nori Kartika yang senasib, seangkatan, sejurusan, sekelas, sepembimbing akademik dan sepembimbing skripsi.
6. Untuk teman seperjuangan angkatan 2018 dan mahasiswa PGMI F yang senantiasa membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman sewaktu KKN dan teman-teman PPL.
8. Untuk Agama, Bangsa, dan Almamater IAIN Curup.

## ABSTRAK

### ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI GADGET TERHADAP MORALITAS SISWA DI SDN 36 SUKA SARI LEBONG

Oleh:

**LISTIANTI (18591067)**

*Gadget* merupakan suatu alat elektronik canggih dan mempunyai bentuk yang lebih simple jika dibandingkan dengan perangkat lainnya. Aplikasi beserta situs-situs yang ada didalam *gadget* akan berjalan dengan baik jika di dukung oleh adanya signal dan kouta internet yang memadai. Adapun masalah yang akan diteliti dalam skripsi ini yaitu: Apa saja dampak penggunaan teknologi *gadget* terhadap moralitas siswa di 36 SDN Suka Sari Lebong ? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan teknologi *gadget* terhadap moralitas siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi sumber data melalui sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan dan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber dan metode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Keadaan Moralitas siswa sesudah adanya penggunaan gadget;Malas mengerjakan tugas, membantah perintah guru dan orang tua, berkata kasar dan berkata kotor dan menirukan gerakan atau nyanyian yang dilihat dari gadget, bersikap acuh terhadap orang lain dan egois. 2) Dampak Positif: Menumbuhkan jiwa kebersamaan, bekerja sama, menghargai teman, menghormati orang, saling berbagi, saling tolong menolong,meniru hal yang baik yang mencerminkan moralitas baik. Dampak Negatif: Berkata kasar, berkata kotor, kurang sopan santun melanggar peraturan, membohongi orang lain, egois, bersikap acuh terhadap orang lain, berkelahi, sikap mau menang sendiri, makan sambil memainkan gadget, mencuri.3) Upaya Guru/ Wali kelas: Memberi masukan Dan nasehat yang baik, menegak peraturan, hukuman yang mendidik, Pemanggilan Orang tua.dan memberi pengetahuan mengenai penggunaan gadget. Upaya orang tua: Mengurangi waktu anak memainkan gadget ,membatasi kouta internet, membawa gadget ketempat kerja, menasehati serta mengawasi anak saat memainkan gadget, mengajak anak bermain dan berdiskusi.

**Kata Kunci:** Teknologi *Gadget*, Moralitas Anak

## **KATA PENGANTAR**

*Assalam 'ualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Allhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang maha kuasa berkat rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat beserta salam tak lupa kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya, berkat beliau pada saat ini kita berada dalam zaman yang penuh dengan rahmat dan ilmu pengetahuan.

Adapun skripsi ini penulis susun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi tingkat Sarjana (S1) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsi dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE,M.Pd.,MM selaku Wakil Rektor I IAIN.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri, M.Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Fakhrudin, S.Ag, M.Pd.I selaku Waki Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAINCurup.

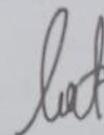
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Dra.Ratnawati, M.Pd selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah di IAIN Curup.
8. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd selaku Pembimbing I
9. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I selaku Pembimbing II
10. Seluruh Dosen dan staf IAIN Curup yang telah banyak membantu sejak awal hingga akhir perkuliahan ini.
11. Kepada orang tua saya tercinta yang sangat berjasa di dalam hidupku dan tak pernah lelah memberikan bantuan dan dorongan serta motivasi.
12. Kepada teman-teman Seperjuangan Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Angkatan 2018, yang telah saling membantu dan berjuang bersama dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segala bantuan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini, semoga mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya. Besar harapan penulis, kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin Ya Rabbal Alamin.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Curup, 27 Juni 2022

Penulis



**LISTIANTI**  
NIM. 18591067

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Pertanyaan Penelitian .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Tinjauan Teori.....	11
1. Pengertian Teknologi .....	11
2. Pengertian Gadget .....	14
a. Bentuk Penggunaan Teknologi Gadget.....	16
b. Aplikasi Penggunaan Teknologi Gadget.....	19
c. Dampak Penggunaan Teknologi Gadget.....	21
3. Moralitas Siswa.....	23
a. Pengertian Moralitas .....	23
b. Metode Pembentukan Penanaman Nilai Moral .....	26
c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral anak.....	31
d. Upaya Orang Tua Dalam Pembentukan Moral Anak. ....	33
e. Upaya Guru dalam Pembentukan moral siswa .....	36
B. Penelitian Relevan.....	38

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	43
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	44
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Sumber Data.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	48
G. Teknik Penguji Keabsahan Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Wilayah (Setting Penelitian) .....	52
B. Temuan-temuan Penelitian .....	59
C. Pembahasan Penelitian.....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel IV.1 : Pergantian Kepala Sekolah SDN 36 Lebong.....	53
Tabel IV.2 : Struktur Organisasi SDN 36 Lebong.....	56
Tabel IV.3 : Guru/karyawan SDN 36 Lebong .....	57
Tabel IV.4 : Daftar Nama Siswa Kelas IV.....	57
Tabel IV.5 : Daftar Nama Siswa Kelas V .....	58
Tabel IV.6: Daftar Nama Siswa Kelas IV &V yang Bermasalah di Sekolah...58	

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 ini telah memberikan manfaat dan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat diseluruh belahan dunia. Terkhususnya teknologi *gadget*. Di zaman sekarang teknologi *gadget* tidak hanya dimanfaatkan dalam keperluan pendidikan saja tetapi sudah digunakan di berbagai keperluan lainnya. Dengan hal itu akan banyak dampak positif dan negatif dari adanya teknologi *gadget* tersebut.

Manusia merupakan makhluk sosial yang dalam kehidupan sehari-harinya akan melakukan interaksi dengan manusia lain. Dengan berkembangnya zaman serta teknologi, manusia telah menciptakan sistem dan perangkat yang berguna untuk mempercepat dan mempermudah segala kegiatan manusia saat ia berkomunikasi, sejak dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telpon genggam pada tahun 1973 setelah itu telah diciptakan Gadget, dengan perkembangan zaman hingga sekarang *gadget* pun semakin canggih dengan adanya fitur-fitur didalam gadgetpun makin hari makin bertambah, maka peminat *gadget* pun bertambah pesat. <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Amar Ahmad,Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi:Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya, *Jurnal Dakwah Tabligh*, (Jakarta:Universitas Indonesia Pascasarjana FISIPOL),No1 Vol.13, Juni 2012,hal,137-149

Dengan semakin berkembangnya zaman seperti sekarang ini, perangkat komunikasi terus mengalami perkembangan sehingga mampu mempermudah manusia dalam berkomunikasi. Selain itu manusia juga memperoleh informasi yang dapat digunakan sebagai hiburan seperti musik, video, dan game. Suatu alat komunikasi yang sedang berkembang pesat pada sekarang ini adalah *gadget*. Penduduk di Indonesia sudah terbilang hampir semua sudah memiliki *gadget* baik di usia muda ataupun usia tua dan bahkan anak-anak sudah menggunakan *gadget*.

Dalam bahasa Inggris *gadget* mempunyai arti tersendiri, yakni suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsinya khusus, *gadget* bisa juga disebut dengan *smartphone*. Pada masa sekarang, dimana zaman yang sudah semakin canggih anak yang umurnya dibawah lima tahun pun sudah mampu mengoperasikan *gadget*, dengan adanya fitur seperti game dan video dalam *gadget* tersebut yang mengakibatkan anak menjadi kecanduan dalam memainkan *gadget*. Kebanyakan orang tua dizaman sekarang menganggap hal yang seperti ini sudah biasa hingga orang tua membiarkan anaknya untuk mengoperasikan *gadget*, karena sering terjadi jika anak rewel dan susah makan di bujuk dengan memberikan *gadget* anak tersebut tidak lagi rewel dan mau untuk makan. Tentunya hal tersebut tidak baik.

Peminat *gadget* di Indonesia sudah sangat tinggi dan setiap tahunnya mengalami peningkatan baik dari sisi penjualan maupun penggunaan, oleh karena itu, setiap anak yang sudah bisa mengoperasikan *gadget* perlu mendapat pengawasan orang tua, apabila di lakukan pengabaian tanpa pengawasan dari orang tua, akan banyak sekali dampak yang di rasakan dalam jangka waktu

panjang terhadap anak tersebut, misalnya kesehatan anak tersebut terganggu dan juga bisa mengakibatkan minimnya moral pada diri anak yang merupakan akibat terlalu sering menonton hal-hal yang mestinya tidak ditonton oleh anak dan itu dilakukan secara berlebihan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk terhadap kesehatan anak dikarenakan dapat menyebabkan anak itu menjadi tidak bersemangat untuk melakukan aktifitas dan ketika anak memainkan *gadget* sambil ngemil dan terbaring juga dapat mengakibatkan kerusakan pada mata anak.<sup>2</sup>

Berdasarkan hal tersebut akan ada dampak yang timbul dari adanya teknologi *gadget* khususnya terhadap moralitas siswa, Kata moral berasal dari bahasa latin yaitu *Mores*. *Mores* berasal dari kata *mos* yang memiliki arti *kesusilaan, tabiat* atau *kelakuan*. Dengan demikian moral dapat diartikan ajaran kesulilaan. Moralitas berarti hal mengenai kesusilaan. Berdasarkan *Kamus Umum Bahasa Indonesia* dari W.J.S. Poerwadarminto terdapat keterangan bahwa moral adalah ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan.<sup>3</sup>

Dari pengertian moral tersebut dapat disimpulkan bahwa moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, memuat kaidah-kaidah norma dan pranata yang mengatur tentang baik buruknya perbuatan atau perilaku individu dalam hubungannya dengan kelompok sosial masyarakat. Moral juga merupakan bagian dari kehidupan manusia. Perilaku moral diperlukan demi

---

<sup>2</sup> Okky Rachman Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, Gresik: SDNU 1 Gresik), No. 6 Vol.2 November 2015, hal.5

<sup>3</sup> Burhanudin Salam, *Etika Individual (Pola Dasar Filsafat Moral)*. (Jakarta: PT Rineka Cipta.2000). Hal.2

terwujudnya kehidupan yang damai penuh keteraturan, ketertiban dan keharmonisan.

Peneliti memiliki alasan tersendiri memilih judul dalam penelitian kali ini yaitu “Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong”. Karena peneliti berkeinginan untuk menganalisis masalah dampak dalam pengoperasian teknologi *gadget* pada moralitas siswa serta apa yang mestinya atau seharusnya guru dan orang tua lakukan agar masalah ini tidak berkelanjutan. Sehingga anak bisa rajin belajar dan bermoral baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Peneliti memilih lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong. Pada tanggal 9 dan 10 agustus tahun 2021 peneliti melakukan observasi ke sekolah tersebut, dan pada saat itu peneliti hanya memfokuskan observasinya pada kelas IV dan kelas V. Jumlah siswa dikelas IV berjumlah 23 dan di kelas V berjumlah 25 orang. Peneliti melihat dan melakukan pengamatan bahwa anak-anak tersebut kurang rajin dan kurang bersemangat dalam belajar. Selain itu peneliti melihat dari sisi moral anak-anak juga jauh dari kata baik. Pernyataan yang peneliti tuliskan bukan tanpa landasan, melainkan karena peneliti melihat langsung bagaimana moral anak disana, contohnya saja kepada orang yang lebih tua saja mereka kurang sopan dan tidak ada takutnya, dan ada juga sebagian anak sebelum waktunya pulang, sudah merengek-rengok ingin pulang, dan ketika di tanya kenapa mau pulang cepat ? dengan respon yang spontan anak langsung menjawab mereka ingin cepat-cepat main *gadget* dan banyak sekali omongan-omongan anak yang meniru bahasa yang ada di sosial

media maupun aplikasi contohnya di aplikasi tiktok banyak sekali tren-tren dan gerakan-gerakan tangan atau badan yang kurang sopan yang mereka contoh. Maka dari itu dengan adanya teknologi *gadget* moralitas anak menjadi terganggu.

Sepanjang sejarah sekolah dasar negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ini merupakan salah satu sekolah dasar favorit di Kabupaten Lebong dengan reputasi anak-anaknya bermoral dan memiliki kecerdasan lebih ketimbang sekolah dasar lain yang ada di Kabupaten Lebong. Tetapi belakangan ini sudah mulai berubah dan mengalami penurunan, dan ternyata salah satu faktor penyebabnya ialah karena anak-anak di sekolah ini sudah banyak yang menggunakan teknologi *gadget*. Peneliti melakukan wawancara dengan bapak Rahmat Hidayat, M.Pd.I selaku kepala sekolah di sekolah dasar negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong tentang sekolah dan beberapa problematika yang ada di sekolah dan penyebab permasalahan itu terjadi. Pak Rahmat menjelaskan bahwa anak-anak disekolah ini sekarang semangat belajarnya itu cukup drastis mengalami penurunan, di tambah faktor dari orang tua yang juga kurang respon. Setiap hari pasti ada saja yang berkelahi, dan ketika pulang sekolah itu kebanyakan anak langsung main *gadget*, anak-anak juga lebih memilih bermain gadget ketimbang bermain di lingkungan rumah dengan teman sebayanya.<sup>4</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas V dengan ibu Eva Sulastri,S.Pd dan menanyakan hal yang hampir sama dengan yang ditanyakan peneliti kepada kepala sekolah, tetapi ada yang beda yaitu bagaimana antusias

---

<sup>4</sup> Hasil Wawancara Calon Peneliti Dengan Bapak Rahmat Hidayat S,Pd,I,M.Pd Selaku Kepala Sekolah SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Hari Senin 9 Agustus 2021 Pukul 09:00-09:35WIB

anak dalam belajar, aktif atau tidaknya anak, serta bagaimana perilaku anak di dalam kelas. Ibu Eva pun menanggapi terkait antusias dan keaktifan anak, anak-anak di kelas V, dan belum terbilang aktif karena masih harus guru yang full menjelaskan materi, pokoknya tergantung pada guru jika gurunya aktif mengajak anak belajar dengan cara yang menyenangkan maka pembelajarannya akan menyenangkan begitupun sebaliknya jika gurunya kurang aktif maka anak juga akan banyak diamnya ketimbang , bertanya ataupun berdiskusi.<sup>5</sup>

selanjutnya mengenai tingkah laku, Ibu Eva menjelaskan bahwa diusia anak-anak nakal itu masih terbilang normal, tetapi jika nakalnya sudah melenceng misalnya berkata kasar, berucapan yang kurang baik dan bertingkah kurang sopan maka itu sudah tidak wajar lagi, dan pada saat ibu Eva menjelaskan hal itu saya bertanya lagi mengapa bisa begitu ? dan ibu Eva menjawab karena anak-anak melihat di *gadget*, menonton hal-hal yang belum mestinya mereka tonton dan pada akhirnya mereka meniru, anak-anak disini 85% sudah memiliki *gagget* apalagi dikarenakan sebelumnya pembelajaran dilakukan dengan metode daring di zaman Pandemi Covid-19 yang mengharuskan anak menggunakan *gadget* dalam belajar, dan itu akan menambah dampak negatif terhadap anak. <sup>6</sup> Mengenai hal-hal tersebut yang terjadi di sekolah itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong”**.

---

<sup>5</sup> Hasil Wawancara Calon Peneliti Dengan Ibu Eva Sulastri S.Pd Selaku Wali Kelas V SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Hari Selasa 10 Agustus 2021 Pukul 08:00-09:00 WIB

<sup>6</sup> Hasil Wawancara Calon Peneliti Dengan Ibu Eva Sulastri.S.Pd ...,Pukul 08:00-09:00 WIB

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh penulis, maka batasan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di SDN 36 Desa Suka Sari kecamatan Lebong Selatan Kabupaten Lebong.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Dengan berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang di jelaskan diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini meliputi :

1. Bagaimana keadaan moralitas siswa kelas IV dan V sesudah adanya penggunaan teknologi gadget di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ?
2. Apa saja dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong?
3. Bagaimana upaya orang tua dan guru dalam menanggulangi dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Dengan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan diatas maka penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana keadaan moralitas siswa kelas IV dan V sesudah adanya penggunaan teknologi gadget di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kecamatan Lebong Selatan Kabupaten Lebong.

2. Untuk mengetahui apa saja dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya orang tua dan guru dalam menanggulangi dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini nanti semoga bisa memberikan manfaat untuk khalayak ramai yang ada sangkutan atau hubungannya dengan penelitian ini. Adapun manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian ini nanti antara lain:

##### **a. Manfaat Teoritis**

1. Dapat memberikan informasi secara teori tentang apa saja dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong.
2. Sebagai sarana menambah sumber acuan terhadap kajian moral terkait dengan dampak penggunaan teknologi gadget.
3. Memberikan masukan dan pemahaman tentang apa saja upaya yang harus dilakukan oleh guru dan orang tua dalam merumuskan problem solving terkait dampak penggunaan gadget yang berpengaruh terhadap penurunan moralitas siswa di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong.

## b. Manfaat Praktis

### 1. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian tentang Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ini diharapkan bisa dijadikan sebagai masukan dan informasi untuk sekolah ini, dalam usaha menjadikan peserta didik yang bermoralitas tinggi dan bersemangat dalam belajar, baik ketika peserta didik itu berada di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

### 2. Bagi keluarga

Dengan adanya penelitian tentang Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ini diharapkan bisa dijadikan sebagai acuan dan informasi untuk bahan masukan orang tua yang sedang mendidik anaknya sehingga menjadi anak yang baik, bermoralitas tinggi dan bersemangat dalam menuntut ilmu.

### 3. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong yaitu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap siswa tentang dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas, dan bisa menjadikan siswa disekolah ini menjadi siswa yang bermoral dan bersemangat dalam belajar.

#### 4. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian tentang Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ini diharapkan bisa dijadikan sebagai masukan, acuan dan informasi untuk guru dalam mendidik siswa dan menjadikan siswa yang bermoralitas tinggi;

#### 5. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru khususnya tentang analisis dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Teori

##### 1. Pengertian Teknologi

Kata teknologi secara etimologis berasal dari Yunani yaitu *techne* yang mempunyai arti sebagai seni, kerajinan serta keterampilan dan kata *logia* juga mempunyai arti yaitu tubuh ilmu pengetahuan. Dan secara terminologisnya, teknologi adalah suatu pengetahuan yang membahas tentang bagaimana membuat sesuatu *Technology is the application of knowledge for a practical purpose (spector)* dari penjelasan tersebut memiliki maksud yaitu teknologi merupakan salah satu aplikasi pengetahuan yang berguna untuk mempraktikkan kegiatan. Penjelasan yang lebih jelas yang utarakan oleh Galbraith dalam Newby dkk. Mereka menjelaskan teknologi merupakan “*the systematic application of scientific or other organized knowledge to practical tasks*” Aplikasi yang memiliki pengetahuan tentang ilmiah atau pengetahuan yang terorganisasi yang memiliki tujuan praktis.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Dr.Muhammad Yaumi. *Media dan teknologi pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018) .hal.24

Ada beberapa definisi yang menjelaskan tentang teknologi antara lain sebagai berikut:

- a) *Technology is a rational discipline design to assure the mastery of man over physical nature, through the application scientifically determined laws* (Teknologi merupakan suatu disiplin rasional yang dibuat untuk meyakinkan penguasaan manusia terhadap alam fisik melalui aplikasi hukum-hukum yang ditentukan secara ilmiah).
- b) *Technology is any systematized practical knowledge, based on experimentation and/or scientific theory, which enhances the capacity of society to produce goods and services and, which is embodied in productive skills, organization, or machinery* (Teknologi merupakan pengetahuan praktis serta sistematis, berdasarkan eksperimen dan teori ilmiah, yang meningkatkan kapasitas penduduk untuk memproduksi barang dan jasa, yang diwujudkan dalam keterampilan produktif, organisasi, atau mesin).
- c) *The term technology when used in the teaching and learning contexts, refers to the application of contemporary educational theories and tools to design environments to carry out reliable and effective modes of reaching and learning* (Saat digunakan dalam konteks pembelajaran, teknologi mengacu pada penerapan teori-teori pendidikan kontemporer dan alat-alat untuk membuat

lingkungan untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara yang handal serta efektif.

- d) *Technology is concerned with designing aids and tools to perfect the mind* (teknologi berhubungan dengan mendesain alat bantu dan peralatan untuk mewujudkan pikiran).
- e) Menurut Yp Simon (1983), Teknologi merupakan suatu disiplin rasional yang dirancang guna untuk menyakinkan penguasaan dan aplikasi ilmiah. Menurut Paul Saetiles (1968), Teknologi selain mengarah pada permesinan, teknologi meliputi proses, sistem, manajemen dan mekanisme kendali manusia dan bukan manusia. Pengertian teknologi di pendidikan diabad ke 20 meliputi lentera pertama proyektor slide, kemudian radio dan kemudian gambar hidup. Sedangkan abad 19 ke bawah sampai 15 teknologi lebih diartikan papan tulis dan buku.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat dipahami bahwa teknologi adalah hasil dari kemampuan manusia yang menciptakan suatu alat atau aplikasi yang dihasilkan dari pengkajian teori-teori pendidikan kontemporer yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan agar segala hal yang dilakukan bisa dengan praktis dan handal.

---

<sup>8</sup> Rogantina Meri Andri, Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran, (Tapanuli Utara: Jurnal Ilmiah Research Sains, Dosen Universitas Tapanuli Siborong-borong) No.1.Vol.3.2017, hal.123.

## 2. Pengertian Gadget

Mendengar kata *gadget* pastinya tidak asing lagi di telinga kita semua bahkan hampir semua orang sudah memiliki *gadget*. *Gadget* bisa dikatakan benda canggih jika di bandingkan dengan teknologi yang ada pada masa pembuatannya. *Gadget* ialah suatu alat yang penting pada masa modern sekarang ini. *Gadget* jika diartikan dalam kamus mempunyai makna sebagai alat elektronik kecil yang mempunyai kegunaan tersendiri.<sup>9</sup> Dan juga “Banham mendefinisikan gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya”.<sup>10</sup>

Secara umum *gadget* bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus, fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan. *Gadget* merupakan sebuah perangkat yang mempunyai kegunaan yang canggih dan mempunyai bentuk yang lebih simple ketimbang perangkat lainnya. Seperti laptop dan computer desktop, *gadget* yang tadinya adalah telepon genggam dan sekarang di ubah dan diperbarui

---

<sup>9</sup> Putri Hana Pebriana , Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*,(Riau:PGSD FIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai),No.01 Vol. 1 2017, hal,3.

<sup>10</sup> Okky Rachman Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar...,hal.4.

menjadi agar fungsi-fungsinya menjadi banyak dan lebih mudah untuk digunakan dari pada yang sebelumnya.<sup>11</sup>

Dizaman sebelumnya *gadget* digunakan untuk menelpon saja, tetapi sekarang dizaman yang lebih modern dalam *gadget* sudah banyak fitur-fitur yang menjadikan *gadget* semakin canggih. Dengan menggunakan *gadget* manusia bisa banyak sekali melakukan kegiatan, mulai dari menelpon, mengirim pesan, email, foto selfie ataupun memoto suatu tempat, jam, musik, dan masih banyak yang tersedia di fitur lainnya.

Osland Cvano, mengungkapkan, *gadget* adalah salah satu istilah dalam bahasa Inggris yang mempunyai arti perangkat atau alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi, sementara Rayner mengatakan bahwa *gadget* adalah alat yang memiliki ciri-ciri unik, dan juga mempunyai unit yang bisa bekerja dan memiliki ukuran biaya. Adapun hal-hal yang membedakan *gadget* dengan alat elektronik lain antara lain yaitu unsur kebaruan yang memiliki arti dari waktu ke waktu dalam *gadget* pasti selalu ada dan *gadget* menyajikan fitur baru yang akan membuat hidup lebih praktis hingga pemakai *gadget* tidak pernah bosan.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Kristoforus Yosef Donnyanggoro, dkk, *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Tubuh*, (Surabaya: Quepedia, 2014), hal,3

<sup>12</sup> Aisyah Angraini dan Hendrizal, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa, *Jurnal PPKN & Hukum*, (Padang:FKIP Universitas Bung Hatta),No,1. Vol.13.2018, hal,66

## **b. Bentuk Penggunaan Teknologi Gadget**

Teknologi *gadget* bisa digunakan atau dinikmati oleh siapa saja sesuai dengan kebutuhan pemilik *gadget* itu sendiri, dan untuk pemakaian gadget di zaman sekarang itu daroi usia balita hingga tua. Pemakaian *gadget* bagi dewasa biasanya ia menggunakannya untuk berkomunikasi komunikasi, atau mencari informasi baik di youtube atau google atau di aplikasi lainnya, bermain game, mendengar musik, menonton video dan lain sebagainya. Sedangkan penggunaan dalam usia dini akan terbatas pemakaiannya mungkin hanya sekedar main game dan menonton animasi. Penggunaanya pun memiliki waktu berbeda serta pemakaiannya akan jauh sangat berbeda.

Pada dasarnya anak-anak belum tepat waktu untuk mengoperasikan *gadget*, karena banyak dampak negatifnya yang akan merubah moral anak menjadi kurang anak-anak sekolah dasar dan sekolah menengah pertama sebenarnya belum tepat di berikan *gadget* pribadi dan jika gadget sangat berperan penting misalnya dalam belajar anak makan pengawasan orang tua harus lebih pada anak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan ketika anak membuka situs google biasanya akan timbul gambar-gambar yang tidak layak dilihat oleh anak-anak.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Nurbaeda, :”Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu:FKIP Universitas Muhammadiyah Palu). No.2 Vo. 1.hal.71.

Bentuk pemakaian *gadget* berlebihan bisa mengakibatkan dampak negatif misalnya kecanduan yang timbul didiri anak yang disebabkan di setiap harinya mereka selalu memakai dan memainkan gadgetnya sehingga jika tidak di beri *gadget* anak akan merontah-rontah pada orang tua dan ketika orang tua menasehati agar tidak terus-terusan bermain *gadget*, si anak bisa saja membantah dengan nada tinggi sehingga menurunkan akhlak dan moral anak.

Ada banyak macam *gadget* yaitu smartphone, tablet, ereader, laptop, dan *play station* (PS) seiringnya perkembangan di zaman kemajuan serta kebutuhan manusia akan media yang praktis, contohnya *gadget* dalam bentuk smartphone sekarang ini mempunyai berbagai variasi OS (*Operating System*) seperti android, windows phone dan blackberry.

Kemajuan *gadget* di Indonesia serta kecanggihan teknologinya sangat berkembanag dengan cepat, jadi nantinya untuk pemakaian teknologi akan dibatasi dan perlu pengawasan yang lebih ketat, ketika manusia menggunakan *gadget* sebagai alat mencari informasi atau browsing itu aka nada iklan-iklan yang tidak layak ditonton dan nantinya akan dihapus karena akan berakibat buruk pada anak-anak. Dalam pemakaian *gadget* pada anak usia dini sering terjadi pada saat anak sudah pulang sekolah, bahkan karena kecanduan anak tersebut anak akan tetap bermain

pada saat ia makan dan akan tidur dan itu sangat tidak baik untuk anak.

Menurut Yohana Yembise yang dikutip dalam jurnal dosen Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam beliau menjelaskan bahwa “Orang tua harus mengontrol anak mereka yang sedang mengoperasikan *gadget*. Karena saat memainkan *gadget* anak bisa memperoleh banyak sekali informasi yang belum tersaring dengan baik. Oleh sebab itu pengawasan orang tua sangat diperlukan peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain anak berubah menjadi pengawas perkembangan teknologi yang di pakai anak”.<sup>14</sup> Dimasa kanak-kanak fisik dan psikis anak sedang berkembang pesatnya. Di waktu ini anak harus banyak bergerak agar bisa berkembang dengan maksimal dan apabila anak terlalu asyik dengan *gadget* otomatis anak menjadi kurang bergerak hingga perkembangan anak terganggu.

---

<sup>14</sup> Milana Abdillah Subarkah, Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak, *jurnal dosen fakultas PAI* (Tangerang: universitas Muhammadiyah),No, 1, Vol 15. Hal,77

### c. Aplikasi Penggunaan Teknologi Gadget

Pada umumnya penggunaan teknologi *gadget* pada anak-anak itu lebih condong ke permainan dari total keseluruhan pemakaiannya. Sedangkan penggunaan lain dari teknologi *gadget* pada anak-anak ialah untuk menyaksikan animasi dan kartun anak, akan kurang sekali anak-anak memakai teknologi *gadget* untuk keperluan komunikasi dengan orang lain atau dengan teman-teman mereka yang lainnya.

Menu aplikasi yang ada di *gadget* banyak sekali tidak hanya tentang pelajaran mengenai huruf, gambar serta materi ajar yang lainnya, tetapi juga ada fitur hiburan, sosial media, video, gambar, dan game, pada dunia nyatanya anak akan lebih senang membuka game dan menonton animasi ketimbang belajar dengan menggunakan gadgetnya. Oleh karena itu pengawasan ketat dari orang tua sangat diperlukan karena yang ada di media sosial tidak semua hal yang baik bisa jadi, yang di ada sosial media itu hal yang belum wajar di lihat oleh anak-anak, dan bisa juga di sosial media di tampilkan video-video yang kurang bagus untuk di tonton anak-anak seperti film pertengkarang di rumah tangga dan juga bisa film porno, hal itu yang akan menjadi penyebab moral anak terganggu, misalnya juga anak menyaksikan film orang sedang bertengkar yang menggunakan kata kasar bahkan memukul, yang

namanya anak-anak ia akan mengikuti hal tersebut dan melakukannya dengan teman sebaya bahkan dengan orang tua.

Adanya aplikasi di *gadget* misalnya *youtube* yang tadinya digunakan untuk menonton video pembelajaran tetapi anak lebih memilih menonton animasi yang menurut mereka lebih menyenangkan, metode pembelajaran yang telah ada ini dengan menggunakan teknologi *gadget* di harapkan anak bisa tambah semangat belajar dan tidak mudah bosan, karena belajar melalui *gadget* akan lebih praktis dan menarik karena difiturnya dilengkapi gambar, animasi, warna, dan music dalam video pembelajarannya. Dan dari sisi lain *gadget* juga memberikan pengaruh buruk untuk psikologis anak usia dini.<sup>15</sup>

Masih banyak aplikasi lain yang ada di *gadget*, di usia anak-anak pastinya mereka selalu ingin mencoba dan ingin tahu segala hal yang belum mereka tahu, jadi setiap melihat aplikasi ia pasti mencoba untuk membuka aplikasi tersebut, dan terkadang aplikasi-aplikasi yang ada *gadget* ada yang bukan untuk dinikmati anak-anak, contohnya media sosial facebook, aplikasi ini sebenarnya tidak diperuntukkan untuk anak-anak, karena aplikasi ini sudah digunakan diberbagai kalangan, dan diberbagai usia dan fitur aplikasi ini tidak ada disedia khusus untuk-anak. Hal-hal yang ada di facebook ini bisa dikatakan segala hal akan ada di dalamnya,

---

<sup>15</sup> Puspita Sylvie. *Monograf fenomena kecanduan gadget pada anak usia dini* (Surabaya: cipta media nusantara (CMN), 2020) Hal.9-14

dari hal yang baik hingga hal yang buruk. Dan itu semuanya akan ada dampak untuk anak-anak ketika menyaksikan hal itu dan bisa merusak mental dan moral anak. Bukan hanya pada media sosial facebook masih banyak yang lainnya seperti, whatsapp, instagram, twitter, telegram dan aplikasi-aplikasi yang lainnya.

**d. Dampak Penggunaan Teknologi Gadget**

Adanya teknologi *gadget* tentunya akan memberikan banyak manfaat dan itu juga jika digunakan dengan baik dan dengan semestinya, orang tua tidak dilarang memberikan anaknya *gadget* tetapi memerlukan pengawasan. Secara umum penggunaan teknologi *gadget* tentunya akan menimbulkan dampak positif dan negatif yaitu:

Dampak positif dari teknologi gadget antara lain sebagai berikut:

- a) Memperoleh ilmu dan pengetahuan lebih.
- b) Dengan menggunakan gadget komunikasi bisa dengan praktis dan cepat karena gadget merupakan alat yang canggih.
- c) Melatih kreatifitas anak dengan kemajuan teknologi yang sudah menciptakan banyak permainan yang kreatif serta menantang untuk anak.

Adapun dampak negatif dari penggunaan teknologi gadget antara lain:

- a) Kesehatan anak terganggu, yang disebabkan radiasi gadget terutama pada anak yang berusia kisaran 12 tahun kebawah, dan efek radiasi yang berlebihan juga bisa mengakibatkan kanker.
- b) Perkembangan anak terganggu, dikarenakan di gadget memiliki fitur-fitur canggih seperti kamera, video, game, musik dan lain sebagainya. Fitur ini dapat mengganggu fokus belajar anak.
- c) Tindakan kejahatan akan lebih rawan menimpah anak , misalnya anak bermain gadget di halaman rumah sedangkan orang tua didalam rumah, aka nada orang jahat yang berniat merebut gadget anak dalam tindakan tersebut akan membahayakan diri anak.
- d) Moral dan perilaku anak terganggu , karena dengan kemajuan teknologi akan membuat anak cepat merasa puas dengan ilmu yang didapatkan sehingga menganggap apa yang diperoleh dari internet atau dari aplikasi ialah ilmu terlengkap dan sudah benar baginya.

Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak anak dan juga mencegah *gadget* tidak berdampak negatif bagi anaknya. Pemakaian dan pengoperasian teknologi *gadget*

di bagi menjadi beberapa tahap usia. Usia dibawah 5 tahun sebaiknya hanya tentang warna, bentuk, dan suara. Maknanya jangan terlalu sering memperbolehkan anak untuk memainkan *gadget* pada usia dibawah 5 tahun. Jika lebih dari usia itu tidak lagi tentang *gadget*, tetapi peran orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi pada anak.<sup>16</sup>

Adapun dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa akan menyebabkan perubahan tingkah laku atau perilaku, perubahan sikap siswa menjadi cenderung malas, misalnya siswa yang terbiasa menggunakan gadget akan memiliki jiwa yang malas dan sulit berkembang, siswa seperti itu kan cenderung memilih untuk memainkan gadget dari pada mendengarkan pembicaraan orang lain, dia akan sibuk sendiri dan akan acuh terhadap orang lain<sup>17</sup>

### **3. Moralitas Siswa**

#### **a. Pengertian moralitas**

Dalam bahasa latin kata moral yaitu *mos* yang mempunyai makna adat istiadat, kebiasaan, tingkah laku, tabiat, akhlak dan watak. Moral pasti mengarah kearah baik dan buruknya tingkah laku manusia. Moralitas juga bisa dipahami sebagai moral. Namun

---

<sup>16</sup> Burhanudin Salam, *Etika Individual Pola dasar Filsafat Moral*, (Jakarta: ,PT Rineka Cipta,2000) Hal.66

<sup>17</sup> Akhamad Syabana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik di SDN Murung Raya I Banjarmasin", *Artikel:UIN Kalimantan*, Hal.3

moralitas lebih bersifat abstrak. Moralitas bisa juga dipahami sebagai sifat atau keseluruhan asas yang berkaitan dengan baik dan buruk. Moral dan sifat tersebut telah menjadi dasar nilai dari setiap yang ada pada manusia. Karena sifat juga bisa menentukan baik dan buruknya manusia. Moral bisa juga membedakan derajat manusia dengan makhluk Tuhan lainnya. Manusia ditakdirkan untuk memilih bagaimana ia akan membentuk moralnya dan pribadinya yang nantinya akan ditentukan oleh pilihan baik dan buruk.<sup>18</sup>

Moral juga berkaitan dengan prinsip baik dan buruk yang diwujudkan dalam perilaku sebagai gambaran dan keadaan jiwa, tabiat seseorang; dan komponen-komponen moral setidaknya terdiri atas pertimbangan moral (keadaan batin) dan perilaku moral (keadaan lahir).<sup>19</sup> Moral merupakan salah satu istilah yang mempunyai arti kelakuan positif yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari dengan orang lain. Sangat diperlukan moral guna untuk proses bersosialisasi dengan masyarakat. Moral yang telah ada sejak kecil dari keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat, tetapi dengan berjalannya waktu moral pada anak-anak sekarang sedikit ditemukan. Hal tersebut disebabkan oleh pergaulan yang kurang baik di kehidupannya. Dalam berbangsa dan

---

<sup>18</sup> Burhanudin Salam. *Etika Individual (Moral Dasar Filsafat Moral)*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000, hal. 2.

<sup>19</sup> Suparno, "Problematika Pendidikan di Sekolah dan Upaya Pemecahannya", *Jurnal Fikroh*, Vol. 2 No. 1: 2019, hal. 98

bernegara moral sangat diperlukan dalam melakukan interaksi dengan orang lain.

Moral adalah suatu istilah mengenai budi pekerti seseorang yang beradab. Moral juga bisa menandakan baik dan buruknya kelakuan seseorang. Dalam KBBI moral dimaknai sebagai keadaan baik dan buruk seseorang dan mengenai perbuatan, budi pekerti, kewajiban, sikap dan asusila. Dan moral juga dimaknai sebagai kondisi mental yang terungkap melalui perbuatan.<sup>20</sup>

Moralitas adalah suatu aspek pribadi yang sangat diperlukan seseorang dalam kehidupan sosial sehari-hari. Dengan adanya moral kehidupan seseorang akan harmonis, adil dan seimbang dan dengan adanya moral juga akan membuat kehidupan penuh dengan keteraturan, ketertiban dan keharmonisan.<sup>21</sup>

Arti dari kata moral yang sesungguhnya adalah yang sesuai dengan bahasa latin yakni perilaku, adat atau kebiasaan. Moral bukanlah bawaan lahir dari seorang manusia, manusia yang baru lahir tidak mengenal masalah moral. Moralitas merupakan sesuatu yang diajarkan atau ditanamkan pada seorang manusia setahap demi setahap mulai dari dirinya mmenghirup udara. Dengan demikian, ia akan mampu memahami serta mengaplikasikan moral yang tertanam dalam dirinya tersebut. Oleh Karena itu moralitas

---

<sup>20</sup> Lalu Muhammad Nurul Wathoni, *Akhlaq Tasawuf Menyelami Kesucian Diri*, (Nusa Tenggara Barat: Forum Pemuda Aswaja, 2020),hal9-11

<sup>21</sup> Luthfi khabib.*Masyarakat Indonesia dan Tanggung Jawab Moralitas*.(Quepedia.com). Hal 13-14

merupakan sisi dalam diri manusia yang berkembang seiring dengan perkembangan dirinya. Perkembangan moral anak banyak mengalami perubahan disebabkan oleh lingkungan dan cara orang tua atau pendidik dalam mendidiknya. Perkembangan moral pada anak harus di bombing dengan baik, karena moral anak akan berpengaruh pada masa depannya.<sup>22</sup>

b. Metode Pembentukan Penanaman Nilai Moral

Dalam pelaksanaan penanaman nilai moral pada siswa banyak metode yang dapat digunakan oleh guru atau pendidik. Namun sebelum memilih dan menerapkan metode yang ada perlu diketahui bahwa guru atau pendidik harus memahami metode yang akan dipakai, karena ini akan berpengaruh terhadap optimal tidaknya keberhasilan penanaman nilai moral tersebut. Metode dalam penanaman nilai moral kepada siswa sangatlah bervariasi. Masing-masing metode mempunyai kelemahan dan kelebihan. Penggunaan salah satu metode penanaman nilai moral yang dipilih tentunya disesuaikan dengan kondisi sekolah atau kemampuan seorang guru dalam menerapkannya. Adapun macam-macam metode pembentukan penanaman nilai moral antara lain:

1) Metode Bercerita

Bercerita dapat dijadikan metode untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan. Dalam cerita atau

---

<sup>22</sup> Mardi Fitri dan Na'imah, Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga), No. 1, Vol.3, 2020, hal 7-10

dongeng dapat ditanamkan nilai moral, ketika bercerita seorang guru juga dapat menggunakan alat peraga untuk mengatasi keterbatasan anak yang belum mampu berpikir secara abstrak.

## 2) Metode bernyanyi

Metode bernyanyi adalah suatu pendekatan pembelajaran secara nyata yang mampu membuat anak senang dan gembira. Anak diarahka pada situasi dan kondisi psikis untuk membangun jiwa yang bahagia, senang menikmati keindahan, mengembangkan rasa melalui ungkapan kata dan nada. Pesan-pesan pendidikan berupa nilai dan moral yang dikenalkan kepada anak tentunya tidak mudah untuk diterima dan di pahami secara baik. Anak tidak dapat disamakan dengan orang dewasa. Anak merupakan pribadi yang memiliki keunikan tersendiri. Pola piker dan kedewasaan seorang anak dalam menentukan sikap dan perilakunya juga masih jauh dibandingkan dengan orang dewasa. Anak tidak cocok hanya dikenalkan tentang nilai dan moral melalui ceramah atau Tanya jawab saja.

## 3) Metode bersajak atau syair

Pendekatan melalui kegiatan membaca sajak merupakan kegiatan yang menimbulkan rasa senang, gembira, dan bahagia pada diri anak. Secara psikologis pada usia anak-anak sangat haus dengan dorongan rasa ingin tahu, ingin mencoba segala

sesuatu, dan ingin melakukan sesuatu yang belum pernah dialami atau dilakukannya. Melalui metode ini guru bisa menanamkan nilai-nilai moral kepada anak. Secara nilai moral, melalui sajak anak akan memiliki kemampuan untuk menghargai perasaan, karya serta keberanian untuk mengungkapkan sesuatu melalui sajak sederhana.

4) Metode karyawisata

Metode ini bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak yang sesuai dengan kebutuhannya. Misalnya pengembangan aspek kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, kehidupan bermasyarakat, dan penghargaan pada karya atau jasa orang lain.

5) Pembiasaan dalam perilaku

Kurikulum yang berlaku di sekolah dasar terkait dengan penanaman moral, lebih banyak dilakukan melalui pembiasaan tingkah laku dalam proses pembelajaran. Ini dapat dilihat misalnya pada berdoa sebelum dan sesudah belajar, berdoa sebelum dan sesudah makan minum, mengucapkan salam kepada guru dan teman dan lain sebagainya.

6) Metode bermain

Bermain ternyata banyak sekali terkandung nilai moral, diantaranya mau mengalah, kerja sama, tolong menolong, budaya antri, menghormati teman. Nilai moral mau mengalah

terjadi manakala siswa mau mengalah terhadap teman lainnya yang lebih membutuhkan untuk satu jenis permainan. Pengertian moral atau menerima kekalahan atau mengalah adalah salah satu hal yang harus ditanamkan sejak dini. Seringkali terjadi sikap moral tidak terpuji seperti perusakan dan tindakan anarkis lainnya yang dilakukan oleh oknum tertentu ketika ia kalah dalam suatu persaingan. Oleh karena itu betapa penting untuk menanamkan nilai moral untuk mau menerima kekalahan sejak usia dini.

#### 7) Metode outbound

Metode ini merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan anak untuk bersatu dengan alam. Melalui kegiatan outbound siswa alam dengan leluasa menikmati segala bentuk tanaman, hewan dan makhluk ciptaan Allah yang lain. Cara ini dilakukan agar anak tidak hanya memahami apa yang ceritakan atau dituturkan oleh guru atau pendidik didalam kelas melainkan mereka diajak langsung melihat atau memperhatikan sesuatu yang sebelumnya pernah diceritakan didalam kelas.

#### 8) Bermain peran

Salah satu metode yang digunakan dalam menanamkan nilai moral kepada siswa. Dengan bermain peran anak akan mempunyai kesadaran merasakan jika ia menjadi seorang yang dia perankan dalam kegiatan bermain peran.

#### 9) Metode diskusi

Diskusi yang dimaksud disini adalah mendiskusikan tentang suatu peristiwa. Niasanya dilakukan dengan cara siswa diminta untuk memperhatikan atau menyimak sebuah cerita kemudian setelah selesai siswa diajak berdiskusi dengan guru tentang isi cerita, isi diskusinya antara lain mengapa hal tersebut dilakukan, mengapa anak itu dikatakan baik atau jahat, mengapa harus menyayangi dan sebagainya.

#### 10) Metode teladan

Guru moral yang ideal adalah mereka yang dapat menempatkan dirinya sebagai fasilitator, pemimpin, orang tua dan bahkan tempat menyandarkan kepercayaan, serta membantu orang lain dalam melakukan refleksi. Guru hendaknya menjadi figure yang dapat dicontoh dalam bertingkah laku oleh siswanya. Secara kodrati manusia merupakan makhluk peniru atau suka melakukan hal yang sama terhadap sesuatu yang dilihat. Apalagi anak-anak, ia akan senantiasa dan sangat mudah meniru sesuatu yang baru dan belum pernah dikenalnya, baik itu perilaku maupun ucapan orang lain.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Mukhamad Murdiono, Metode Penanaman Moral Untuk Siswa, *Jurnal Pendidikan*, (Universitas Negeri Yogyakarta), hal. 7-10

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral anak

Terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan moral pada anak yaitu:

- 1) Keadaan atau situasi yang ada didekat anak atau hubungan dengan lingkungan sosial.

Keadaan yang dilalui oleh seseorang akan menempa dirinya, memberikan pengertian dan pengetahuan baginya tentang moralitas. Misalnya, keadaan sosial seorang anak dilahirkan dari keluarga keratin yang memungkinkan berbeda dengan anak yang terlahir dari lingkungan masyarakat umum. Keadaannya yang terlahir demikian akan membawa pada moralitasnya yang bertendensi mengikuti moralitas kalangan keratin, sebab dalam kalangan keratin terdapat norma-norma benar salah yang mengikat dan sedikit berbeda dengan konteks pada masyarakat umumnya. Begitu pula konteks kedaerahan yang memiliki perbedaan antara daerah yang satu dengan daerah yang lainnya, jadi dapat dikatakan bahwa keadaan yang ada pada sekeliling anak merupakan hal yang berkaitan pada perilaku moral yang diaktualisasikan olehnya.

- 2) Konteks individu yang memiliki fitrah

Konteks individu merupakan konteks diri pribadi seorang anak. Seorang anak lahir dengan fitrah atau potensi yang akan membuatnya memiliki karakteristik tertentu. Fitrah ini

bukanlah moral, namun bawaan yang diberikan oleh tuhan. Oleh karena itu seorang anak tentunya memiliki berbagai karakter yang berkaitan dengan dirinya, baik itu potensi akan maupun hati. Kedua potensi ini akan dapat berkembang melalui proses pendidikan yang dilaluinya serta proses interaksi sosial yang menimbulkan pemahaman akan nilai atau norma.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa moralitas bukanlah bawaan lahir yang bersifat given, moralitas merupakan proses penjang dari seorang manusia untuk mengetahui dan bertingkah laku sejalan dengan berbagai norma ataupun nilai yang dianut olehnya dan oleh konteks sekelilingnya. Sehingga, perlu dilakukan pengembangan moral agar seorang anak dapat berlaku dengan moral yang baik. Proses pengembangan moral pada anak merupakan proses yang harus di control dan diarahkan oleh orang tua atau pendidik. Melalui hal ini seorang anak akan mampu melakukan analogy terhadap berbagai konstruksi pengetahuan yang ia miliki terhadap cara ia berlaku didalam kehidupannya, sehingga ia akan mampu berlaku dengan yang baik. Prosesnya berjalan secara natural dalam akal dan nuraninya. Sehingga konteks individu ini menjadi penentu yang sangat besar terhadap perkembangan moralitas anak.

3) Konteks sosial, yaitu terdiri dari keluarga, teman seumur (teman sebaya), media masa, institusi pendidikan dan masyarakat.

Konteks sosial merupakan hal yang pasti dilalui oleh setiap orang, termasuk bagi anak-anak. Konteks social memainkan peran memberikan pengalaman dan pengetahuan yang akan diserap dalam diri para anak. Artinya melalui konteks social anak-anak akan belajar. Jika dikaitkan dengan lingkungan pendidikan maka institusi keluarga menjadi yang pokok, dianutkan dengan institusi masyarakat yang mana para anak menghabiskan waktu mereka untuk berinteraksi dan bersosialisasi melalui bermain, serta institusi pendidikan yang juga menjadi wadah bagi para anak untuk ditanamkan secara intelektual maupun kejiwaannya. Peran institusi ini sangat penting yang akan mendukung proses penanaman dan pembentukan moralitas pada anak berusia dini.<sup>24</sup>

d. Upaya Orang Tua Dalam Pembentukan Moral (Tingkah Laku) Anak.

Pandangan moral anak yang benar diharapkan akan menjadikan anak bertingkah laku yang bermoral. Namun dapat terjadi seorang anak yang memiliki pandangan moral yang tinggi, bertingkah laku yang melanggar moral. Oleh karena itu

---

<sup>24</sup> Mardi fitri dan Na'imah, Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral, *Jurnal Ilmiah Pendidikan* ,(Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga), No. 1, Vol.3, 2020, hal 7-10

mengembangkan pandangan moral saja belum menjamin orang tersebut memiliki tingkah laku yang bermoral. Misalnya seorang anak memahami betul bahwa mencuri itu tidak baik karena menyebabkan kerugian dan kesedihan kepada orang lain, namun anak tersebut tetap melakukan pencurian maka dapat dikatakan tingkah laku moral anak tersebut belum diterapkan. Adapun peranan orang tua dalam perkembangan moral (tingkah laku) pada anak seperti berikut ini :

1). Memperkuat tingkah laku *alruistik*

Tingkah laku alruistik merupakan tingkah laku suka menolong, membagi milik sendiri dengan temannya. Tingkah laku alruistik ini sangat memegang peran yang menentukan dalam perkembangan moral anak, pada periode sekolah dasar, tingkah laku alruistik dapat dikembangkan dengan baik jika tingkah laku empati dirangsang untuk berkembang jika seorang anak terdorong untuk membantu kawannya tidak bersedih, maka tingkah laku anak ini disebut tingkah laku alruistik.

2). Memberikan contoh

Orang tua merupakan model yang sangat penting dalam perkembangan moral anak. Anak meniru tingkah laku orang tua. Oleh karena itu, orang tua semestinya memiliki kepribadian yang baik dan mantap dalam nuansa moralitasnya.

Artinya apa pun yang dipikirkan dan akan dilakukan oleh orang tua dirumah dalam berinteraksi dan komunikasinya harus dapat dikembalikan pada nilai-nilai kemerdekaan, kesamaan dan saling terima. Kepribadian orang tua akan berpengaruh terhadap cara orang tua dalam mendidik dan membesarkan anaknya yang pada gilirannya juga akan berpengaruh terhadap kepribadian anak tersebut.

### 3). Menerapkan disiplin

Kedisiplinan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak merupakan salah satu faktor yang menunjang penerapan tingkah laku anak dalam menerapkan tingkah laku moral. Adapun teknik disiplin yang digunakan oleh orang tua yakni dengan cara membangkitkan perasaan sayang terhadap orang yang menegakkan disiplin. Anak tidak mau melakukan suatu tindakan yang salah, karena ia menyayangi orang tua dan gurunya. Adapun beberapa metode yang dapat diberikan kepada anak untuk mempelajari moral (perilaku) yakni:

- Belajar dengan coba ralat

Bila anak belajar untuk bersikap sesuai dengan apa yang diterima secara sosial oleh masyarakat dengan cara coba ralat, mereka melakukan dengan mencoba suatu pola perilaku untuk melihat apakah itu memenuhi standard sosial dan memperoleh persetujuan sosial. Bila tidak

mereka mencoba metode lain dan seterusnya hingga suatu saat secara kebetulan dan bukan karena direncanakan.

- Pendidikan langsung

Dalam belajar perilaku sesuai dengan tuntunan masyarakat, anak pertama-tama harus belajar memberi reaksi tertentu yang tepat dalam situasi tertentu. Mereka lakukan dengan mematuhi peraturan yang diberikan orang tua dan orang lain yang berwenang.

- Identifikasi

Bila anak mengidentifikasi dengan orang yang dikaguminya, mereka meniru pola perilaku dari orang tersebut, biasanya secara tidak sadar dan tanpa tekanan dari mereka.<sup>25</sup>

e. Upaya Guru dalam Pembentukan moral siswa

Ada beberapa peran yang harus dilaksanakan guru dalam pembentukan dan pengembangan moral pada siswa yaitu:

1). Sebagai Model

Figur guru adalah manusia yang harus dapat dipercaya dan baik perilakunya. Dalam proses belajar mengajar guru memiliki kapasitas sebagai pendidik, model atau teladan bagi peserta didiknya. Hal ini sesuai dengan salah satu dari empat kompetensi yang harus sesuai dengan salah satu dari empat

---

<sup>25</sup> Ahmad Yanizon. Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Moral Anak. *Jurnal Dosen BK* (FKIP UNRIKA), hal.9-10

kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, yaitu kompetensi personal, kompetensi ini sangat penting.

#### 2). Sebagai pembimbing

Fungsi peran dan pembimbing memiliki makna sebagai orang yang memberikan arahan, memandu dan mendampingi anak dalam melaksanakan program pembiasaan. Mengapa anak-anak membutuhkan pembimbing ? karena secara fisik mereka masih kecil, secara psikologis mereka belum banyak mengenal dan mengalami bagaimana hakikat kehidupan ini. Mereka masih berada pada proses *scaffolding* yaitu suatu kondisi ketika anak dalam sikap, perilaku dan aktivitas hidupnya masih tergantung pada bimbingan dari orang yang lebih dewasa.

#### 3). Sebagai Pelatih

Pengembangan moral sangat membutuhkan pembiasaan, latihan dan pengulangan pada bentuk perilaku dan perbuatan positif sehingga hal itu menjadi suatu kebiasaan (*habit*). Apapun yang diajarkan, dilakukan dan diucapkan oleh guru bernuansa mendidik dan mampu memberikan keyakinan mendalam bagi kehidupan anak didik.

#### 4). Sebagai Motivator

Perjalanan waktu kadang kala membuat kita lesu, lemah dan motivasi diri menjadi turun. Demikian juga dengan peserta

didik, kita harus pahami bahwa peserta didik juga manusia, bahkan mereka masih memiliki banyak perbedaan dengan kita sebagai orang dewasa. Untuk memelihara kondisi psikologis seperti itu, pada posisi seperti ini guru berperan sebagai pemberi semangat (motivator), stabilitas motivasi peserta didik sangat perlu dijaga dengan baik dan konsisten. Naik turunnya suasana kebatinan peserta didik adalah suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Pada posisinya sebagai motivator, guru seharusnya mendorong anak didik agar memiliki semangat untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang positif.

#### 5). Sebagai penilai

Setiap perkembangan dan adanya perubahan dari suatu program pendidikan memerlukan evaluasi. Fungsi evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan program sekaligus untuk menentukan langkah-langkah perbaikan.<sup>26</sup>

### **B. Penelitian Relevan**

Isi dari penelitian relevan mengenai hasil penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan persoalan yang sudah juga dikaji. Penulis menegaskan bahwa masalah dalam penelitian ini akan berbeda atau belum pernah di teliti sebelumnya. Dalam konteks penulisan proposal penelitian relevan merupakan hasil penelitian orang lain yang secara substansif ada

---

<sup>26</sup> Ismaya. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Moral Anak di Kelompok Bermain Puja Kesuma Lampung Selatan*. Skripsi.UIN Raden Intan, Fakultas Trabayah Dan Keguruan, 2021, Hal 42-44

kaitannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan<sup>27</sup>. Adapun penelitian yang ada kemiripannya dengan penelitian yang akan diteliti peneliti yaitu:

1. Penelitian dari Titik Mukaromah pada tahun 2019 yang berjudul “Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di dusun Setia Bumi kecamatan Seputih Banyak kota Metro”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun dampak negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua, tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang sering dimainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya dan selain gadget, televisi juga berpengaruh dalam hal ini.

Dari penelitian Titik Mukaromah dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat persamaan yaitu sama-sama membahas mengenai dampak dari teknologi gadget. Adapun hal yang membedakan antara penelitian Titik Mukaromah dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian yang dilakukan Titik Mukaromah terfokus ke “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan anak usia dini(TK/PAUD)”. Sedangkan penelitian yang

---

<sup>27</sup> Zuhairi, Ida Umami,dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: Rajawali Press,2018),hal.30

akan peneliti lakukan terfokus ke “Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa”. Khususnya anak kelas IV dan IV di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Lebong Kabupaten Lebong Kecamatan Lebong Selatan. Selain itu perbedaan antara dua penelitian ini juga terletak pada, fokus penelitian, subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian dan hal lainnya yang sudah pasti berbeda.<sup>28</sup>

2. Penelitian dari Nurhaeda pada tahun 2018 yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu” Dilaksanakannya penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak usia di di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. Hasil penelitian ini yaitu terlihat anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu, sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. Bentuk penggunaannya serta durasi pemakaian, pengawasan orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan di timbulkan dari penggunaan gadget secara berlebihan dan terus menerus.

Persamaan antara penelitian Nurhaeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang dampak

---

<sup>28</sup> Titik Mukarromah. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Skripsi. IAIN Metro. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Tahun 2019.

penggunaan gadget. Sedangkan perbedaan dari dua penelitian ini terletak pada fokus masalahnya, penelitian Nurhaeda terfokus pada “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu” Sedangkan yang akan peneliti teliti lebih terfokus ke “Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong Kecamatan Lebong Selatan.

Perbedaan penelitian yang di lakukan peneliti dengan penelitian Nurhaeda itu dalam pandangan islam sedangkan yang peneliti tidak terfokus ke dalam pandangan islam melainkan ke umum. Selain itu perbedaan antara dua penelitian ini juga terletak pada subjek penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian dan hal lainnya yang sudah pasti berbeda.<sup>29</sup>

3. Penelitian dari Safaroh Ivory Fannda,S.Sos pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional, Perilaku Sosial Dan Perilaku Generasi Di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa gadget adalah teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu memiliki pembaruan, baik dari segi desain yang modern dan stylish, hingga fitur yang juga canggih. Tidak dapat di pungkiri

---

<sup>29</sup> Nurbaeda, :”Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu....,hal.71-75.

gadget memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya: Membantu perkembangan fungsi adaptif dari seorang anak, menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya yaitu: ketergantungan pada gadget, anak menjadi malas beraktifitas, anak menjadi sulit berkonsentrasi.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Safaroh Ivory Fananda,S.Sos bahwasannya terdapat persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas penggunaan gadget tetapi di penelitian tersebut lebih terfokus ke “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional, Perilaku Sosial dan Perilaku Keagamaan”.

Jauh berbeda dengan penelitian yang akan penulis teliti, penelitian penulis terfokus pada “Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa”. Di penelitian yang dilakukan oleh Savaroh Ivory Fananda,S.Sos tertuju ke anak SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta sedangkan di penelitian penulis tertuju ke anak kelas IV Dan V di SDN Suka Sari Lebong. Akan ada hal-hal yang lain yang akan membedakan antara dua penelitian ini dari segi tempat, waktu, subjek dan konteks lainnya.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Safaroh Ivory Fananda,S.Sos. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional Perilaku Sosial dan Perilaku Keagamaan Generasi di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta*.Tesis. Program Studi Magister Studi Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2021.hal. 105

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang akan di pakai dalam penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Reasearch*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yakni data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar dan bukan suatu angka-angka. Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi kedalam bentuk-bentuk dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>31</sup>

Sementara itu penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa oleh manusia. Adapun tujuan dari penelitian deskriptif yaitu untuk membuat suatu pencandraan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah yang tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana hubungan orang tua dengan wali kelas dalam dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>32</sup> Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data

---

<sup>31</sup> Lexy J. Moleong,(2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung: PT Remaja Rosda Karya, hal.6

<sup>32</sup> Sugiono,"Memahami Penelitian Kualitatif".(Bandung:Alfabeta,2014),hal.1

deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang di amati.<sup>33</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian tentang dampak teknologi gadget terhadap moralitas anak ini di laksanakan di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kecamatan Lebong Selatan Kabupaten Lebong. Lokasi ini dipilih karena di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari merupakan sekolah yang berada di tengah desa. Anak-anak pada umumnya telah mengikuti perkembangan zaman dan diberikan fasilitas seperti gadget oleh orang tua mereka. Sehingga, penting untuk mengetahui bagaimana dampak dari teknologi gadget terhadap moralitas siswa di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Lebong dan penelitian ini laksanakan pada tanggal 4 April 2022 sampai 28 April 2022.

## **C. Subjek Penelitian**

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden tetapi sebagai narasumber, partisipan atau informan. Sampel kualitatif dipilih dari sejumlah kecil individu (Informan kecil) untuk sebuah penelitian dengan caranya yaitu peneliti memilih orang tertentu yang dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan, selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari objek sebelumnya itu peneliti dapat menetapkan sampel lainnya yang dipertimbangkan akan

---

<sup>33</sup> Lexy J. Moleong, (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif ...*, hal.6

memberikan data lebih lengkap.<sup>34</sup> sehingga dalam penelitian ini yang dijadikan informan adalah kepala sekolah, wali kelas IV dan V berjumlah 2 orang, siswa kelas IV dan V berjumlah 10 orang dan orang tua siswa kelas IV dan V berjumlah 10 orang. Data yang akan diambil dengan menggunakan salah satu jenis teknik pengambilan data yaitu purposive sampling(menetapkan sampel berdasarkan tujuan tertentu). Dalam penelitian ini peneliti menetapkan 5 orang siswa di kelas IV dan 5 orang siswa di kelas V, Karena sesuai dengan hasil observasi bahwa 10 orang siswa inilah yang cocok untuk dijadikan narasumber dalam permasalahan penelitian ini. Selain itu peneliti menetapkan 10 orang, orang tua dari 10 orang siswa kelas IV dan V yang di jadikan narasumber sebelumnya

#### **D. Sumber data**

Jenis data untuk memperoleh hasil penelitian yang valid, jenis data yang akan dipakai terbagi menjadi dua, diantaranya :

##### **1. Data Primer**

Data primer yaitu data yang diperoleh dari lapangan. Data primer dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara dengan informan dari SDN 36 Suka Sari Lebong, yakni kepala sekolah, wali kelas IV dan V berjumlah 2 orang, serta siswa kelas IV dan V 10 orang dan orang tua siswa kelas IV dan V berjumlah 10 orang. Data yang akan diambil dengan menggunakan salah satu jenis teknik pengambilan data yaitu purposive sampling(menetapkan sampel berdasarkan tujuan tertentu).

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ( BANDUNG: alfabeta, 2010), Hal. 301

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang mendukung terhadap suatu data primer. Data sekunder adalah sumber informasi yang secara tidak langsung memiliki wewenang dan tanggung jawab terhadap informasi yang telah ada padanya. Data sekunder berupa data dokumentasi atau data lain, dan data sekunder untuk penelitian ini adalah dokumentasi yang berkaitan dengan SDN 36 Suka Sari Lebong.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ini sangat penting agar hasil dari penelitian yang penulis dapatkan bersifat valid dan konkret. Teknik pengumpulan datanya, yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi secara umum adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.<sup>35</sup> Dalam penelitian kualitatif penelitian biasanya dengan menggunakan observasi. Observasi adalah kegiatan yang dilakukan penulis langsung terjun kelapangan, untuk mengamati Variable yang akan diteliti.<sup>36</sup>

Dalam penelitian dengan observasi, peneliti akan datang langsung ke lokasi penelitian yaitu SDN 36 Suka Sari Lebong untuk melihat kegiatan pembelajaran ataupun mengamati saran, prasarana, situasi serta kondisi secara langsung dan mencatat hal-hal yang diperlukan

---

<sup>35</sup> Lexy J. Moleong, (2013) *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*, Bandung:Pt Remaja Rosdakarya, hal.186-188

<sup>36</sup> Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Social dan Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara,2005), hal,224.

dari tempat atau lokasi penelitian yang terkait dengan dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan informan yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>37</sup> Pengguna metode wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan keterangan secara *face to face*, artinya secara langsung berhadapan dengan informan. Hal ini juga dimaksudkan untuk mencari kelengkapan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti membawa pedoman wawancara yang berisi garis-garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan mengenai dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik<sup>38</sup> dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi foto-foto, data yang relevan, dan hal lain yang dapat menunjang penelitian ini.

---

<sup>37</sup> Lexy J Moleong, (2011) *Penelitian Kualitatif Edisi revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal 186

<sup>38</sup> Nana Syaodihh Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Hal.220

Dalam hal ini peneliti mengumpulkan hal-hal yang mendukung kegiatan baik berupa deskripsi objek penelitian, pencatatan serta data-data tertulis berupa dokumen yang berbentuk gambar bangunan sekolah, denah lokasi sekolah, visi misi sekolah, dan sebagainya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian model ini proses analisis datanya menggunakan analisis Miler and Huberman, dalam penelitian model ini untuk memberikan gambaran data hasil penelitian maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

##### **1. Reduksi Data**

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyerderhanaan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menajamkan analisis menggolongkan atau kedalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik dan dan diverifikasi.

Data yang diantara lain seluruh data mengenai permasalahan peneliti data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data serta mencari data tambahan jika diperlukan, semakin lama peneliti berada dilapangan maka jumlah data akan semakin banyak, semakin kompleks

dan rumit. Oleh karena itu, reduksi data perlu dilakukan sehingga data tidak bertumpuk agar tidak mempersulit analisis selanjutnya.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data setelah data reduksi, langkah analisis selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data merupakan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori serta diagram alur. Penyajian data dalam bentuk mempermudah peneliti dalam memahami apa yang terjadi. Pada langkah ini, peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu untuk menjawab masalah penelitian.

Penyajian data yang baik merupakan satu langkah penting menuju tercapainya analisis kualitatif yang valid dan handal. Dalam melakukan penyajian data tidak semata-mata mendeskripsikan secara naratif, akan tetapi disertai proses analisis yang terus menerus sampai proses penarikan kesimpulan. Langkah berikutnya dalam proses analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data.

### 3. Menarik Kesimpulan Atau Verifikasi

Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Sebelum melakukan penarikan kesimpulan terlebih dahulu dilakukan reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya. Sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiono adalah proses analisis tidak sekali jadi, melainkan interaktif, secara bolak balik diantara kegiatan reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan atau verifikasi selama waktu penelitian. Setelah melakukan verifikasi maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi. Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari kegiatan analisis data.

Berdasarkan cara kerja dalam teknik analisis data yang menggunakan model ini melalui reduksi data, penyajian data, sampai penarikan kesimpulan yang dilakukan sebelum dan sesudah penelitian berlangsung. Jika terjadi kesalahan dalam menganalisis data, maka kesimpulan yang diambil kurang tepat dan dapat diproses ulang dengan melakukan tahapan yang sama.

## G. Teknik Penguji Keabsahan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber dengan teknik yang sama. Data dari berbagai sumber tersebut tidak bisa diratakan seperti dalam penelitian kuantitatif tetapi di deskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang telah dianalisis yang sama, yang berbeda dan mana yang spesifik dari sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya diminta kesepakatan (*member chek*) dengan sumber data yang ada.<sup>39</sup> Adapun lima langkah dalam melakukan triangulasi:

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara
- 2) Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi
- 3) Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu
- 4) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat dari berbagai kelas
- 5) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

---

<sup>39</sup> Lexy J Moleong, (2011) *Penelitian Kualitatif Edisi revisi...*,hal 96

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Wilayah (Setting Penelitian)**

##### **1. Sejarah Berdirinya Sekolah**

Sekolah Dasar Negeri 36 lebong secara administrasi terletak di Jl. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kecamatan Lebong Selatan, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. Berdasarkan penjelasan dari para guru senior disini sekolah ini berdiri pada tahun 1942 dan sekolah ini juga termasuk sekolah yang paling tua nomor dua di kabupaten Lebong, berhubung pada zaman itu belum tertibnya administrasi maka tidak ada bukti otentik tahun berapa sekolah ini berdiri. Pada tahun 2009 bertepatan dengan pemekaran wilayah kecamatan di kabupaten Lebong. Maka sekolah ini pun berganti nama menjadi Sekolah Dasar Negeri 07 Lebong Selatan, yang berlangsung selama lebih kurang 6 tahun, karena pada tahun 2016 nomenklatur sekolah kembali di ubah oleh pemerintah daerah kabupaten Lebong, sehingga sekolah ini menjadi Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong yang berlangsung hingga sekarang.<sup>40</sup>

Selama berdirinya Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong telah mengalami beberapa kali pergantian Kepemimpinan/Kepala sekolah diantaranya:

---

<sup>40</sup> Rahmat Hidayat, Kepala Sekolah, *Wawancara*. 9 april 2022. Pukul. 10.00 WIB

**Tabel IV.1**

**Pergantian Kepala Sekolah SDN 36 Lebong**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>
1.	Jemail
2.	Moertadha
3.	M.Sabri Saidi
4.	Syahari.Z
5.	Arbaie
6.	Hamsiah Nawani,S.Pd
7.	Joko Santoso,S.Pd
8.	Johermansori,S.Pd
9.	Sofyan Toni,S.Pd
10.	Agus Susanto,S.Pd
11.	Rahmat Hidayat,S.Pd.M.Pd

(Sumber:

*Dokumentasi Tata Usaha SDN 36 Lebong*)

2. Letak Geografis

Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong di Jl. Mangkurajo Desa Suka Sari, Kecamatan Lebong Selatan, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. Termasuk lokasi yang sangat strategis dan mudah dijangkau untuk mengetahui keberadaan sekolah ini sangat mudah karena sekolah ini berada didekat tower sinyal, karena hanya ada satu satunya tower didesa Suka Sari ini. Letak geografis Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong berada di koordinat garis lintang:-3.2445 dan garis bujur: 102.3644. dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat : Rumah Penduduk
- b. Sebelah Timur : Sekolah PAUD Mekar Sari

- c. Sebelah Selatan : Perkebunan
- d. Sebelah Utara : Rumah Penduduk

3. Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong
- b. NPSN : 10701967
- c. Alamat
  - Jalan : Mangkurajo
  - Desa/kelurahan : Suka Sari
  - Kecamatan : Lebong Selatan
  - Kabupaten : Lebong
  - Provinsi : Bengkulu
- d. Kode Pos : 39262
- e. Email : [Sdn36lebong@gmail.com](mailto:Sdn36lebong@gmail.com)
- f. Status Sekolah : Negeri
- g. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- h. Akreditasi : B
- i. Tahun Berdiri : 1942
- j. Tahun Perubahan : 2009 dan 2016
- k. Waktu Kegiatan : Pagi
- l. Jumlah Rombel : 6
- m. Bangunan Sekolah : Permanen
- n. Luas Tanah Milik : 4,633M<sup>2</sup>

*(Sumber: Dokumentasi Tata Usaha SDN 36 Lebong)*

#### 4. Visi dan Misi Sekolah

##### a. Visi

Terdidik, Terampil, dan Mandiri Berdasarkan Iman dan taqwa

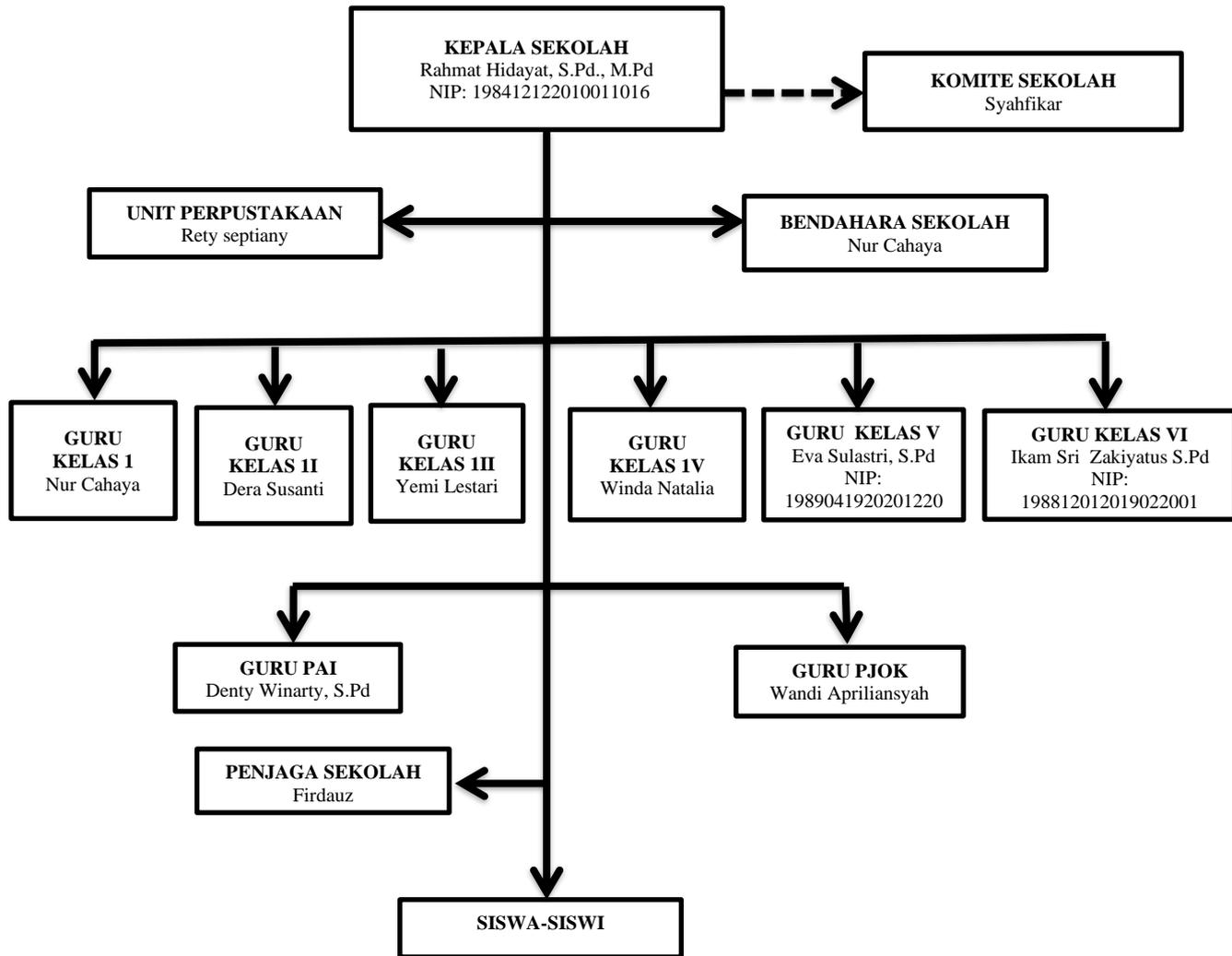
##### b. Misi

- a. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, indah, dan aman.
- b. Menciptakan suasana sekolah yang ceria dan kondusif.
- c. Menciptakan komunikasi yang efektif dan menyenangkan.
- d. Menciptakan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan berkualitas.
- e. Mengembangkan bakat, minat, dan potensi siswa secara maksimal melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- f. Mengembangkan dan membiasakan perilaku disiplin warga sekolah.
- g. Menjalin kerjasama dengan pihak-pihak terkait.

*(Sumber: Dokumentasi Tata Usaha SDN 36 Lebong)*

5. Struktur Organisasi

**Tabel IV.2**  
**Struktur Organisasi SDN 36 Lebong**



*(Sumber: Dokumentasi Tata Usaha SDN 36 Lebong)*

6. Keadaan Tenaga Pengajar dan Siswa

Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong yang terletak di Jl. Mangkurajo Suka Sari Kec. Lebong Selatan, Kab. Lebong, Provinsi Bengkulu ini memiliki jumlah tenaga (guru dan karyawan) sebagai berikut:

**Tabel IV.3**

**Guru/karyawan SDN 36 Lebong Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Nama Rombel	Tingkat kelas	Jumlah Siswa			Wali Kelas	Kurikulum	Ruangan
			L	P	J			
1.	Kelas I	1.	10	13	23	Nur Cahaya	Kurikulum KTSP	Ruang kelas 1
2.	Kelas II	2.	7	11	18	Dera Susanti	Kurikulum KTSP	Ruang kelas 2
3.	Kelas III	3.	9	12	20	Yemi Lestari	Kurikulum KTSP	Ruang kelas 3
4.	Kelas IV	4.	10	13	23	Winda Natalia	Kurikulum KTSP	Ruang kelas 4
5.	Kelas V	5.	13	12	25	Eva Sulastri,S.Pd	Kurikulum 2013	Ruang kelas 5
6.	Kelas VI	6.	11	11	22	Ikam sri Zakiyatus Zuhro,S.Pd	Kurikulum 2013	Ruang kelas 6

(Sumber: Dokumentasi Tata Usaha SDN 36 Lebong)

Dipenelitian ini hanya berfokus ke kelas IV dan kelas V. Berikut adalah data-data siswa/i kelas IV dan kelas V:

**Tabel IV.4**

**Daftar Nama Siswa Kelas IV**

No	Nama Siswa	L/P	No	Nama Siswa	L/P
1.	Alfarizi Putra	L	13.	Natasya Maulidia	P
2.	Diki Oskari Adha	L	14.	Radit Astrianda	L
3.	Dirli Alvino	L	15.	Resty Bil Khairi	P
4.	Jihan Fatimah	P	16.	Rendi Alpintiko	L
5.	Ferzi Novriyansa	L	17.	Rina Melati	P
6.	Fesi Bhanurasmi	P	18.	Santi Mentari	P
7.	Ghio Anugrah	L	19.	Sonya Safitri	P
8.	M.Faiz	L	20.	Qinara Febriansi	P
9.	M.Faza Syafiah	L	21.	Yesi yunarni	P

10.	Nabila Saputri	P	22.	Yoga Aditya	L
11.	Nabila Melisa	P	23.	Yosi Angraini	P
12.	Natasya Adelia	P	JUMLAH		23

(Sumber: Dokumentasi Absensi Siswa Kelas IV SDN 36 Lebong)

**Tabel IV.5**  
**Daftar Nama Siswa Kelas V**

No	Nama Siswa	L/P	No	Nama Siswa	L/P
1.	Apip Obama	L	14.	Padilah	P
2.	Alpino	L	15.	Pragil Okta	L
3.	Anza Agantara	L	16.	Pentya Nursandi	P
4.	Celsie Divani	P	17.	Nurul zafira	P
5.	Dafa Saputra	L	18.	Ropen Rafindo	L
6.	Danes Andefi	L	19.	Sandi Sahedo	L
7.	Erlinsy	P	20.	Syifa Anindia	P
8.	Erny Rekawati	P	21.	Windo Aswendo	L
9.	Faizah Putri	P	22.	Wildan Rafiko	L
10.	Fahri Aji Pratama	L	23.	Winda Lestari	P
11.	Kanza Kinanti	P	24.	Zaki Putra	L
12.	Lutfy Adelia	P	25.	Zia Aurelia	P
13.	Lorenzo Kusumo	L	JUMLAH		25

(Sumber: Dokumentasi Absensi Siswa Kelas V SDN 36 Lebong)

**Tabel IV.6**  
**Daftar Nama Siswa Kelas IV dan V yang Bermasalah di Sekolah**

No	Nama Siswa	Kelas	Masalah
1.	Jihan Fatimah	IV	Membawa Gadget Kesekolah
2.	Okta Pratama	IV	Berkelahi
3.	Natasya Maulidia	IV	Membawa Gadget Kesekolah
4.	Fesy Bhanurasmi	IV	Mambawa Gadget Kesekolah
5.	M. Fais Dermawansyah	IV	Membawa Gadget Kesekolah
6.	Daffa	V	Mambawa Gadget Kesekolah
7.	Lutfi	V	Berkelahi
8.	Pragil Okta	V	Membawa Gadget Kesekolah
9.	Lorenzo Kusumo	V	Membawa Gadget Kesekolah
10.	Chelsie Divani	V	Mencuri Uang Temannya

(Sumber: Arsip Surat Panggilan wali murid kelas IV dan V di Tata Usaha SDN 36 Suka Sari Lebong)

Berdasarkan data tersebut peneliti menjadikan landasan mengapa memilih 10 orang siswa tersebut untuk dijadikan narasumber atau sampel dalam penelitian ini, karena akan berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Data tersebut di kutip dari arsip surat panggilan orang tua yang ada di ruangan tata usaha SDN 36 Suka Sari Lebong dan terlampir pada lampiran.

## **B. Temuan-temuan Penelitian**

Pada bab IV ini menguraikan temuan penelitian yang didapatkan dilokasi penelitian yaitu di SDN 36 Suka Sari Lebong. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk memperoleh informasi gambaran tentang dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong, peneliti mengajukan pertanyaan untuk beberapa informan sebagai berikut:

1. Keadaan moralitas siswa kelas IV dan V sesudah adanya penggunaan teknologi gadget di SDN 36 Suka Sari Lebong.

Pada saat peneliti melakukan observasi langsung 28 Maret 2022. Peneliti mengamati tentang bagaimana keadaan moralitas pada siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong. Pada saat peneliti melakukan observasi peneliti melihat langsung bagaimana suasana kelas, terlihat ada beberapa siswa yang aktif dan sebagiannya hanya duduk tertib, pada saat peneliti melakukan observasi ketika pembelajaran berlangsung semua siswa pada awalnya tertib dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, berjalannya waktu pembelajaran, siswa mulai berbicara pada temannya bahkan mengganggu temannya dengan melemparkan kertas dan pena,

karena hal tersebut temanya marah dan akhirnya berisik didalam kelas hingga guru menegurnya, guru menanyakan pada siswa kalian membahas tentang apa setelah ditanya berulang-ulang akhirnya siswa tersebut menjawab bahwa yang mereka bahas adalah tentang game dan film yang di youtube. Setelah itu peneliti melakukan observasi pada jam kosong atau ketika guru tidak masuk, pada saat itu peneliti mengamati tingkah laku siswa di dalam kelas, terlihat beberapa siswa yang ribut, duduk di atas meja, mengganggu temannya hingga berkelahi, dan menyebut nama orang tua temannya.<sup>41</sup>

Pada Saat penulis melakukan observasi kembali pada tanggal 29 Maret 2022, peneliti menemukan bahwa dalam segi keagamaan di SDN 36 Suka Sari Lebong khususnya kelas V, anak-anak dibiasakan untuk melaksanakan sholat dhuha secara bergiliran perkelasnya. Dengan tujuan dapat memperkuat nilai keagamaan pada anak.<sup>42</sup>

Untuk menindak lanjuti hasil observasi tersebut peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, dari hasil wawancara diperoleh informasi dan data tentang keadaan moralitas siswa sesudah adanya penggunaan teknologi gadget terkhusus pada siswa kelas IV dan V. Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan bapak Rahmat Hidayat, M.Pd.I selaku kepala sekolah di SDN 36 Suka Sari Lebong beliau menjelaskan bahwa:

---

<sup>41</sup> *Observasi* Di SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Tanggal 28 Maret 2022 Pukul 09.00 WIB

<sup>42</sup> *Observasi* Di SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Tanggal 29 Maret 2022 Pukul 07.30 WIB

“Siswa-siswi disini tidak semuanya memiliki *gadget* kenapa saya bisa berkata seperti itu karena pada saat pembelajaran daring kemarin ada siswa dan orang tua yang mengeluh karena tidak memiliki *gadget* tetapi hampir semua siswa sudah mampu mengoperasikan teknologi *gadget*. Membahas mengenai Keadaan moralitas siswa disini sesudah adanya penggunaan teknologi *gadget*, Saya melihat dari tingkah laku anak disekolah, ada yang berperilaku baik dan sopan ada juga sebaliknya seperti berkata kasar/kotor ketika berbiacara kepada temannya, saya pernah mendengar siswa sering berkata seperti bacot, anying, fukcyou dan berkata kotor, kata seperti itu mereka dengar dari teman dan ketika memainkan *gadget* ia dengar digame onlie dan di aplikasi lainnya, tata karma terhadap guru itu masih kurang, seperti tidak mengucapkan salam ketika masuk keruangan dan tidak menyapa guru jika bertemu.”<sup>43</sup>

Penulis juga melakukan wawancara kepada wali kelas IV dan V yang bersangkutan mengenai permasalahan yang diteliti. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan adalah tentang Keadaan moralitas sesudah adanya penggunaan teknologi *gadget* di SDN 36 Suka Sari Lebong.

Ibu Winda Natalia, wali kelas IV di SDN 36 Suka Sari Lebong mengemukakan bahwa:

“ Terlihat dari moralitas siswa kelas IV yang saya lihat sebelum sekolah menetapkan pembelajaran daring, moralitas masih terbilang wajar, namun setelah tidak lagi melakukan pembelajaran daring moralitas siswa kelas IV mengalami perubahan yaitu terlihat dari tingkah laku nya, pada jam istirahat saya pernah melihat siswa yang sedang bermain tetapi mereka membahas gerakan tiktok dan mempraktikkanya gerakan seperti memperlihatkan jari tengah sambil bergoyang, dan berbicara kotor, anying, fuck you, melihat hal tersebut saya menanyakan kepada siswa mengapa bisa elakukan hal seperti itu ? kalian mengetahuinya dari mana ? siswa pun menjawab dari aplikasi tiktok yang ada didalam *gadget* dan mendengar dari teman pada saat bermain dan saat memainkan game online.”<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Rahmat Hidayat,S.Pd.I.M.Pd. Kepala Sekolah, *Wawancara*. 9 april 2022. Pukul. 10.00 WIB

<sup>44</sup> Winda Natalia, Wali Kelas IV, *wawancara*, Tanggal 13 April 2022. Pukul 10.00 WIB.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Eva Sulastri,S.Pd, selaku wali kelas V di SDN 36 Suka Sari Lebong dengan pertanyaan yang sama beliau mengatakan bahwa:

“Keadaan moralitas siswa kelas V sesudah adanya penggunaan gadget, mengenai penggunaan gadget hampir semua siswa sudah mampu mengoperasikan gadget, tetapi tidak semua memilikinya, tetapi mereka bisa menggunakan gadget milik temannya. Membahas mengenai keadaan moralitas siswa setelah adanya penggunaan teknologi gadget itu akan berbeda-beda pada setiap diri seorang siswa, mungkin bisa di sebabkan oleh waktu penggunaannya, kurangnya pengawasan orang tua yang menyebabkan anak bebas dalam mengoperasikan teknologi gadget, hal tersebut menyebabkan anak melihat hal-hal yang belum sepatasnya mereka lihat seperti film-film dewasa. Seperti di aplikasi tiktok dan sosial media, aplikasi ini sebenarnya belum pantas untuk anak-anak karena aplikasi tersebut terkhusus untuk orang dewasa, selain aplikasi tersebut anak-anak sering membuka aplikasi youtube, aplikasi ini jika di manfaatkan dengan baik akan banyak sekali manfaatnya untuk anak-anak dalam belajar dan mendapat pengetahuan. Hal-hal yang mereka lihat dari berbagai situs yang ada di gadget akhirnya mereka tiru, itu yang menyebabkan keadaan moral anak berubah.”<sup>45</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada orang tua siswa IV dan V yang berjumlah 10 orang dimana diantaranya mewakili dari beberapa yang lainnya mengenai pertanyaan yang bersangkutan mengenai permasalahan yang diteliti. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan adalah tentang Keadaan moralitas sesudah adanya penggunaan teknologi gadget di SDN 36 Suka Sari Lebong. Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa dari kelas IV di SDN 36 Suka Sari Lebong. Pertama peneliti melakukan wawancara kepada bapak Epi wahyudi orang tua dari Okta Pratama, beliau mengatakan bahwa:

---

<sup>45</sup> Eva Sulastri,S.Pd. Wali Kelas V. *Wawancara*. 12 April 2022.Pukul 08.00 WIB.

“Kalau ditanya keadaan moralitas anak setelah menggunakan gadget, tentunya ada perubahan moralitas, contohnya sekarang okta sering membantah perintah tua, seperti disuruh belanja ke warung ia sering menjawab iya nanti tapi ia malah keasyikan memainkan gadget selain itu okta sering menirukan nyanyi-nyayian yang tidak jelas, itu pasti ia dengar dari gadgetnya”.<sup>46</sup>

Selanjutnya mewakili dari beberapa jawaban yang hampir sama salah satu diantaranya ibu Putri Linda bahwa:

“Anak kami setelah mengenal gadget banyak perubahan-perubahan moralitas (tingkah laku) di rumah seperti: anak menjadi malas baik mengerjakan tugas sekolah ataupun pekerjaan rumah, anak juga yang berani membantah perintah orang tua bahkan menjawab dengan nada tinggi yang kurang sopan, tetapi kami sebagai orang tua tidak bisa sepenuhnya melarang anak untuk memainkan *gadget* karena hampir semua anak sudah pandai memainkan *gadget*, apalagi kemarin di musim covid-19 pembelajaran dilakukan dengan menggunakan gadget. Apalagi sekarang untuk membantu anak dalam mengerjakan PR ka I dengan keterbatasan ilmu yang kami miliki, kami merasa terbantu dengan adanya teknologi gadget karena dapat membantu anak kami untuk mengerjakan PR nya”.<sup>47</sup>

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa keadaan moralitas siswa sesudah adanya penggunaan teknologi gadget mengalami perubahan yang signifikan terjadi setelah dilakukannya pembelajaran daring pada saat wabah covid-19, dengan hal tersebut siswa yang sebelumnya tidak terlalu paham akan penggunaan teknologi gadget menjadi paham akan penggunaannya, perubahan moral siswa seperti: Malas mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, membantah perintah guru dan orang tua, berkata kasar dan berkata kotor dan menirukan gerakan atau nyanyian yang dilihat dari gadget.

---

<sup>46</sup> Epi Wahyudi, Orang Tua Siswa Kelas IV, *Wawancara*, 17 April 2022, Pukul 09.00 WIB

<sup>47</sup> Putri Linda. Orang Tua Siswa Kelas IV. *Wawancara*. 17 April 2022, Pukul 12.00-17.00 WIB

2. Apa saja dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada tanggal 04 April 2022. Peneliti mengamati situasi didalam kelas dan mengamati gerak-gerik siswa disana, ketika ada salah seorang siswa menegur peneliti dan siswa lain tidak memperdulikan keberadaan peneliti, setelah itu peneliti melihat tingkah laku siswa, ada siswa yang berkata kasar dan memukul temannya bahkan menyebut nama orang tua temannya, dan terlihat pula ada siswa yang sedang asyik bercerita tentang serunya memainkan game yang ada di gadget dan hal-hal yang ia lihat di gadgetnya, ada siswa yang saling berbagi makanannya dan meminjamkan barangnya pada teman.<sup>48</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan observasi kembali pada tanggal 04 April 2022 di jam yang berbeda. peneliti menemukan bahwa ada salah satu siswa yang berkata kotor terhadap temannya karena kesal kalah saat bermain bola di lapangan. Dan pada saat itu tidak ada guru lain yang mendengarkan hal itu, kemungkinan jika terdengar oleh guru, siswa tersebut pasti akan diberikan sanksi.<sup>49</sup>

Setelah mengamati hal tersebut agar mendapatkan data mengenai permasalahan yang sedang di teliti, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV dan V peneliti menanyakan tentang apa saja dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong. Berikut merupakan hasil wawancara peneliti

---

<sup>48</sup> *Observasi* Di SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Tanggal 04 April 2022 Pukul 08.00 WIB

<sup>49</sup> *Observasi* Di SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Tanggal 04 April 2022 Pukul 10.00 WIB

dengan ibu Winda Natalia selaku wali kelas IV di SDN 36 Suka Sari

Lebong beliau menjelaskan bahwa:

“Adapun dampak positif dan negatif yang terlihat dari sesudah adanya penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa yaitu dari segi negatifnya antara lain berkata kasar ketika berbicara kepada temannya, berkata kotor, sopan santun terhadap orang yang lebih tua itu kurang seperti tidak mengucapkan salam dan tidak menyapa guru hal ini disebabkan kebiasaan sibuk sendiri pada saat mengoperasikan gadget sehingga tidak menghiraukan orang lain, melanggar peraturan seperti membolos karena ingin cepat pulang dan bisa memainkan gadget, sedangkan untuk dampak positifnya jika dibandingkan dengan dampak negatif pasti akan jauh lebih dampak negatifnya ketimbang dampak positif, adapun dampak positifnya yaitu menumbuhkan jiwa kebersamaan karena kebiasaan siswa ketika memainkan gadget ketika temannya tidak memiliki gadget mereka akan bergantian untuk memainkannya”<sup>50</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Eva Sulastri,S.Pd, selaku wali kelas V di SDN 36 Suka Sari Lebong dengan pertanyaan yang sama beliau mengatakan bahwa:

“Adapun dampak positifnya dalam segi moral yaitu membuat anak belajar untuk bekerja sama, menghargai teman dapat dilihat dari ia menghargai bahwa gadget tersebut milik temannya atau barang lain,dan menghormati orang lain dilihat dari ia menghormati lain atau orang yang lebih tua contohnya, tidak merebut paksa milik orang lain. Sedangkan dampak negatifnya yaitu berkata kasar/kotor, membohongi orang lain, egois, bersikap acuh terhadap orang lain, berkelahi”<sup>51</sup>

Kemudian penulis juga melakukan wawancara kepada orang tua siswa IV dan V yang berjumlah 10 orang di antara mereka mewakili dari beberapa yang lainnya mengenai pertanyaan yang bersangkutan mengenai permasalahan yang diteliti. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan

---

<sup>50</sup> Winda Natalia, Wali Kelas IV, *wawancara*, Tanggal 13 April 2022. Pukul 10.00 WIB

<sup>51</sup> Eva Sulastri,S.Pd. Wali Kelas V. *Wawancara*. 12 April 2022.Pukul 08.00 WIB.

adalah tentang dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong.

Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan beberapa orang tua siswa dari kelas V di SDN 36 Suka Sari Lebong. Pertama peneliti melakukan wawancara kepada ibu Devi yanti orang tua dari Lorenzo beliau mengatakan bahwa:

“Dampak positifnya dikarenakan kebiasaan Lorenzo menonton film upin-ipin yang ada di youtube, ia sering menirukan hal-hal positif yang diperankan oleh upin-ipin seperti saling berbagi, saling tolong menolong, menghormati orang yang lebih tua, berdoa setiap sebelum dan sesudah makan, mengerjakan sholat. Sedangkan dampak negatifnya jika ia menonton film kartun yang berkelahi maka ia akan jahil kepada temannya sehingga terjadi perkelahian, sikap mau menang sendiri”<sup>52</sup>

Pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 10 April 2022 dengan orang tua dari Lorenzo tepatnya di rumah mereka, terlihat Lorenzo sedang memainkan gadgetnya dan ia sedang menonton kartun upin-ipin dan memainkan game yang ada di gadgetnya.<sup>53</sup> Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan beberapa orang tua siswa dari kelas IV di SDN 36 Suka Sari Lebong. Pertama peneliti melakukan wawancara kepada Norwani beliau mengatakan bahwa:

“Dampak positifnya antara lain anak menjadi rajin beres-beres rumah karena jika selesai beres-beres akan diberikan waktu untuk memainkan gadget, dampak negatifnya anak sering makan sambil memainkan gadget, mencuri uang orang tua untuk membeli kouta, berbohong terhadap orang tua”<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Devy Yanti. Orang tua siswa kelas IV. *Wawancara*, 10 april 2022, pukul 09.00 WIB

<sup>53</sup> *Observasi* Di Rumah Lorenzo kelas V Pada Tanggal 10 April 2022 Pukul 09.00 WIB

<sup>54</sup> Norwani. Orang Tua siswa kelas IV. *wawancara*. 17 april 2022, pukul 16:00 WIB

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat kita ambil kesimpulan adapun dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong antara lain:

a). Dampak Positif

Menumbuhkan jiwa kebersamaan karena kebiasaan siswa ketika memainkan gadget ketika temannya tidak memiliki gadget mereka akan bergantian untuk memainkannya, membuat anak belajar untuk bekerja sama, menghargai teman dapat dilihat dari ia menghargai bahwa gadget tersebut milik temannya atau barang lain, dan menghormati orang lain dilihat dari ia menghormati lain atau orang yang lebih tua contohnya, tidak merebut paksa milik orang lain, saling berbagi, saling tolong menolong, berdoa setiap sebelum dan sesudah makan, mengerjakan sholat, dan anak menjadi rajin.

b). Dampak Negatif

Berkata kasar ketika berbicara kepada temannya, berkata kotor, sopan santun terhadap orang yang lebih tua itu kurang seperti tidak mengucapkan salam, tidak menyapa guru hal ini disebabkan kebiasaan sibuk sendiri pada saat mengoperasikan gadget sehingga tidak menghiraukan orang lain, melanggar peraturan seperti membolos karena ingin cepat pulang dan bisa memainkan gadget, membohongi orang lain, egois, bersikap acuh terhadap orang lain, berkelahi, sikap mau menang sendiri, makan sambil memainkan gadget, mencuri uang orang tua untuk membeli kouta, berbohong terhadap orang tua.

3. Bagaimana upaya orang tua dan guru dalam menanggulangi dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong ?

Peneliti melakukan observasi langsung pada tanggal 08 April 2022. Peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, peneliti menemukan bahwa gurunya sebelum memulai pembelajaran diawali dengan doa, setelah itu barulah pembelajaran di mulai, saat berjalannya pembelajaran ada siswa berisik karena sibuk berbicara pada temannya dan guru pun menegurnya, dan pada saat pembelajaran berakhir guru sedikit memberikan masukan untuk siswa lebih giat lagi belajar, kurang-kurangi bermain dan memainkan gadget karena sebentar lagi akan di lakukan ujian sekolah.<sup>55</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan observasi lagi di jam berbeda di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, penulis melihat dan mendengar ada salah seorang siswa berkata kasar dengan respon cepat ibu Winda menanggapi hal tersebut lalu menasehati siswa agar tertib dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Setelah itu ketika pembelajaran berakhir ibu Winda juga mengulangi untuk memberi nasehat yang baik kepada siswa yang berkata kasar sebelumnya dan memberikan nasehat tentang penggunaan gadget di rumah.<sup>56</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV dan V mengenai upaya guru dalam menanggulangi dampak penggunaan

---

<sup>55</sup> *Observasi* Di SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Tanggal 08 April 2022 Pukul 08.00 WIB

<sup>56</sup> *Observasi* Di SDN 36 Suka Sari Lebong Pada Tanggal 08April 2022 Pukul 09.00 WIB

teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong. Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan ibu Winda Natalia selaku wali kelas IV di SDN 36 Suka Sari Lebong beliau menjelaskan bahwa:

“Adapun upaya yang saya lakukan adalah dengan menegak peraturan yang ketat didalam kelas untuk siswa yang tidak disiplin, memberikan hukuman seperti membersihkan WC, memungut sampah, bahkan melakukan panggilan orang tua dan memberikan masukan yang bermanfaat, jika siswa melakukan tingkah laku yang salah seperti berkata kotor, mencuri barang teman, dan berkelahi”<sup>57</sup>

Wawancara selanjutnya kepada ibu Eva Sulastri, S.Pd selaku wali kelas V peneliti mengajukan pertanyaan yang sama. Beliau mengemukakan bahwa:

“Upaya yang saya lakukan ialah selalu menasehati dan memberi pengertian mengenai penggunaan teknologi gadget, saya setiap mengakhiri pembelajaran pasti selalu mengingatkan pada siswa agar tidak terlalu sering mengoperasikan gadget, dan tidak boleh sembarangan membuka situs-situs yang ada di dalam gadget, jika ada siswa yang melakukan perilaku yang tercela akan diberikan hukuman yang mendidik seperti diperintah untuk membaca beberapa lembar buku, diperintahkan haplan perkalian dan lain-lain. Memberi pengetahuan mengenai penggunaan gadget”<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil wawancara pada wali kelas IV dan V tentang upaya yang dilakukan guru dalam menanggulangi dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong dapat disimpulkan bahwa adapun upaya yang dilakukan Guru/ Wali kelas IV dan V antara lain:

---

<sup>57</sup> Winda Natalia, Wali Kelas IV, *wawancara*, Tanggal 13 April 2022. Pukul 10.00 WIB

<sup>58</sup> Eva Sulastri, S.Pd. Wali Kelas V. *Wawancara*. 12 April 2022. Pukul 08.00 WIB.

- 1). Memberi masukan Dan nasehat yang baik
- 2). Menegak peraturan yang ketat didalam kelas.
- 3). Memberikan hukuman yang mendidik
- 4). Pemanggilan Orang tua.
- 5). Memberi pengetahuan mengenai penggunaan gadget.

Pada saat penulis mendatangi rumah ibu desty orang tua dari Pragil Okta, peneliti melihat bahwa Okta sedang berbincang-bincang dengan ibunya sambil memainkan gadget, penulis juga sempat menanyakan kepada Okta, sedang membahas hal apa ? ibu Okta menjawab bahwa sedang mengawasi Okta main gadget dan supaya tau apa saja yang Okta lihat di dalam gadget tersebut.<sup>59</sup> Untuk menindak lanjuti hal tersebut peneliti melakukan wawancara dengan ibu Desty Awara beliau menjelaskan bahwa:

“Upaya yang kami lakukan yaitu dengan menasehati anak, mengawasi anak saat memainkan gadget, menyembunyikan gadget dan membatasi waktu untuk anak memainkan gadget”<sup>60</sup>

Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan beberapa orang tua siswa kelas IV salah satunya yaitu ibu Lia Realita beliau menjelaskan bahwa:

“Adapun upaya yang kami lakukan yaitu mengurangi waktu anak memainkan gadget, membatasi kouta internet, membawa gadget ketempat kerja, menasehati agar tidak basing membuka hal-hal yang ada di gadget. Mengajak anak bermain dan berdiskusi sehingga dia tidak selalu menghabiskan waktu dengan memainkan gadget”<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> *Observasi* Di Rumah Pragil Okta Kelas V Pada Tanggal 10April 2022 Pukul 14.00 WIB

<sup>60</sup> Desty Awara, Orang Tua Siswa Kelas V, *Wawancara*, 10 April 2022, pukul 14:00 WIB

<sup>61</sup> Lia Realita, Orang Tua Siswa Kelas IV, *Wawancara*, 17 April 2022, Pukul 14:00 WIB

Berdasarkan hasil wawancara pada orang tua siswa tentang upaya yang dilakukan orang tua dalam menanggulangi dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong dapat disimpulkan bahwa upaya- upaya yang dilakukan orang tua antara lain:

- 1). Mengurangi waktu anak memainkan gadget
- 2).Membatasi kouta internet
- 3). Membawa gadget ketempat kerja
- 4). Menasehati agar tidak basing membuka hal-hal yang ada di gadget
- 5). Mengawasi anak saat memainkan gadget
- 6). Membatasi waktu untuk anak memainkan gadget
- 7). Mengajak anak bermain dan berdiskusi.

SelanjutnyaPeneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong. Peneliti tidak mewawancarai semua anak melainkan beberapa anak dari 2 kelas tersebut.

- 1) Faktor penyebab siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong mengenal penggunaan teknologi gadget.

Pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan menyangkut tentang dampak penggunaan teknologi *gadget*, yang peneliti temukan yaitu:

- a) Siswa kelas IV di SDN 36 Suka sari lebong

Peneliti melakukan wawancara kepada anak kelas IV yang memainkan *gadget*. Okta pratama, sebagai partisipan pertama mengatakan bahwa:

“Saya sangat suka memainkan *gadget* karena banyak sekali aplikasi yang bisa saya mainkan, misalnya menonton *youtube* dan main game yang didownload di *playstore* seperti *oneet*. Saya juga dulunya tidak bisa memainkan *gadget* karena tidak memiliki *gadget* tetapi pada saat sekolah mulai belajar online (*daring*) pada musim wabah covid-19, orang tua saya membeli *gadget* dengan maksud untuk kelancaran belajar *daring*.”<sup>62</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada partisipan kedua yaitu Natasya Maulidia ia menyatakan bahwa:

“Main *gadget* itu enak mainnya dirumah bisa sambil ngemil dan tidak kena panas matahari dan mainnya juga seru apalagi nonton *tiktok* dan main *tiktok* bisa joget-joget.”<sup>63</sup>

Setelah itu peneliti melakukan wawancara kepada partisipan ketiga yaitu Jihan Fatimah ia mengatakan bahwa:

“Sebelumnya saya tidak tahu bahwa didalam *gadget* ada berbagai jenis aplikasi yang bisa dimainkan, yang saya tahu *gadget* hanya untuk menelpon orang setelah saya melihat teman-teman saya memainkan *gadget* dan bermain menggunakan *gadget* saya jadi tahu dan sekarang saya juga sudah bisa memainkan *gadget*, saya juga sudah bisa mengerjakan tugas sekolah (PR) dengan menggunakan *gadget*”.<sup>64</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada partisipan keempat yaitu M.Faiz Dermawansyah ia mengatakan bahwa:

“Awalnya saya main *gadget* hanya untuk menelpon nenek dan keluarga yang lain saja. Orang tua saya tidak mengizinkan untuk memainkan *gadget* nya, dikarenakan ibu saya melarang memainkan

---

<sup>62</sup> Okta Pratama, Siswa Kelas IV, *Wawancara*, 13 April 2022, Pukul 08.00 WIB

<sup>63</sup> Natasya Maulidia, Siswa Kelas IV, *Wawancara*, 13 april 2022, pukul o8.30 WIB

<sup>64</sup> Jihan Fatimah. SiswaKelas IV. *Wawancara*, 13 april 2022. Pukul 09.00 WIB

*gadget* terkadang saya pergi bermain kerumah teman lalu bermain bersama-sama menggunakan *gadget* teman.”<sup>65</sup>

Selanjutnya wawancara kepada partisipan ke lima yaitu Fesi Bhanurasmi ia mengatakan bahwa:

“Saya memainkan *gadget* biasanya pada saat pulang sekolah itu pun jika orang tua saya pergi kekebun, karena saya tidak diperbolehkan main *gadget* kecuali untuk mengisi PR, terkadang pada saat saya mau main *gadget* tapi di larang saya juga sering merengek-rengok dan hingga akhirnya dikasih orang tua saya.”<sup>66</sup>

b) Siswa kelas V di SDN 36 Suka sari lebong

Peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas V yang memiliki *gadget* dan yang sudah terbiasa memainkannya. Partisipan pertama di kelas V yaitu Lorenzo kusumo ia mengatakan bahwa:

“Memainkan *gadget* itu kurang seru kalau koutanya habis karena tidak bisa main game online seperti *mobile legends*, dan menurut saya permainan game onlinelah yang paling seru dimainkan ketika sedang bosan dan suntuk dirumah, karena bisa bermain bersama teman-teman yang lain lewat game online tersebut. Saya juga pernah bolos sekolah karena merasa bosan belajar di sekolah saya juga sering main *gadget* dan bermain game online seperti *free fire, point blank* dan game lainnya.”<sup>67</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada partisipan ke dua yaitu Lutfi Adelia ia mengatakan bahwa:

“Ketimbang main di halaman rumah mending main *gadget* tidak panas dan badan juga tidak kotor, main *gadget* jauh lebih menarik karena banyak sekali macam permainan yang ada di *gadget* dan juga bisa ganti-ganti permainannya sehingga tidak mudah bosan yang paling sering ia buka yaitu *youtube*.”<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> M.Faiz Dermawansyah..Siswa Kelas IV. *Wawancara*.13 april 2022. Pukul 10.00 WIB

<sup>66</sup> Fesi Bhanurasmi. Siswa Kelas IV. *Wawancara*.13 april 2022. Pukul 10.30 WIB

<sup>67</sup> Lorenzo Kusumo. Siswa Kelas V . *Wawancara*. 11 april 2022.Pukul 08.00 WIB

<sup>68</sup> Lutfi Adelia. Siswa Kelas V.*Wawancara*.11 april 2022. Pukul 09.00 WIB

Selanjutnya wawancara dengan partisipan ke tiga yaitu Daffa Saputra ia mengatakan bahwa:

“Saya memainkan *gadget* biasanya ketika ada tugas dari sekolah biasanya saya didampingi oleh orang tua saya, jika cepat selesai mengerjakan PR ibu memperbolehkan saya main *gadget* tapi cukup sampai jam 20:30 malam dan itu saya hanya menonton *youtube*”.<sup>69</sup>

Selanjutnya peneliti melanjutkan wawancaranya kepada partisipan ke empat yaitu Chelsie Divani ia mengatakan bahwa:

“Saya sering meminta uang kepada orang tua saya untuk membeli kouta internet selain untuk mengerjakan tugas saya suka sekali menonton *youtube*, membuka *watshapp*, *facebook* karena banyak hal yang ada disana dan sering main game *candy crush*, *block puzzle*, *subway surfers*, dan *talking tom gold*, di *youtube* terkadang ada film yang disiarkan di televisi dan ada juga video-video memasak dan lainnya.”<sup>70</sup>

Pendapat lain juga dinyatakan oleh Pragil Okta sekaligus menjadi partisipan ke lima ia menyatakan bahwa:

“Terkadang saya merasa belajar disekolah itu terasa membosankan andai saja disekolah belajarnya memakai *gadget* dengan kouta yang banyak pasti seru.”<sup>71</sup>

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak di SDN 36 Suka Sari Lebong mulai kecanduan memainkan *gadget* sejak pembelajaran daring dilaksanakan pada saat wabah covid-19 merajalela, sebelum itu anak-anak tidak terlalu menghiraukan *gadget* tetapi dengan keadaan sekolah diliburkan dan pembelajaran dilakukan secara online dan anak-anak belajar menggunakan *gadget* dan mulai saat itulah mereka paham akan pengoperasian teknologi *gadget*, dan hingga

---

<sup>69</sup> Daffa. Siswa Kelas V. *Wawancara*. 11 april 2022. Pukul 09.15 WIB

<sup>70</sup> Chelsye Divani. Siswa Kelas V. *Wawancara*. 11 april 2022. Pukul 09.30 WIB.

<sup>71</sup> Pragil Okta, Siswa Kelas V. *Wawancara*. 11 april 2022. Pukul 11.00 WIB.

akhirnya mereka tidak memanfaatkan *gadget* sebagai sarana belajar melainkan untuk bermain, apalagi didalam teknologi *gadget* akan banyak sekali situs-situs dan aplikasi-aplikasi yang menarik untuk ditonton dan di mainkan. Apalagi diusia anak-anak rasa ingin tahunya pasti sangat tinggi dan jika kurangnya pengawasan dari orang tua maka akan banyak sekali dampak negatif yang disebabkan oleh teknologi *gadget* khususnya terhadap moralitas anak.

- 2) Jenis aplikasi yang dibuka/dimainkan siswa pada saat penggunaan teknologi gadget

Selanjutnya peneliti bertanya mengenai jenis aplikasi yang dibuka pada saat memainkan *gadget*. Seperti yang telah dijelaskan pada Bab II bahwasanya gadget memiliki berbagai jenis aplikasi, yang peneliti temukan yaitu:

- a) Siswa kelas IV di SDN 36 Suka Sari Lebong

Peneliti melakukan wawancara kepada Okta pratama ia mengatakan bahwa:

“ Saya memainkan *gadget* biasanya untuk menonton *Youtube* dan main game tetapi tidak game online melainkan game yang didownload di *playstore* seperti *oneet* dan aplikasi game lainnya.”<sup>72</sup>

Selanjutnya peneliti mewawancarai Natasya Maulidia ia mengatakan bahwa:

“Saya ketika memainkan *gadget* saya sering membuka aplikasi *Tiktok*”.<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> Okta Pratama, Siswa Kelas IV, *Wawancara*, 13 April 2022, Pukul 08.00 WIB

<sup>73</sup> Natasya Maulidia, Siswa Kelas IV. *Wawancara*, 13 april 2022, Pukul 08.30 WIB

Jawaban dari 3 orang anak lainnya yang peneliti wawancarai jawabannya hampir sama, mereka memainkan *gadget* dan membuka aplikasi-aplikasi yang menurut mereka menarik apapun aplikasinya itu.

b) Siswa kelas V di SDN 36 Suka Sari Lebong

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara di kelas V yaitu dengan Lorenzo Kusumo ia mengatakan bahwa:

“Saya sering memainkan game online yaitu *game mobile legends dan free fire*”.<sup>74</sup>

Sementara itu Lutfi dan Daffa memiliki pernyataan sama bahwa mereka hanya membuka *Google dan Youtube*.

“Chelsie Divani mengatakan bahwa ia membuka aplikasi seperti *watshapp, facebook, instagram dan youtube, candy crush, block puzzle, subway surfers, dan talking tom gold*”.<sup>75</sup>

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis aplikasi yang dimainkan oleh anak-anak di SDN 36 Suka Sari Lebong adalah *Youtube, game oneet, tiktok, mobile legends, free fire, google, watshapp, facebook, candy crush, block puzzle, subway surfers dan talking tom gold*. *Watshapp, facebook dan instagram* merupakan aplikasi media sosial, sebenarnya belum waktunya untuk anak seumuran mereka mengoperasikannya dan juga fungsi dari media sosial pun belum begitu bermanfaat untuk mereka, media sosial merupakan aplikasi yang pada umumnya

---

<sup>74</sup> Lorenzo Kusumo. Siswa Kelas V . *Wawancara*. 11 april 2022.Pukul 08.00 WIB

<sup>75</sup> Chelsye Divani. Siswa Kelas V. *Wawancara*. 11 april 2022. Pukul 09.30 WIB.

mempunyai kebijakan dan batas umur untuk mengoperasikanya, karena didalamnya akan banyak hal-hal yang belum pantas untuk mereka lihat atau ketahui.

Aplikasi lain yang mereka buka yaitu *tiktok*, dan aplikasi ini sangat tidak cocok untuk anak-anak karena akan banyak video yang belum pantas untuk ditonton anak dibawah umur, selain aplikasi ini anak-anak juga sudah mengenal game online seperti *mobile legends* dan *free fire* merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya mengambil setting peperangan serta dilengkapi dengan senjata militer. Aplikasi lainnya seperti *candy crush*, *block puzzle*, *subway surfers* dan *talking tom gold* permainan ini memang diciptakan untuk anak-anak karena akan banyak hal positif dari game ini seperti melatih kreatifitas anak, kelincahan anak, mengasah otak anak untuk berpikir, tetapi dalam waktu yang tidak berlebihan karena akan menimbulkan hal negatif juga buat anak.

- 3) Durasi siswa dalam penggunaan teknologi gadget
  - a) Siswa kelas IV SDN 36 Suka Sari lebong

Peneliti melakukan wawancara dengan Okta ia mengatakan bahwa:

“Dalam sehari saya bisa menghabiskan waktu hingga 5 jam untuk main *gadget*”

Selanjutnya peneliti melanjutkan wawancaranya dengan Natasya Maulidia mengatakan:

“Saya biasanya menghabiskan waktu sepulang sekolah hingga sampai waktu saya berangkat mengaji pada sore hari untuk main *gadget* kira-kira 4 jam.”<sup>76</sup>

Sementara itu pada saat peneliti melakukan wawancara nya jawaban dari Jihan, Faiz dan Fesi itu sama bahwa mereka memainkan *gadget* itu ketika mau saja dan durasinya tidak menentu.

b) Siswa kelas V SDN 36 Suka Sari Lebong.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada siswa kelas V yaitu Lorenzo Kusumo ia mengatakan bahwa:

Durasi ia memainkan *gadget* adalah sampai baterai habis yaitu sekitar 4 atau 5 jam.<sup>77</sup>

Sementara jawabannya berbeda dengan Lutfi Adelia, ia mengatakan bahwa:

“saya biasanya menghabiskan waktu 6 sampai 7 jam untuk memainkan *gadget* ia memainkannya sepulang sekolah sampai waktu magrib terkadang karena asyik saya sering memainkan *gadget* sambil ngecas.”<sup>78</sup>

Beda halnya dengan jawaban dari Pragil Okta ia mengatakan:

“Saya hanya di beri kesempatan main *gadget* pada hari libur saja, dan jika ada PR orang tua saya lah yang mendampingi saya.”<sup>79</sup>

---

<sup>76</sup> Natasya Maulidia, Siswa Kelas IV. *Wawancara*, 13 april 2022, Pukul 08.30 WIB

<sup>77</sup> Lorenzo Kusumo. Siswa Kelas V . *Wawancara*. 11 april 2022.Pukul 08.00 WIB

<sup>78</sup> Lutfi Adelia. Siswa Kelas V. *Wawancara*.11 april 2022. Pukul 09.00 WIB

<sup>79</sup> Pragil Okta, Siswa Kelas V. *Wawancara*. 11 april 2022.Pukul 11.00 WIB.

Sementara itu ketika peneliti melakukan wawancara dengan

Chelsie Divani ia mengatakan:

“Saya bisa memainkan *gadget* sesuka hati saya bahkan sampai saya bosan dan jika hari saya bisa memainkan *gadget* seharian.”<sup>80</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancaranya dengan Daffa ia mengatakan bahwa:

“Saya biasanya tidak terlalu lama memainkan *gadget* kurang lebih 1-2 jam karena dilarang oleh orang tua saya jika berlama-lama main *gadget*”.<sup>81</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, anak-anak kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong menghabiskan waktu untuk mengoperasikan teknologi *gadget* minimal 1 sampai 2 jam dalam sehari, maksimal 6 sampai 7 jam bahkan bisa satu hari penuh.

### **C. Pembahasan Penelitian**

1. Keadaan moralitas siswa kelas IV dan V sesudah adanya penggunaan teknologi gadget di SDN 36 Suka Sari Lebong.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah, wali kelas, orang tua dan siswa SDN 36 Suka Sari Lebong selaku informan yang mana telah memaparkan tentang keadaan moralitas siswa kelas IV dan V sesudah adanya penggunaan teknologi gadget.

---

<sup>80</sup> Chelsye Divani. Siswa Kelas V. *Wawancara*. 11 april 2022. Pukul 09.30 WIB.

<sup>81</sup> Daffa. Siswa Kelas V. *Wawancara*. 11 april 2022. Pukul 09.15 WIB

Berdasarkan pernyataan-pernyataan dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa keadaan moralitas siswa sesudah adanya penggunaan teknologi gadget mengalami perubahan yang signifikan terjadi setelah dilakukannya pembelajaran daring pada saat wabah covid-19, dengan hal tersebut siswa yang sebelumnya tidak terlalu paham akan penggunaan teknologi gadget menjadi paham akan penggunaannya, perubahan moral siswa seperti: Malas mengerjakan tugas sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah karena terlalu asyik memainkan gadget, membantah perintah guru dan orang tua, berkata kasar dan berkata kotor dan menirukan gerakan atau nyanyian yang dilihat dari gadget, bersikap acuh terhadap orang lain, maun menang sendiri.

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan diatas maka dapat diperkuat dengan teori: Arti dari kata moral yang sesungguhnya adalah yang sesuai dengan bahasa latin yakni perilaku, adat atau kebiasaan. Moral bukanlah bawaan lahir dari seorang manusia, manusia yang baru lahir tidak mengenal masalah moral. Moralitas merupakan sesuatu yang diajarkan atau ditanamkan pada seorang manusia setahap demi setahap mulai dari dirinya mmenghirup udara. Dengan dimikian, ia akan mampu memahami serta mengaplikasikan moral yang tertanam dalam dirinya tersebut. Oleh Karena itu moralitas merupakan sisi dalam diri manusia yang berkembang seiring dengan perkembangan

dirinya. Perkembangan moral anak banyak mengalami perubahan disebabkan oleh lingkungan dan cara orang tua atau pendidik dalam mendidiknya. Perkembangan moral pada anak harus di bombing dengan baik, karena moral anak akan berpengaruh pada masa depannya.<sup>82</sup>

2. Dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong.

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat kita ambil kesimpulan adapun dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong antara lain:

a). Dampak Positif

Menumbuhkan jiwa kebersamaan karena kebiasaan siswa ketika memainkan gadget ketika temannya tidak memiliki gadget mereka akan bergantian untuk memainkannya, membuat anak belajar untuk bekerja sama, menghargai teman dapat dilihat dari ia menghargai bahwa gadget tersebut milik temannya atau barang lain, dan menghormati orang lain dilihat dari ia menghormati lain atau orang yang lebih tua contohnya, tidak merebut paksa milik orang lain, saling berbagi, saling tolong menolong, berdoa setiap sebelum dan sesudah makan, mengerjakan sholat, dan anak menjadi rajin.

b). Dampak Negatif

---

<sup>82</sup> Mardi Fitri dan Na'imah, Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga), No. 1, Vol.3, 2020, hal 7-10

Berkata kasar ketika berbicara kepada temannya, berkata kotor, sopan santun terhadap orang yang lebih tua itu kurang seperti tidak mengucapkan salam, tidak menyapa guru hal ini disebabkan kebiasaan sibuk sendiri pada saat mengoperasikan gadget sehingga tidak menghiraukan orang lain, melanggar peraturan seperti membolos karena ingin cepat pulang dan bisa memainkan gadget, membohongi orang lain, egois, bersikap acuh terhadap orang lain, berkelahi, sikap mau menang sendiri, makan sambil memainkan gadget, mencuri uang orang tua untuk membeli kouta, berbohong terhadap orang tua.

Pendapat tersebut dapat diperkuat dengan teori dari Burhanudin Salam dan artikel dari Akhamad Syabana: Adanya teknologi *gadget* tentunya akan memberikan banyak manfaat dan itu juga jika digunakan dengan baik dan dengan semestinya, orang tua tidak dilarang memberikan anaknya *gadget* tetapi memerlukan pengawasan. Secara umum penggunaan teknologi *gadget* tentunya akan menimbulkan dampak positif dan negatif yaitu:

Dampak positif dari teknologi gadget antara lain sebagai berikut:

- d) Memperoleh ilmu dan pengetahuan lebih.
- e) Dengan menggunakan gadget komunikasi bisa dengan praktis dan cepat karena gadget merupakan alat yang canggih.

- f) Melatih kreatifitas anak dengan kemajuan teknologi yang sudah menciptakan banyak permainan yang kreatif serta menantang untuk anak.

Adapun dampak negatif dari penggunaan teknologi gadget antara lain:

- e) Kesehatan anak terganggu, yang disebabkan radiasi gadget terutama pada anak yang berusia kisaran 12 tahun kebawah, dan efek radiasi yang berlebihan juga bisa mengakibatkan kanker.
- f) Perkembangan anak terganggu, dikarenakan di gadget memiliki fitur-fitur canggih seperti kamera, video, game, musik dan lain sebagainya. Fitur ini dapat mengganggu fokus belajar anak.
- g) Tindakan kejahatan akan lebih rawan menimpah anak, misalnya anak bermain gadget di halaman rumah sedangkan orang tua didalam rumah, aka nada orang jahat yang berniat merebut gadget anak dalam tindakan tersebut akan membahayakan diri anak.
- h) Moral dan perilaku anak terganggu, karena dengan kemajuan teknologi akan membuat anak cepat merasa puas dengan ilmu yang didapatkan sehingga menganggap apa yang diperoleh dari internet atau dari aplikasi ialah ilmu terlengkap dan sudah benar baginya.

Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak-anak dan juga mencegah *gadget* tidak berdampak negatif bagi anaknya. Pemakaian dan pengoperasian teknologi *gadget* di bagi menjadi beberapa tahap usia. Usia dibawah 5 tahun sebaiknya hanya tentang warna, bentuk, dan suara. Maknanya jangan terlalu sering memperbolehkan anak untuk memainkan *gadget* pada usia dibawah 5 tahun. Jika lebih dari usia itu tidak lagi tentang *gadget*, tetapi peran orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi pada anak.<sup>83</sup>

Adapun dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa akan menyebabkan perubahan tingkah laku atau perilaku, perubahan sikap siswa menjadi cenderung malas, misalnya siswa yang terbiasa menggunakan gadget akan memiliki jiwa yang malas dan sulit berkembang, siswa seperti itu kan cenderung memilih untuk memainkan gadget dari pada mendengarkan pembicaraan orang lain, dia akan sibuk sendiri dan akan acuh terhadap orang lain.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Burhanudin Salam, *Etika Individual Pola dasar Filsafat Moral*, (Jakarta: ,PT Rineka Cipta,2000) Hal.66

<sup>84</sup> Akhamad Syabana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik di SDN Murung Raya I Banjarmasin", *Artikel:UIN Kalimantan*, Hal.3

3. Upaya orang tua dan guru dalam menanggulangi dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 36 Suka Sari Kabupaten Lebong yaitu:

Adapun upaya yang dilakukan Guru/ Wali kelas IV dan V antara lain:

- 1). Memberi masukan Dan nasehat yang baik
- 2). Menegak peraturan yang ketat didalam kelas.
- 3). Memberikan hukuman yang mendidik
- 4). Pemanggilan Orang tua.
- 5). Memberi pengetahuan mengenai penggunaan gadget.

Adapun upaya- upaya yang dilakukan orang tua siswa kelas IV dan V antara lain:

- 1). Mengurangi waktu anak memainkan gadget
- 2). Membatasi kouta internet
- 3). Membawa gadget ketempat kerja
- 4). Menasehati agar tidak basing membuka hal-hal yang ada di gadget
- 5). Mengawasi anak saat memainkan gadget
- 6). Membatasi waktu untuk anak memainkan gadget
- 7). Mengajak anak bermain dan berdiskusi.

Pendapat tersebut dapat diperkuat dengan teori Upaya Orang Tua Dalam Pembentukan Moral (Tingkah Laku) Anak. Pandangan moral anak yang benar diharapkan akan menjadikan anak bertingkah laku yang bermoral. Namun dapat terjadi seorang anak yang memiliki pandangan moral yang tinggi, bertingkah laku yang melanggar moral. Oleh karena itu mengembangkan pandangan moral saja belum menjamin orang tersebut memiliki tingkah laku yang bermoral. Misalnya seorang anak memahami betul bahwa mencuri itu tidak baik karena menyebabkan kerugian dan kesedihan kepada orang lain, namun anak tersebut tetap melakukan pencurian maka dapat dikatakan tingkah laku moral anak tersebut belum diterapkan.

Adapun peranan orang tua dalam perkembangan moral (tingkah laku) pada anak seperti berikut ini :

1). Memperkuat tingkah laku *alruistik*

Tingkah laku alruistik merupakan tingkah laku suka menolong, membagi milik sendiri dengan temannya. Tingkah laku alruistik ini sangat memegang peran yang menentukan dalam perkembangan moral anak, pada periode sekolah dasar, tingkah laku alruistik dapat dikembangkan dengan baik jika tingkah laku empati dirangsang untuk berkembang jika seorang anak terdorong untuk membantu kawannya tidak bersedih, maka tingkah laku anak ini disebut tingkah laku alruistik.

2). Memberikan contoh

Orang tua merupakan model yang sangat penting dalam perkembangan moral anak. Anak meniru tingkah laku orang tua. Oleh karena itu, orang tua semestinya memiliki kepribadian yang baik dan mantap dalam nuansa moralitasnya. Artinya apa pun yang dipikirkan dan akan dilakukan oleh orang tua dirumah dalam berinteraksi dan komunikasinya harus dapat dikembalikan pada nilai-nilai kemerdekaan, kesamaan dan saling terima. Kepribadian orang tua akan berpengaruh terhadap cara orang tua dalam mendidik dan membesarkan anaknya yang pada gilirannya juga akan berpengaruh terhadap kepribadian anak tersebut.

### 3). Menerapkan disiplin

Kedisiplinan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak merupakan salah satu faktor yang menunjang penerapan tingkah laku anak dalam menerapkan tingkah laku moral. Adapun teknik disiplin yang digunakan oleh orang tua yakni dengan cara membangkitkan perasaan sayang terhadap orang yang menegakkan disiplin. Anak tidak mau melakukan suatu tindakan yang salah, karena ia menyayangi orang tua dan gurunya.<sup>85</sup>

Ada beberapa peran yang harus dilaksanakan guru dalam pembentukan dan pengembangan moral pada siswa yaitu:

---

<sup>85</sup> Ahmad Yanizon. Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Moral Anak. *Jurnal Dosen BK (FKIP UNRIKA)*, hal.9-10

### 1). Sebagai Model

Figur guru adalah manusia yang harus dapat dipercaya dan baik perilakunya. Dalam proses belajar mengajar guru memiliki kapasitas sebagai pendidik, model atau teladan bagi peserta didiknya. Hal ini sesuai dengan salah satu dari empat kompetensi yang harus sesuai dengan salah satu dari empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, yaitu kompetensi personal, kompetensi ini sangat penting.

### 2). Sebagai pembimbing

Fungsi peran dan pembimbing memiliki makna sebagai orang yang memberikan arahan, memandu dan mendampingi anak dalam melaksanakan program pembiasaan. Mengapa anak-anak membutuhkan pembimbing ? karena secara fisik mereka masih kecil, secara psikologis mereka belum banyak mengenal dan mengalami bagaimana hakikat kehidupan ini. Mereka masih berada pada proses *scaffolding* yaitu suatu kondisi ketika anak dalam sikap, perilaku dan aktivitas hidupnya masih tergantung pada bimbingan dari orang yang lebih dewasa.

### 3). Sebagai Pelatih

Pengembangan moral sangat membutuhkan pembiasaan, latihan dan pengulangan pada bentuk perilaku dan perbuatan positif sehingga hal itu menjadi suatu kebiasaan (*habit*). Apapun yang diajarkan, dilakukan dan diucapkan oleh guru bernuansa mendidik

dan mampu memberikan keyakinan mendalam bagi kehidupan anak didik.

#### 4). Sebagai Motivator

Perjalanan waktu kadang kala membuat kita lesu, lemah dan motivasi diri menjadi turun. Demikian juga dengan peserta didik, kita harus pahami bahwa peserta didik juga manusia, bahkan mereka masih memiliki banyak perbedaan dengan kita sebagai orang dewasa. Untuk memelihara kondisi psikologis seperti itu, pada posisi seperti ini guru berperan sebagai pemberi semangat (motivator), stabilitas motivasi peserta didik sangat perlu dijaga dengan baik dan konsiten. Naik turunnya suasana kebatinan peserta didik adalah suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Pada posisinya sebagai motivator, guru seharusnya mendorong anak didik agar memiliki semangat untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang positif.

#### 5). Sebagai penilai

Setiap perkembangan dan adanya perubahan dari suatu program pendidikan memerlukan evaluasi. Fungsi evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan program sekaligus untuk menentukan langkah-langkah perbaikan.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Ismaya. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Moral Anak di Kelompok Bermain Puja Kesuma Lampung Selatan*. Skripsi.UIN Raden Intan, Fakultas Trabayah Dan Keguruan, 2021, Hal 42-44

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pengelolaan dan analisis data yang telah dilakukan pada bab terdahulu maka dapat disimpulkan:

1. Keadaan moralitas siswa kelas IV dan V Sesudah adanya penggunaan teknologi gadget di SDN 36 Suka Sari Lebong. Perubahan yang signifikan terjadi setelah dilakukannya pembelajaran daring pada saat wabah covid-19, perubahan moral siswa seperti: Malas mengerjakan tugas sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah karena terlalu asyik memainkan gadget, membantah perintah guru dan orang tua, berkata kasar dan berkata kotor dan menirukan gerakan atau nyanyian yang dilihat dari gadget, bersikap acuh terhadap orang lain, maun menang sendiri.
2. Dampak dari penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong antara lain: 1). Dampak Positif: Menumbuhkan jiwa kebersamaan, bekerja sama, menghargai teman, menghormati orang, saling berbagi, saling tolong menolong, meniru hal yang baik yang mencerminkan moralitas yang baik. 2). Dampak Negatif: Berkata kasar, berkata kotor, kurang sopan, melanggar peraturan, membohongi orang lain, egois, bersikap acuh terhadap orang lain, berkelahi, sikap mau menang sendiri, makan sambil memainkan gadget, mencuri.

3. Upaya orang tua dan guru dalam menanggulangi dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas antara lain: Upaya Guru/ Wali kelas antara lain: Memberi masukan Dan nasehat yang baik, menegak peraturan, hukuman yang mendidik, Pemanggilan Orang tua.dan memberi pengetahuan mengenai penggunaan gadget. Adaun upaya orang tua: Mengurangi waktu anak memainkan gadget ,membatasi kouta internet, membawa gadget ketempat kerja, menasehati serta mengawasi anak saat memainkan gadget, mengajak anak bermain dan berdiskusi.

## **B. Saran**

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk sekolah diharapkan agar lebih peduli terhadap perubahan moralitas siswa agar bisa menanamkan upaya-upaya pembentukan moralitas siswa.
2. Untuk keluarga siswa diharapkan perhatian dan pengawasan terhadap anak di tingkatkan lagi terkhusus dalam penggunaan teknologi *gadget*.
3. Untuk para siswa manfaatkan teknologi *gadget* dengan baik.
4. Untuk guru diharapkan lebih ditingkatkan lagi upaya-upaya penanaman nilai moral pada siswa.
5. Untuk peneliti diharapkan dapat menammbah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Amar. 2012. *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya*. Jurnal Dakwah Tabligh. Jakarta: Universitas Indonesia Pascasarjana FISIPOL. Vol.13. No 1
- Andri, Rogantina Meri. 2017. *Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Tapanuli Utara: Jurnal Ilmiah Research Sains, Dosen Universitas Tapanuli Siborong-borong. Vol.3. No 1.
- Angraini, Aisyah dan Hendrizal. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa*. Jurnal PPKN & Hukum. Padang: FKIP Universitas Bung Hatta. Vol.13. No 1.
- Donnyanggoro, Kristoforus Yosef, dkk. 2014. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Tubuh*. Surabaya: Quepedia.
- Fajrin, Okky Rachman. 2015. *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal; Idea Societa, Gresik Vol.2. No 6.
- Fananda, Safaroh Ivory. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional Perilaku Sosial dan Perilaku Keagamaan Generasi di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Tesis. Program Studi Magister Studi Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Fitri, Mardi dan Na'imah. 2020. *Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Vol.3. No.1.
- Fitri, Mardi dan Na'imah. 2020. *Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Vol.3. No.1
- Ismaya. 2021. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Moral Anak di Kelompok Bermain Puja Kesuma Lampung Selatan*. Skripsi. UIN Raden Intan, Fakultas Trabiyah Dan Keguruan.
- Ismaya. 2021. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Moral Anak di Kelompok Bermain Puja Kesuma Lampung Selatan*. Skripsi. UIN Raden Intan, Fakultas Trabiyah Dan Keguruan.

- Khabib, Luthfi. 2018. *Masyarakat Indonesia dan Tanggung Jawab Moralitas*. Quepedia
- Moleong, Lexy J. 2011. *Penelitian Kualitatif Edisi revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J.2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif* .Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Moleong, Lexy J.2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung:Pt Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Lalu dan Nurul Wathoni. 2020.*Akhlak Tasawuf Menyelami Kesucian Diri*, Nusa Tenggara Barat: Forum Pemuda Aswaja.
- Mukarromah, Titik. 2019.*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Skripsi.IAIN Metro. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam.
- Murdiono,Mukhamad.2010.*Metode Penanaman Moral Untuk Siswa, Pendidikan Jurnal*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurbaeda. 2018 *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu* . Jurnal:Universitas Muhammadiyah Palu. Vo. 1.No. 2.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini,.Riau:PGSD FIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Vol.1. No. 1
- Salam Burhanudin. 2000. *Etika Individual(Pola Dasar Filsafat Moral*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2029. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Jurnal Dosen. Fakultas PAI: Universitas Muhammadiyah. Vol. 15. No.1
- Sugiono. 2014. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2010.*Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG: alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodihh. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Suparno. 2019.*Problematika Pendidikan di Sekolah dan Upaya Pemecahannya*.  
Jurnal Fikroh.Vol.2 No.1.
- Syabana, Akhamad. 2019. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik di SDN Murung Raya I Banjarmasin*.Artikel, UIN Kalimantan.
- Syabana, Akhamad. 2020. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik di SDN Murung Raya I Banjarmasin*. Artikel:UIN Kalimantan.
- Sylvie, Puspita.2020.*Monograf fenomena kecanduan gadget pada anak usia dini*.  
Surabaya:cipta media nusantara CMN.
- Umami,Zuhairi Ida, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta:  
Rajawali Press.
- Yanizon, Ahmad. 2019. *Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Moral Anak*.  
Jurnal Dosen FKIP UNRIKA.
- Yaumi, Muhammad. 2018.*Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta:  
Prenadamedia Group.
- Zuriah, Nurul. 2005.*Metodologi Penelitian Social dan Pendidikan*. Jakarta:Bumi  
Aksara.

# LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Jalan AK Gani No 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> Email [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Kamis JAM 13:00 - 17:00 TANGGAL 2 Desember TAHUN 2021  
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : LISTIANTI  
NIM : 18591067  
PRODI : PGMI  
SEMESTER : 7 <Tujuh>  
JUDUL PROPOSAL : Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget  
Terhadap Moralitas Siswa Di SDN 36  
Suka Sari Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

- PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL  
 PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

--- Catatan :

- a. Proposal ini direvisi terlebih dahulu hingga benar lalu baru ketahap selanjutnya. < 2 Desember 2021 >  
b. Jika Proposal ini sudah direvisi dan sudah di terima oleh Calon Pembimbing 1 dan 2 maka berita acara ini baru ditanda tangani oleh Penguji. < 2 Desember 2021 >  
c. Proposal ini sudah direvisi oleh LISTIANTI < 18591067 > dan sudah layak dilanjutkan ketahap selanjutnya < 29 Desember 2021 >

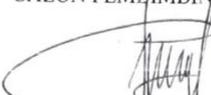
- PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

  
(Dra. Susilawati, M.Pd.)

Desember 2021  
November  
CURUP, ~~November~~ 2021  
CALON PEMBIMBING II

  
(Agus Rian, Oktor, Mpd.)



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Alamat: Jl. AK. Gani No.01 Kontak Pos 108 Fax (0732) 21010-21759

**SURAT REKOMENDASI**

Nomor : 04/In.34/FT.3/PP.00.9/01/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : H. Kurniawan, S.Ag, M.Pd  
N I P : 197212071998031007  
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I/ IV b  
Jabatan : Ketua Prodi PGMI

Menerangkan bahwa :

N a m a : Listianti  
N I M : 18591067  
Program Studi : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah  
Pembimbing 1 : Susilawati, M.Pd  
Pembimbing 2 : Agus Rian Oktor, M.Pd

Memberikan rekomendasi untuk dapat mengajukan pembuatan SK Pembimbing skripsi sebagai salah satu syarat penerbitan SK.

Demikian rekomendasi ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 03 Januari 2022  
Ketua Prodi PGMI,

H. Kurniawan, S.Ag, M.Pd  
NIP. 197212071998031007

Tembusan  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn (0732) 21010  
Fax (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : 005 Tahun 2021

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
  - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
  - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
  - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
  - Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447,tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
  - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
  - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** :
- Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.04/FT.05/PP.00.9/01/2022
  - Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 2 Desember 2021

**MEMUTUSKAN :**

- Menetapkan**
- Pertama** :
- Susilawati ,M.Pd** **196609041994032001**
  - Agus Rian Oktori, M.Pd.I** **199108182019031008**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

**N A M A** : **Listianti**

**N I M** : **18591067**

**JUDUL SKRIPSI** : **Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget terhadap Moralitas Siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi .
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan balasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai -1 tahun sejak SK ini ditetapkan .
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 04 Desember 2021

Dekan,

Inah Nurhal

Perihal : **Mohon Diterbitkan SK Penelitian**

Kepada Yth

Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di-

Tempat

Salam hormat teriring do'a semoga segala aktivitas Bapak/Ibu selalu dalam bimbingan dan curahan Allah SWT. Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Listianti

NiM : 18591067

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong

Bersama ini saya mohon kiranya Bapak/ibu berkenan menerbitkan SK Penelitian.

Demikian Surat Permohonan ini saya buat, besar harapan agar Bapak/ibu dapat mengabulkannya. Atas kesediaan dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Curup, Desember 2021

Pemohon



**Listianti**

NiM.18591067

Mengetahui,

**Pembimbing I**



**Dra. Suslawati, M.Pd**

NIP.196609041994032001

**Pembimbing II**



**Agus Riyan Oktori, M.Pd.I**

NIP. 199108182019031008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBİYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor: 161 /In 34/FT/PP 00 9/03/2022  
Lampiran: Proposal dan Instrumen  
Hal: Permohonan Izin Penelitian

17 Maret 2022

Kepada Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S 1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup

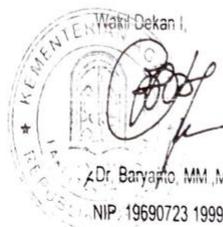
Nama: Listianti  
NIM: 18591067  
Fakultas/Prodi: Tarbiyah / PGMI  
Judul Skripsi: Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget terhadap Moralitas Siswa di SDN 36  
Suka Sari Lebong  
Waktu Penelitian: 17 Maret s.d 17 Juni 2022  
Tempat Penelitian: SDN 36 Suka Sari Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Dr. Baryanto, MM, M.Pd

NIP. 19690723 199903 1 004

Tembusan disampaikan Yth

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



**PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL**  
**DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Raya Muara Aman – Curup Kode Pos 39164

Email: dpmpstpkablebong@gmail.com

**REKOMENDASI**

Nomor :070/020/DPMPTSP-04/2022

**TENTANG PENELITIAN**

- Dasar :
1. Peraturan Bupati Lebong Nomor 60 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Wewenang Penadatangan Perizinan Dan Non Perizinan Pemerintah Kabupaten Lebong Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
  2. Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 201/In.34/FT/PP.00.9/03/2022 Tanggal : 17 Maret 2022 Perihal Permohonan Izin Penelitian. Permohonan diterima di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong Tanggal 23 Maret 2022.

Nama Peneliti / NPM : Listianti / 18591067  
Maksud : Melakukan Penelitian  
Judul Penelitian : Analis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Anak di SDN 36 Suka Sari Lebong  
Tempat Penelitian : SDN 36 Suka Sari Lebong  
Waktu : 17 Maret s/d 17 Juni 2022  
Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ini merekomendasikan Penelitian yang akan diadakan dengan ketentuan :

- a. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Dinas terkait.
- b. Harus menaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- c. Selesai melakukan Penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
- d. Apabila masa berlaku Rekomendasi ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, perpanjangan Rekomendasi penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- e. Rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat rekomendasi ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



*Jembusan disampaikan kepada Yth:*

1. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lebong
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lebong
3. Kepala Sekolah SDN 36 Suka Sari Lebong

## PEDOMAN OBSERVASI

Tanggal Observasi : April - 2022

Tempat : SDN 36 Suka Sari Lebong

No	Aspek Yang Diamati	Keterangan
1.	Lokasi/tempat siswa mengoperasikan teknologi gadget.	Sekolah dan Rumah
2.	Waktu siswa mengoperasikan teknologi gadget	Sepulang Sekolah
3.	Jenis aplikasi yang operasikan siswa sehari-hari.	Berbagai Macam aplikasi : Tiktok, Sosial media dan game
4.	Dampak penggunaan teknologi gadget terhadap moralitas siswa (nilai-nilai individual dan sosial)	Siswa menjadi malas, Berkata kasar / kotor, membantah perintah guru dll.

### PEDOMAN DOKUMENTASI

**Subjek** : SDN 36 Suka Sari Lebong

**Peneliti** : Listianti

No.	Variabel	Indikator	Keberadaan Dokumensi	
			Ada	Tidak
1.	Kondisi objektif SDN 36 Suka Sari Lebong	1. Sejarah singkat SDN 36 Suka Sari Lebong.	✓	
		2. Letak geografis.	✓	
		3. Sarana dan prasarana.		✓
		4. Visi misi dan tujuan sekolah.	✓	
		5. Profil sekolah.	✓	.
		6. Fisik dan non fisik.		✓
		7. Guru dan karyawan PNS/NON PNS.		✓
		8. Jumlah tenaga pendidik.	✓	
		9. Jumlah peserta.	✓	
2.	Dokumentasi Penelitian	1. Foto (Wawancara)	✓	.
		2. Foto (Dokumentasi)	✓	

### KISI-KISI WAWANCARA

#### Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Rumusan Masalah</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa Kelas IV dan V di SDN 36 Suka Sari Lebong	Teknologi Gadget	1. Kepemilikan/alasan	1A, 2A, 3C	9
		2. Tempat Bermain	3A	
		3. Jenis Aplikasi	4A	
		4. Lama Waktu (Durasi) Memainkan Gadget	5A, 2C	
		5. Biaya yang dikeluarkan	6A, 3C	
Dampak Positif Gadget	Dampak Positif Gadget	1. Ilmu Pengetahuan	9A, 1B, 4C	9
		2. Komunikasi	10A, 2B, 5C	
		3. Kreatifitas	11A, 3B, 6C	
Dampak Negatif Gadget	Dampak Negatif Gadget	1. Kesehatan	13A, 4B, 7C	16
		2. Perkembangan & Fokus	5B, 6B, 8C, 14A, 14C	
		3. Tindak Kejahatan	15A, 8B, 10C, 16A, 9B, 11C	
		4. Moral&Perilaku	7B, 35A	
Moralitas Siswa	Moralitas Siswa	1. Nilai Individual	20A, 13C	29
		a. Kejujuran		
		b. Disiplin	22A, 11B, 12B, 14C, 23A, 24A, 19C, 20C, 21C, 22C, 23C, 22A, 25B, 24A, 25A, 26A, 27A	
		c. Hati Nurani	24C, 28A	
		2. Nilai Sosial	25C, 29A, 22B, 30A, 31A, 32A, 33A, 34A	

## PEDOMAN WAWANCARA

### A. Pedoman wawancara dengan siswa kelas IV dan V SDN 36 Suka Sari

#### Lebong

1. Apakah anda memiliki gadget dan sudah pandai memainkannya ?
2. Apa yang anda rasakan pada saat memainkan gadget ?
3. Dimana dan bersama siapa biasanya anda memainkan gadget ?
4. Saat memainkan gadget aplikasi apa saja yang kamu buka ?
5. Berapa lama waktu yang anda habiskan untuk memainkan gadget anda tersebut ?
6. Berapa biaya yang di keluarkan kamu untuk sekalinya membeli kouta internet ?
7. Apakah anda sudah merasa kecanduan untuk memainkan gadget ?
8. Apakah anda sering mengucapkan kata kasar/kata kotor saat main gadget ?
9. Apakah banyak pengetahuan yang kamu dapatkan dari gadget ?
10. Apakah memainkan gadget bisa membuat anda menjadi lebih kreatif ?
11. Apakah anda memanfaatkan gadget sebagai alat komunikasi ?
12. Bagaimana cara anda membagi waktu bermain gadget dengan waktu belajar dan bersosialisasi ?
13. Apakah matamu terasa perih jika terlalu lama memainkan gadget ?
14. Ketika belajar di sekolah apakah kamu sering tidak fokus ?
15. Pernahkah gadget anda ingin di rampas atau dicuri orang yang tak dikenal ?
16. Menurut anda dimana sebaiknya tempat untuk memainkan gadget agar jauh dari tindakan kejahatan ?
17. Apakah anda memainkan gadget di setiap hari dan berapa lama waktu anda memainkan gadget ?
18. Apa yang anda rasakan jika Quota internet anda habis ?
19. Apa yang anda anggap paling seru sehingga anda terus-terusan memainkan gadget ?

20. Pernahkah anda mencuri uang teman atau uang orang tua untuk membeli kuota internet ?
21. Pernahkah kamu berbohong kepada temanmu dalam hal apapun ?
22. Apakah anda sering menunda-nunda suatu pekerjaan karena terlalu asyik memainkan gadget ?
23. Pelanggaran apa yang pernah kamu langgar di sekolah ?
24. Pernahkah orang tua mu memarahimu karena terlalu lama memainkan gadget ?
25. Diantara bermain gadget dan bermain bersama teman-teman anda lebih memilih apa ?
26. Pernahkah anda memainkan gadget dalam posisi berbaring ?
27. Pernahkah anda mencoba memainkan gadget secara diam-diam pada saat orang tua anda sudah tidur ?
28. Ketika melihat orang disekitarmu bersedih apakah kamu juga ikut merasa iba dan sedih ?
29. Ketika kamu ada makanan apakah kamu akan membagikan teman ?
30. Jika temanmu ingin meminjam alat tulismu apakah kamu akan memberinya ?
31. Jika temanmu sedang sakit apakah kamu akan menjenguknya ?
32. Ketika temanmu menangis apa yang kamu lakukan terhadapnya ?
33. Bagaimana sikapmu jika ada temanmu yang ingin meminjam gadgetmu pada saat kamu lagi asyik bermain gadget ?
34. Bagaimana sikapmu pada saat temanmu berkelahi ?
35. Ketika kalian bertemu dengan guru apa yang kalian lakukan ?

**B. Pedoman wawancara dengan guru kelas IV dan V SDN 36 Suka Sari Lebong**

1. Ibu sudah berapa tahun mengajar di sekolah ini dan sekolah ini memakai kurikulum apa bu ?
2. Apakah anak-anak disini sudah banyak yang memiliki gadget dan menggunakan gadget sebagai alat komunikasi ?

3. Semenjak sudah pandai memainkan gadget apakah anak menjadi lebih kreatif dibandingkan sebelum mengenal gadget ?
4. Apa saja dampak buruk yang akan ditimbulkan jika anak terlalu sering memainkan gadget ?
5. Menurut ibu apakah gadget dapat mengganggu perkembangan anak ?
6. Pernahkah dalam proses pembelajaran di kelas IV dan V menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dan apakah gadget dapat mempengaruhi fokus anak ?
7. Bagaimana cara ibu membuat anak lebih fokus belajar ?
8. Bagaimana cara ibu memberitahu kepada anak supaya anak jauh dari tindakan kejahatan pada saat membawa gadget ?
9. Menurut ibu dimana dan kapan waktu yang tepat untuk anak memainkan gadget ?
10. menurut ibu adakah pengaruh dari terlalu sering main gadget terhadap moralitas anak ?
11. Apakah anak yang memiliki gadget mengikuti pelajaran di sekolah dengan baik ?
12. Apa saja peraturan yang pernah anak tersebut langgar di sekolah ?
13. Pernahkah anak-anak disana membentak dan berbicara kasar terhadap guru ?
14. Biasanya hal apakah yang membuat anak selalu tergesa-gesa ingin pulang ?
15. Apakah anak-anak sering tidak memakai seragam yang lengkap ?
16. Seringkah anak kelas IV dan V berkelahi ?
17. Adakah suatu kesulitan/hambatan ibu selama mengajar disini ?
18. Masalah apa yang sering terjadi pada saat ibu mengajar ?
19. Apakah anak kelas IV dan V sering telat datang kesekolah ?
20. Biasanya dalam proses mengajar ibu memakai metode apa ?
21. Bagaimana cara ibu mengatasi siswa yang ribut pada saat belajar ?
22. Pernahkah ibu melihat anak kelas IV dan V saling berbagi makanan ?
23. Jika bertemu di luar sekolah apakah anak murid ibu menyapa ibu ?

24. Dapatkah ibu menyebutkan apa saja dampak yang disebabkan dari kebiasaan anak memainkan gadget ?
25. Dan menurut ibu apa yang harus ibu lakukan agar kebiasaan anak memainkan gadget tidak berdampak buruk terhadap moral dan kesehatan anak ?

**C. Pedoman wawancara dengan orang tua dari siswa kelas IV dan V 36 SDN Suka Sari Lebong**

1. Apakah ibu/bapak sudah memberikan gadget/hp kepada anak ?
2. Dalam sehari berapa lama anak bapak/ibu menghabiskan waktu untuk memainkan gadget ?
3. Berapa biaya yang di keluarkan untuk membeli kuota internet untuk anak disetiap bulannya ?
4. Menurut bapak/ibu apakah anak yang memainkan gadget dapat menambah pengetahunannya ?
5. Apakah anak menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain ?
6. Semenjak anak mulai memainkan gadget apakah anak menjadi lebih kreatif dibandingkan sebelum ia mengenal gadget ?
7. Apa saja dampak buruk dalam hal kesehatan bagi anak jika terlalu sering memainkan gadget ?
8. Apakah gadget dapat mengganggu perkembangan anak ?
9. Apakah gadget dapat mempengaruhi fokus anak ?
10. Bagaimana cara bapak/ibu sebagai orang tua dalam mengatasi anak agar jauh dari tindakan kejatan ketika sedang memainkan gadget ?
11. Dimana sebaiknya anak memainkan gadget ?
12. Apakah ibu tau apa itu mora/ moralitas ?
13. Apakah pernah anak ibu/bapak mencuri uang untuk membeli kuota internet ?
14. Apakah anak ibu/bapak sering tidak mau sekolah karena ingin berlama-lama memainkan gadget ?

15. Pernahkah anak ibu/bapak menunda dan membantah perintah orang tuanya karena sedang memainkan gadget ?
16. Pernahkah anak ibu/bapak berbicara dengan nada keras dan membentak orang yang lebih tua ?
17. Menurut bapak/ibu adakah pengaruh yang disebabkan oleh gadget terhadap tingkah laku anak ?
18. Jika dibandingkan waktu anak bermain dengan teman, nonton tv, memainkan gadget, akan jauh lebih lama yang mana ?
19. Pernahkah anak memainkan gadgetnya pada saat makan ?
20. Pernahkah anak memainkan gadgetnya ketika sedang berbaring ?
21. Apakah ada batas waktu untuk anak memainkan gadgetnya ?
22. Pernahkah anak berkelahi dengan teman, adik dan kakaknya karena berebutan gadget ?
23. Pernahkah anak ibu berbohong agar diberikan uang, dan uang tersebut digunakan untuk beli kuota internet ?
24. Ketika ada seseorang yang sedang bersedih disekitarnya apakah anak ibu/bapak juga ikut bersedih ?
25. Pernahkah ibu/bapak melihat anak saling berbagi makanan kepada teman-temannya ?
26. Dapatkah ibu/bapak menyebutkan apa saja dampak yang disebabkan dari kebiasaan anak memainkan gadget ?
27. Dan menurut ibu/bapak apa yang harus ibu/bapak lakukan agar kebiasaan anak memainkan gadget tidak berdampak buruk terhadap dirinya, baik dari segi moral dan kesehatannya ?

**D. Pedoman wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 36 Suka Sari Lebong**

1. Menurut sepengetahuan bapak apakah semua siswa/i di sekolah ini sudah memiliki gadget ?
2. Disekolah ini adakah larangan untuk siswa agar tidak membawa gadget ke sekolah ?

3. Hukuman apa yang diberikan kepada siswa jika ketahuan membawa gadget kesekolah ?
4. Apakah disekolah ini memanfaatkan teknologi gadget dalam proses pembelajarannya ?
5. Menurut bapak apakah moral siswa/i disekolah ini sudah dapat dikatakan baik ?
6. Adakah contoh bentuk tingkah laku siswa yang menunjukkan bahwa moralitas siswa tersebut sudah terbentuk didalam dirinya ataupun sebaliknya ?
7. Apa saja dampak positif dan negatif yang terlihat dari penggunaan gadget terhadap siswa disekolah ini (terkhususnya terhadap moralitas siswa)?
8. Langkah apa saja yang dilakukan bapak beserta guru yang lain dalam meminimalisir dampak negatif dari penggunaan teknologi gadget terhadap siswa ?
9. Apa harapan bapak selaku kepala sekolah terkait penggunaan teknologi gadget pada siswa/i disekolah ini ?

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jihan Fatimah  
Kelas : IV (Empat)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



**Rahmat Hidayat, S.Pd.I, M.Pd**  
NIP: 19841212201001 1 016

Suka Sari, 13 April 2022

Siswa Kelas IV SDN 36 Lebong



**Jihan Fatimah**

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natasya Maulidia  
Kelas : IV (Empat)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



**Rahmat Hidayat, S.Pd.I, M.Pd**  
NIP: 19841212201001 1 016

Suka Sari, 13 April 2022  
Siswa Kelas IV SDN 36 Lebong



**Natasya Maulidia**

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fesi Bhanurasmi Iswara  
Kelas : IV (Empat)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



**Rahmat Hidayat, S.Pd, I.M, Pd**  
NIP: 19841212201001 1 016

Suka Sari, 13 April 202 .  
Siswa Kelas IV SDN 36 Lebong



**Fesi Bhanurasmi iswara**

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Okta Pratama  
Kelas : IV (Empat)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



Rahmat Hidayat, S.Pd., I.M., Pd  
NIP. 198412122010011016

Suka Sari, 13 April 2022  
Siswa Kelas IV SDN 36 Lebong



Okta Pratama

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Faiz Dermawansyah  
Kelas : IV (Empat)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listiati  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



Rahmat Hidayat, S.Pd, I, M, Pd  
NIP: 19841212201001 1 016

Suka Sari, 13 April 2022

Siswa Kelas IV SDN 36 Lebong



M. Faiz Dermawansyah

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Daffa  
Kelas : V (lima)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listiani  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



Rahmat Hidayat, S.Pd., I.M.Pd  
NIP: 19841212201001 1 016

Suka Sari, 11 April 2022  
Siswa Kelas V SDN 36 Lebong

D/A  
Daffa

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pragil Okta  
Kelas : V (Lima)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



**Rahmat Hidayat, S.Pd.I, M.Pd**  
NIP: 19841212201001 1 016

Suka Sari, 11 April 2022  
Siswa Kelas V SDN 36 Lebong



**Pragil Okta**

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Loren  
Kelas : V (Lima)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN 36 Lebong

  
Rahmat Hidayat, S.Pd, I, M, Pd  
NIP. 19841212201001 1 016

Suka Sari, 11 April 2022  
Siswa Kelas V SDN 36 Lebong

  
Loren

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chelsie Divani  
Kelas : V (Lima)  
Sekolah : SD Negeri 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN 36 Lebong

  
Rahmat Hidayat, S.Pd.I, M.Pd  
NIP. 19841212201001 1 016

Suka Sari, 11 April 2022.  
Siswa Kelas V SDN 36 Lebong

  
Chelsie Divani

**SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lidya Lestari

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV (Empat)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listranti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 17 April 2022  
Orang Tua Siswa Kelas IV



**Lidya Lestari**

## SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lia Realita

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV (Empat)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 17 April 2022

Orang Tua Siswa Kelas IV

  
Lia Realita

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Linda

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV (Empat)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listanti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**"Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 17 April 2022

Orang Tua Siswa Kelas IV



Putri Linda

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Norwani

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV (Empat)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 17 April 2022

Orang Tua Siswa Kelas IV

  
Norwani

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Epi Wahyudi

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas IV (Empat)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 17 April 2022  
Orang Tua Siswa Kelas IV

  
Epi Wahyudi

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teni Ardianty

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas V (Lima)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 13 April 2022  
Orang Tua Siswa Kelas V

  
Teni Ardianty

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desti Awara

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas V (Lima)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listtanti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 10 April 2022

Orang Tua Siswa Kelas V

  
Desti Awara

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Yanti

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas V (Lima)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 10 April 2022  
Orang Tua Siswa Kelas V

  
Devi Yanti

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muktar Lopi

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas V (Lima)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listanti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 13 April 2022

Orang Tua Siswa Kelas V

  
Muktar Lopi

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meyin Kurnia

Jabatan : Orang Tua Siswa Kelas V (Lima)

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti

NIM : 18591067

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
**“Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di  
SDN Suka Sari Lebong”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 11 April 2022  
Orang Tua Siswa Kelas V



**Meyin Kurnia**



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

**SDN 36 LEBONG**

NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"

Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)



SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Winda Natalia  
NIP : -  
Jabatan : Wali Kelas IV SDN 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN Suka Sari Lebong**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui



Suka Sari, 13 April 2022

Wali Kelas IV SDN 36 Lebong

**Winda Natalia**

NIP:



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**

NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"  
Alamat: Jln Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: sdn36lebong@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Sulastri, S.Pd  
NIP : 198904192020122001  
Jabatan : Wali Kelas V SDN 36 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN Suka Sari Lebong**"  
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 36 Lebong



**Rahmat Hidayat, S.Pd.I.M.Pd**  
NIP. 198412122010011016

Suka Sari, 12 April 2022

Wali Kelas V SDN 36 Lebong

**Eva Sulastri, S.Pd**  
NIP: 198904192020122001



**SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SDN 36 LEBONG**  
NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"  
Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: sdn36lebong@gmail.com



**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor: 421/2118/SDN36/2802022  
05

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong menerangkan bahwa:

Nama : Listianti  
NIM : 18591067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah

Telah selesai melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 36 Lebong dalam rangka penulisan skripsi dengan judul: **"Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Terhadap Moralitas Siswa di SDN 36 Suka Sari Lebong"**. Sesuai dengan tanggal berlakunya Rekomendasi Tentang Penelitian yang di terbitkan Pemerintah Kabupaten Lebong Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dari tanggal 17 Maret 2022 s/d 17 Juni 2022. Peneliti menyelesaikan penelitiannya sebelum masa berlaku rekomendasi berakhir yaitu pada tanggal 28 april 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Suka Sari, 28 April 2022  
Kepala SDN 36 Lebong  
  
**Rahmat Hidayat, S.Pd.I.M.Pd**  
NIP.19841212201001 1 016

**ARSIP SURAT PANGGILAN ORANG TUA KELAS IV DAN V TAHUN  
AJARAN 2021/2022  
SDN 36 SUKSA SARI LEBONG**

	<b>SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SDN 36 LEBONG</b> NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B" Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262 Email: sdn36lebong@gmail.com	
---	---	---

Nomor : 408/SDN36/2021  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Jihan Fatimah Kelas IV pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 3 November 2022  
Jam : 09:00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.  
Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih  
*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 2 November 2021  
Kepala SDN 36 Lebong

  
RAHMAT HIDAYAT, S.Pd.I.M.Pd  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**

NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"  
Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: sdh36lebong@gmail.com



Nomor : 414/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Fesi Bhanurasmu Kelas IV pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Januari 2022  
Jam : 09,00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 18 Januari 2022  
Kepala SDN 36 Lebong



RAHMAT HIDAYAT, S.Pd, I.M, Pd  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**

NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"

Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262

Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)



Nomor : 417/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari M. Faiz Dermawansyah Kelas IV pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 4 Februari 2022  
Jam : 09:00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 3 Februari 2022  
Kepala SDN 36 Lebong



RAMHAT HIDAYAT, S.Pd.I.M.Pd  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**

NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"

Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)



Nomor : 410/SDN36/2021  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Natasya Maulidia Kelas IV pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 8 Desember 2022  
Jam : 09:00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 6 Desember 2021  
Kepala SDN 36 Lebong



*[Signature]*  
**RAHMAT HIDAYAT, S.Pd.I.M.Pd**  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SDN 36 LEBONG



NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"  
Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)

Nomor : 416/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Okta Pratama Kelas IV pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 27 Januari 2022  
Jam : 09:00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih  
*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*



Suka Sari, 26 Januari 2022  
Kepala SDN 36 Lebong

RATIHAT HIDAYAT, S.Pd.I.M.Pd  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**



NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"

Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)

Nomor : 419/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Pragil Okta Kelas V pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 12 April 2022  
Jam : 09:00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian, dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 11 April 2022

Kepala SDN 36 Lebong



**B. AHMAD HIDAYAT, S.Pd.I.M.Pd**  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**

NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"

Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)



Nomor : 418/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Lutfy Adelia Kelas V pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 25 Februari 2022  
Jam : 09:00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 24Februari2022  
Kepala SDN 36 Lebong



*[Signature]*  
RAHMAT HIDAYAT,S.Pd.I.M.Pd  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**



NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"  
Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)

Nomor : 412/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Chelsie Divani Kelas V pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Februari 2022  
Jam : 09;00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 17 Januari 2022  
Kepala SDN 36 Lebong



RAHMAT Hidayat, S.Pd.I.M.Pd  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SDN 36 LEBONG**



NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"  
Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)

Nomor : 411/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Daffa Saputra Kelas V pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 22 Desember 2021  
Jam : 09:00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 21 Desember 2021  
Kepala SDN 36 Lebong



RAHMAT HIDAYAT.S.Pd.I.M.Pd  
NIP.19841212201001 1 016



SURAT PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SDN 36 LEBONG

NPSN: 10701967 TERAKREDITASI "B"

Alamat: Jln. Mangkurajo, Desa Suka Sari, Kec. Lebong Selatan Kode Pos 39262  
Email: [sdn36lebong@gmail.com](mailto:sdn36lebong@gmail.com)



Nomor : 420/SDN36/2022  
Lam : -  
Hal : Panggilan Wali Murid Kesekolah

Kepada Yth  
Bapak/ Ibu Orang Tua Wali Murid

Di -  
Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

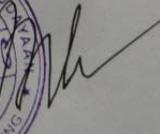
Bersama surat ini, kami pihak sekolah mengharapkan Bapak/ Ibu Wali Murid dari Lorenzo Kusumo Kelas V pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 21 April 2022  
Jam : 09;00 WIB  
Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN 36 Suka sari Lebong

Mengingat pentingnya hal tersebut, kehadiran Bapak/ Ibu Wali Murid sangat kami harapkan.

Demikian , dan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh*

Suka Sari, 19 April 2022  
Kepala SDN 36 Lebong  
  
RANMAT HIDAYAT S.Pd.I.M.Pd  
NIP.19841212201001 1 016



**Wawancara Dengan Kepala Sekolah, wali kelas IV, Wali kelas V, Orang Tua dan Siswa Kelas IV&V SDN 36 Suka Sari Lebong**



*Gambar 1: Wawancara dengan Bapak Rahmat Hidayat, S.Pd.I.M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 36 Suka Sari Lebong*



*Gambar 2: Wawancara dengan Wali Kelas V Ibu Eva Sulastri, S.Pd*



*Gambar 3: Wawancara dengan Ibu Winda Natalia Wali Kelas IV*



*Gambar 4: Wawancara Dengan Ibu Teny Ardianty Orang Tua Siswa kela V*



*Gambar 5: Wawancara Dengan Ibu Desti Awara Orang Tua Siswa Kelas V*



*Gambar 6: Wawancara Dengan Ibu Devi Yanti Orang Tua Siswa Kelas V*



*Gambar 7: Wawancara Dengan Ibu Meyin Kurni Orang Siswa Kelas V*



*Gambar 8: Wawancara Dengan Ibu Ria Realita Orang Siswa Kelas IV*



*Gambar9: Wawancara Dengan Ibu Putri Linda Orang Tua Siswa Kelas IV*



*Gambar 10: Wawancara Dengan Ibu Norwani Orang Tua Siswa Kelas V*



*Gambar 11: Wawancara Dengan Bapak Epi Wahyudi Orang Tua Siswa Kelas V*



*Gambar 12: Wawancara Dengan Daffa Kelas V Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 13: Wawancara dengan Lutfi Kelas V Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 14: Wawancara dengan Pragil okta Kelas V Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 15: Wawancara dengan Lorenzo Kusumo Kelas V Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 16: Wawancara dengan Chelsie Divani Kelas V Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 17: Wawancara dengan Jihan Fatimah Kelas IV Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 18: Wawancara dengan Natasya Maulidia Kelas IV Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 19: Wawancara dengan Fesi Bhanurasmi Kelas IV Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 20: Wawancara dengan Pragil Okta Kelas IV Siswa Yang Menggunakan Gadget*



*Gambar 21: Wawancara dengan M. Fais Kelas IV Siswa Yang Menggunakan Gadget*

## Dokumentasi Pada Saat Observasi Penelitian



*Observasi Pertama Keadaan Sekolah*



*Observasi Suasana Di Dalam Kelas*



*Observasi Suasana Belajar Di Dalam Kelas*



*Siswa Yang Sedang Mengoperasikan Teknologi Gadget*



*Lorenzo Kelas V Yang sedang Mengoperasikan Gadget*



*Pemahaman Siswa Mengenai Gadget*



*Foto Bersama Dengan Siswa/I di SDN 36 Suka Sari Lebong*