

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Gadget merupakan salah satu barang elektronik yang banyak digunakan oleh seseorang sebagai alat komunikasi. Salah satu gadget yang lumrah digunakan oleh seseorang termasuk peserta didik adalah *smartphone*. Gadget menjadi barang penting dalam aktivitas sehari-hari, seperti mencari alamat, menghubungi seseorang bahkan dengan kecanggihannya gadget juga dapat digunakan untuk menyalurkan hobi. Peserta didik menggunakan gadget sebagai penyalur hobi mereka dalam bermain game online, selain untuk bermain game online mereka juga biasanya menggunakan gadget untuk menonton youtube. Peserta didik juga dapat menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi. *Smartphone* ditemukan pertama kali oleh IBM di Amerika Serikat pada tahun 1992, IBM merupakan sebuah perusahaan yang memproduksi elektronik, pada awalnya *smartphone* tidak canggih seperti saat ini, *smartphone* mulanya hanya dilengkapi dengan kalender, jam dunia, kalkulator dan hanya untuk mengirim pesan.

Perkembangan zaman yang semakin modern menyebabkan semakin berkembangnya teknologi, Seiring dengan perkembangan zaman *smartphone* semakin dilengkapi dengan fitur-fitur canggih, pada saat ini *smartphone* digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan musik, bermain game, video call dan masih banyak aktivitas lainnya. Selain *smartphone* masih ada beberapa jenis gadget seperti laptop, *ipad*, dan kamera digital.<sup>1</sup>

Salah satu dampak yang akan terjadi ketika peserta didik sudah mengalami kecanduan gadget anak akan memiliki kepribadian tertutup, mereka akan menganggap bahwa gadget adalah bagian dari hidup mereka, mereka akan menghabiskan sebagian

---

<sup>1</sup> Dewi Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Bisakimia, 2014). 7-10.

dari waktunya untuk bermain gadget, anak menjadi jarang berkomunikasi dengan orang disekitarnya bahkan dengan teman sebayanya, Mereka akan cenderung malas belajar, Ketika dirumah kemungkinan mereka hanya mengerjakan tugas pekerjaan rumah setelah itu mereka akan melanjutkan kebiasaan mereka bermain gadget, jam tidurpun menjadi tidak teratur. Ketika sedang berada di sekolah mereka juga akan sulit berkomunikasi secara sehat dengan teman sebayanya, konsentrasi mereka akan teralih kepada gadget, selain itu anak menjadi tidak kreatif, ketika guru memberi tugas mereka akan membrowsing di internet, menganggap semua tugas yang diberikan oleh guru menjadi lebih mudah, mereka tidak lagi berfikir dengan kreatif. <sup>2</sup>

Pada dasarnya belum waktunya gadget diberikan kepada anak-anak sekolah dasar selain berdampak terhadap kepribadiannya penggunaan gadget juga akan sangat berdampak terhadap proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu orang tua harus bijak dalam mengontrol anak, terkadang orang tua beranggapan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain gadget maka itu juga akan membantu orang tua dalam mengawasi anak dirumah, orang tua tidak lagi khawatir jika anak bermain sepeda di pinggir jalan, peran guru juga sangat berpengaruh untuk dapat mengawasi penggunaan gadget disekolah, perkembangan anak sekolah dasar merupakan masa dimana mereka mempersiapkan diri untuk keberlangsungan hidup mereka yang akan datang, seiring dengan bertambahnya usia maka peserta didik juga akan mengalami sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu. Untuk dapat mengurangi kecanduan terhadap gadget peran orang tua dirumah serta peran guru disekolah juga sangat dibutuhkan untuk mengawasi anak.

---

<sup>2</sup> Zulaycha Budhi Sulistyorini, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Siswa," *Jurnal Exponential*, 2 No.1 (2021): 207.

Fadilah mengatakan hal-hal yang dapat dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak negatif dari gadget diantaranya, mendampingi anak ketika bermain gadget, membuat kesepakatan untuk batas waktu dalam bermain gadget, membuat kesepakatan untuk membatasi fitur-fitur yang boleh dibuka oleh anak, mengajak anak untuk belajar bersama. Orang perlu mendidik anak sejak dini dengan memberikan contoh perilaku atau sikap yang baik, sehingga anak akan meniru perilaku yang dicontohkan oleh orang tua mereka.<sup>3</sup>

Secara kognitif, gadget juga mampu untuk mengasah imajinasi dan kemampuan berfikir anak, hal ini dikarenakan gadget yang juga dilengkapi dengan beberapa aplikasi yang cukup menarik, seperti smartphone yang memiliki aplikasi untuk menggambar dan mewarnai, menyusun balok ataupun gambar yang tentunya juga dapat mengasah otak anak serta dapat juga melatih anak untuk berfikir. Sedangkan dari segi perkembangan fisik dan motorik anak dampak yang ditimbulkan oleh gadget yaitu dampak negatif seperti anak yang hanya duduk dan bermain gadget akan menyebabkan anak tersebut menjadi malas bergerak dan beraktivitas yang lainnya mereka hanya terfokuskan untuk bermain gadget saja, sehingga jika ini terjadi terus menerus maka akan mengganggu perkembangan motorik anak. Dalam aspek perkembangan sosial dan emosional gadget juga berdampak negatif terhadap anak, mereka akan jarang berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang disekitarnya bahkan itu juga dapat berpengaruh terhadap emosional anak, anak cenderung akan marah dan kesal ketika di tegur ataupun dinasehati oleh orang tua ataupun orang disekitarnya, selain berdampak negatif gadget juga berdampak positif, karena dengan adanya gadget juga dapat mempermudah komunikasi meskipun dengan jarak jauh. Dalam aspek perkembangan

---

<sup>3</sup> Yummi Ariaton dan Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Of Educational Review and Research*, 1 No. 2 (Desember 2018): 87-89.

bahasa, anak yang sibuk bermain gadget akan sulit mengembangkan kemampuan berbicara, selain itu anak juga menjadi malas menulis dan membaca, karena mereka akan lebih tertarik terhadap gadget dengan tampilan visual yang fantasi.<sup>4</sup>

Beberapa fungsi gadget diantaranya sebagai alat komunikasi, dengan menggunakan handphone semua orang dapat berkomunikasi dengan mudah, selain itu gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses informasi, dimana semua informasi yang ada bisa kita akses di internet, bahkan bukan hanya berita yang ada di dalam negeri saja, berita yang berasal dari luar negeri pun bisa kita ketahui dengan pemanfaatan handphone atau gadget, Gadget juga digunakan sebagai media hiburan salah satunya yaitu handphone yang biasa digunakan anak-anak untuk bermain game ataupun melihat video.<sup>5</sup> Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari, semakin bertambah tahun maka teknologi juga akan semakin berkembang, gadget pada anak usia dini (4-6) akan berakibat tidak baik terhadap anak, hal ini dapat disebabkan karena tidak adanya komunikasi dua arah, yang terjadi pada anak saat bermain gadget hanya komunikasi satu arah dimana anak cenderung asik dengan dirinya sendiri. Menurut data Global Wex Indonesia merupakan pengguna internet terbesar di Asia Tenggara yang mempunyai pengguna media paling aktif. Hasil survei Google berdasarkan rekapitulasi data yang berasal dari salah satu fitur tool Google, yakni Consumer Barometer, bahwa pengguna handphone di Indonesia semakin meningkat, pengguna handphone kini sudah mencapai 43 persen, dibandingkan data tahun lalu pengguna handphone hanya 22 persen, dapat dikatakan bahwa pengguna handphone sudah sangat meningkat bahkan dapat dikatakan meningkat dua kali lipat dari tahun sebelumnya. Hasil penelitian juga menunjukkan, semakin besar ringkasan evaluasi diri orang tua maka juga akan mengurangi

---

<sup>4</sup> Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Itqan*, 9 No. 2 (Juli-Desember 2018): 105-109.

<sup>5</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* (Serayu Publishing, 2019), 3.

dampak negatif dari penggunaan handphone ataupun gadget pada anak usia dini. Setia Ningsih mengatakan bahwa kecanduan gadget akan mempengaruhi perkembangan otak anak, karena produksi hormon dopamine yang berlebih akan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks.<sup>6</sup>

Handphone juga menyebabkan radiasi yang berliih terhadap anak, sehingga itu juga membahayakan kesehatan mata pada anak, salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi terjadinya radiasi berlebih pada anak diantaranya, gunakan handphone hanya pada saat dibutuhkan, jauhkan dari telinga, atau tekan tombol hands free atau pengeras suara pada saat menerima panggilan atau telpon, jauhkan handphone dari tubuh saat tidur atau ketika sedang tidak digunakan.<sup>7</sup> Ketika anak terlalu asik bermain gadget anak dapat bersikap tidak peduli dan mengabaikan lingkungan disekitarnya , sehingga anak menjadi tidak paham tentang etika bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan mengakses situs jaringangan di dunia maya juga dapat menyebabkan anak berfikir bahwa mencari teman tidak hanya berteman dengan seseorang yang ada dilingkungan mereka bahkan mereka akan berfikir bahwa mencari teman dapat dilakukan dengan penggunaan internet sehingga mereka juga melupakan teman disekitarnya, Kemajuan teknologi juga berpotensi kepada anak sehingga mereka merasa cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga mereka menganggap bahwa apa yang mereka dapatkan atau pengetahuan yang mereka dapatkan adalah pengetahuan terlengkap dan final. Padahal masih banyak pengetahuan yang harus digali oleh anak, pembelajaran secara tradisional pun masih bisa dikatakan pembelajaran yang sangat efektif bagi anak usia sekolah dasar. Jika tidak dicermati makan akan tercipta generasi yang cepat merasa puas pada tahun-tahun berikutnya

---

<sup>6</sup> Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), 1-2.

<sup>7</sup> Marlinang I. Silalahi dkk, *Kesehatan Lingkungan Suatu Pengantar* (Cirebon: Magistra Insania Press, 2021), 149.

karna semakin mudahnya mencari informasi atau pengetahuan menggunakan internet, sehingga anak-anak akan menganggap bahwa hidup itu mudah dan mereka akan menghindari kesulitan yang mengakibatkan minim nya kesabaran dan konsentrasi mereka.<sup>8</sup>

Dalam dunia pendidikan handphone menjadi permasalahan yang harus dibahas, karena menurut sebagian orang handphone hanya digunakan untuk melakukan komunikasi, sehingga masih belum waktunya untuk anak sekolah dasar menggunakan handphone, padahal jika digunakan dengan baik handphone dapat membantu siswa dalam proses belajar, mereka dapat mencari informasi atau materi seluas luasnya, namun lain halnya dengan anak pada zaman sekarang , mereka menggunakan gadget atau handphone tidak sesuai dengan kebutuhan mereka, game online, youtube atau video adalah salah satu tujuan dari mereka saat bermain gadget. Bagi peserta didik yang tidak memiliki handphone, mereka akan merasa terkucilkan, sehingga mereka akan meminta kepada orang tua mereka untuk membelikan mereka handphone, hal ini juga dapat membuat peserta didik menjadi egois ataupun memikirkan kepentingan pribadi tanpa memikirkan apakah orang tua mereka mampu atau tidak.<sup>9</sup>

Akhir-akhir ini juga timbul kekhawatiran bagi pengguna handphone ataupun gadget, radiasi yang ditimbulkan sangat berpengaruh terhadap kesehatan diantaranya sinyal elektromagnetik yang melewati otak sehingga dapat merubah sel otak secara abnormal yang mengakibatkan kanker. Salford, peneliti masalah dampak pemakaian pendapatnya dikutip, mengatakan bahwa mikro yang keluar dari ponsel memicu timbulnya penyakit alzheimer atau kepikunan dari semestinya. Alzheimer adalah satu penyakit tidak menular yang menyebabkan menurunnya kemampuan berpikir serta

---

<sup>8</sup> Jenni Gabriela dan Belinda Mau, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini," *Jurnal Excelsis*, 5 No. 1 (Juni 2021): 105.

<sup>9</sup> Aru Antony Putra dkk, "Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18 No. 1 (April 2021): 81-82.

kemampuan mengingat memori. Maka dari itu penggunaan gadget sangat berdampak bagi peserta didik, sehingga penting sekali peran guru dan orang tua untuk dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget karena dapat mengganggu konsentrasi anak dalam melaksanakan pelajaran di sekolah bahkan ketika melaksanakan aktivitas lainnya.<sup>10</sup> Berdasarkan observasi bahwa di SDN Larangan Badung 1 terdapat beberapa perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik tersebut sudah kecanduan gadget, sehingga mereka mulai menampilkan perilaku-perilaku yang berbeda dengan teman sebayanya. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk membahas dan mengkaji lebih dalam mengenai penelitian kependidikan yang bersifat penelitian kualitatif yang berjudul “Dampak Dari Penggunaan Gadget Yang Ditimbulkan Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas 2 Di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan.”

## **B. Fokus Penelitian**

Terdapat beberapa alasan mengapa penelitian ini perlu untuk menetapkan fokus penelitian yang akan dilakukan, diantaranya adalah untuk membatasi ruang lingkup kajian atau studi dalam penelitian ini dan untuk mengarahkan tentang data yang akan dikumpulkan dan yang tidak perlu dikumpulkan. Tentunya penelitian ini berfokus pada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan.

1. Bagaimana Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan ?
2. Bagaimana cara mengatasi atau mengurangi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan ?

---

<sup>10</sup> Anies, *Cepat Tua Akibat Radiasi ? Pengaruh Radiasi Elektromagnetik Ponsel dan Berbagai Alat Elektronik* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009), 28.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan.

### **2. Tujuan Khusus**

Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mengetahui Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan.
- b. Mengetahui cara mengatasi atau mengurangi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap pembaca Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan, serta dapat memberi informasi bagi pembaca.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis peneliti dapat memberikan manfaat bagi :

- a. Bagi Guru Kelas

Dapat mengetahui dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, sehingga guru dapat meminimalisir dampak yang akan terjadi terhadap siswa jika siswa sudah kecanduan bermain gadget

- b. Bagi Siswa

Sebagai bahan informasi dan masukan bahwa bermain gadget dapat menimbulkan dampak bagi penggunanya sehingga peserta didik harus dapat membatasi waktu dalam penggunaan gadget.

c. **Bagi Peneliti**

Peneliti dapat menambah wawasan dan dapat memberikan pengalaman secara langsung terkait yang diteliti mengenai dampak dari penggunaan gadget.

**E. Definisi Istilah**

Untuk memiliki pemahaman yang sama serta menghindari kesalah pahaman, maka dari itu ada beberapa istilah-istilah yang harus diartikan dengan jelas, diantaranya istilah-istilah yang harus diartikan secara jelas sebagi berikut:

**1. Penggunaan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian.. Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada personal protective equipment di MT. B SUN. Kata penggunaan menggambarkan perubahan dari keadaan atau sifat yang negatif berubah menjadi positif. Sedangkan hasil dari sebuah penggunaandapat berupa kuantitas dan kualitas. Hasil dari suatu penggunaan juga ditandai dengan tercapainya tujuan pada suatu titik tertentu. Dimana saat suatu usaha atau proses telah sampai pada titik tersebut maka akan timbul perasaan puas atas pencapaian yang telah diharapkan. Seperti telah disebutkan di awal, penggunaan dapat berarti pula

menaikkan derajat sesuatu atau seseorang, serta dapat pula berarti mempertinggi dan memperhebat.

Menurut Adi D. dalam kamus bahasanya istilah penggunaan berasal dari kata guna yang berarti berlapislapis dari sesuatu yang tersusun sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu susunan yang ideal, sedangkan penggunaan adalah kemajuan dari seseorang dari tidak menggunakan menjadi menggunakan, dari tidak bisa

## **2. Gadget**

Gadget di definisikan sebagai barang elektronik yang canggih, yang dilengkapi dengan fitur-fitur atau aplikasi yang mampu menyediakan berbagai berita, jejaring sosial dan hiburan seperti game dan lainnya. Secara istilah gadget merupakan barang elektronik kecil yang juga memiliki fungsi khusus.<sup>11</sup> Gadget biasanya digunakan sebagai alat komunikasi, dan mencari informasi, menambah wawasan, menambah teman karena gadget biasanya juga dilengkapi dengan media sosial yang memungkinkan berteman dengan orang didunia seperti facebook, sebagai hiburan karena gadget biasanya juga dilengkapi dengan game dan youtube. Gadget merupakan perkembangan dari teknologi yang mampu membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah, selain itu gadget merupakan teknologi yang selalu berkembang, dan semakin berkembang nya teknologi maka fitur yang ada juga semakin canggih. Dengan kata lain teknologi adalah pengertian secara umum sedangkan gadget lebih ke spesifik.<sup>12</sup>

## **3. Perilaku Siswa**

---

<sup>11</sup> Sri Rahmah Haruna dkk, *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Sekolah Dasar* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022) 15.

<sup>12</sup> Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Lombok Tengah, NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021) 1.

Psikologi berasal dari kata *psyche* (pikiran) dan *logos* (ilmu) merupakan ilmu yang mempelajari perilaku dari manusia. Perilaku merupakan gerakan, respon atau aktivitas serta proses yang dilakukan suatu organisme.<sup>13</sup> Perilaku manusia merupakan sekelompok perilaku yang dimiliki oleh manusia, perilaku ini dipengaruhi oleh sikap, emosi, adat, nilai, etika, kekuasaan, persuasi atau genetika. Banyak definisi lain tentang perilaku sejalan dengan penelitian. Perilaku manusia tidak muncul dengan sendirinya, melainkan perilaku manusia muncul karena adanya stimulus yang diterima dari luar ataupun dari tubuhnya.

Perilaku manusia dibagi menjadi dua, yaitu perilaku nampak (respon dengan tindakan), perilaku yang tidak nampak (tanpa tindakan), perilaku nampak yaitu perilaku yang dapat diamati oleh manusia, sedangkan perilaku tidak nampak merupakan perilaku yang tidak dapat diamati oleh manusia seperti berfikir. Dari sekian banyaknya karakteristik perilaku, Azwar menyatakan bahwa “satu-satunya perilaku yang baik yaitu sifat difirensiasinya. Artinya satu stimulus dapat menghasilkan respon yang berbeda namun satu stimulus yang berbeda dapat menghasilkan satu respon yang sasama.”<sup>14</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak *gadget* terhadap perilaku siswa yaitu dampak yang akan ditimbulkan oleh siswa ketika siswa tersebut sudah mengalami kecanduan *gadget*. Adapun dampak yang akan ditimbulkan salah satunya adalah perubahan perilaku yang dialami oleh siswa tersebut.

---

<sup>13</sup> Kris H. Timotios, *Otak Dan Perilaku* (Yogyakarta: Andi) 2.

<sup>14</sup> Darwis Darmawan dan Siti Fadjarajani, “Hubungan Antara Pengetahuan Dan Pelestarian lingkungan Dengan Perilaku Wisatawan Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan” *Jurnal Geografi*, 4, No.1 (April 2016) 44.

## F. Kajian Terdahulu

Penelitian dengan judul “Dampak Dari Penggunaan Gadget Yang Ditimbulkan Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas 2 Di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan” penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya :

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mella Fitria Hanita	2023	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi	Penelitian ini juga membahas mengenai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode pendekatan kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, lokasi penelitian yang dilakukan oleh Mella

					Fitria Hanita terletak di SMP Negeri 7 Muaro Jambi sedangkan peneliti melakukan penelitian di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan 15
2.	Shinta Meliasari	2021	Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V di	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dalam skripsi ini	Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 03 Penuangan Baru Tulang

<sup>15</sup> Mella Fitria Hanita, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi," (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2023). 34.

			SDN 03 Penuangan Baru Tulang Bawang Barat	juga membahas tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik	Bawang Barat. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan 16
3.	Adinda Gusnita	2021	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak(Studi Kasus Gampong Pantariek)	Skripsi ini juga membahas dampak dari gadget terhadap perilaku siswa, metode yang digunakan	Lokasi penelitian ini dilakulan di Gampong Panteriek sedangkan peneliti melakukan penelitian di SDN Larangan

<sup>16</sup> Shinta Meliasari, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V di SDN 03 Penuangan Baru Tulang Bawang," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2021).13.

				sama yaitu kualitatif	Badung 1 Pamekasan 17
--	--	--	--	--------------------------	-----------------------------

---

<sup>17</sup> Adinda Gusnita,” Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus) Gampong Panteriek (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar- Raniry, Banda Aceh, 2021).25.

