

**ANALISIS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* PASCA PANDEMI
TERHADAP PERKEMBANGAN KEPRIBADIAN SOSIAL
SISWA KELAS V-A UPT SPF SD INPRES GALANGAN
KAPAL II DI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**FRISILIA IVON
4518103010**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

**ANALISIS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* PASCA PANDEMI
TERHADAP PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN SOSIAL
SISWA KELAS V-A UPT SPF SD INPRES GALANGAN
KAPAL II DI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

BOSOWA

**FRISILIA IVON
4518103010**

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

2022

SKRIPSI

ANALISIS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* PASCA PANDEMI
TERHADAP PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN SOSIAL
SISWA KELAS V-A UPT SPF SD INPRES GALANGAN
KAPAL II DI KOTA MAKASSAR

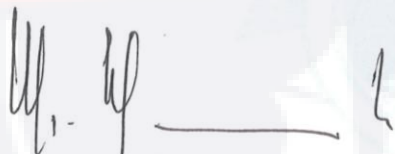
Disusun dan diajukan oleh

FRISILIA IVON
NIM 4518103010

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 18 Agustus 2022

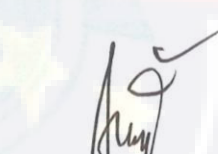
Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.
NIDN. 0910106304

Pembimbing II



St. Murjati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0909098801


Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Frisilia Ivon

NIM : 4518103010

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Smartphone* Pasca Pandemi terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 18 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Frisilia Ivon

ABSTRAK

Frisilia Ivon. 2022. *Analisis Penggunaan Smartphone Pasca Pandemi terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Mas'ud Muhammdiah dan St. Muriati.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa V-A, orang tua siswa serta guru kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penggunaan *smartphone* pada siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor kecanggihan yang ada pada *smartphone* meliputi ketersediaan berbagai fitur yang menarik dan faktor lingkungan yaitu karena adanya pandemi *Covid-19* mengharuskan pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif serta dampak negatif tergantung dari penggunaannya jika digunakan secara bijak dapat memberikan dampak positif. Durasi penggunaan yang berlebihan akibat pandemi *Covid-19* mengakibatkan siswa kecanduan dan ketergantungan menggunakan *smartphone*. Hal itu membuat kepribadian siswa berkembang menjadi pribadi yang kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya karena cenderung menyendiri di kamar untuk menghabiskan waktunya bermain *smartphone* namun di sekolah interaksi siswa berjalan sesuai harapan karena adanya larangan membawa *smartphone* ke sekolah serta adanya pengawasan dari guru kelas.

Kata kunci: *Smartphone*, Pandemi Covid-19, Kepribadian Sosial

ABSTRACT

Frisilia Ivon. 2022. Post-Pandemic Social Personality Development of Class V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II in Makassar City. Thesis of the Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Bosowa. Supervised by Mas'ud Muhammdiah and St. Muriati.

This study was conducted to describe the post-pandemic use of smartphones on the social personality development of class V-A UPT SD Inpres Galangan Kapal II in Makassar City. This type of research is called descriptive qualitative research. The subjects of this study were students from V-A, parents, and homeroom teachers from class V-A at UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. The data was collected through interviews and documentation. Collection techniques were used in this study.

The use of smartphones in class V-A UPT SPF SD Inpres Shipyards is influenced by two factors, namely the sophistication factor that exists on smartphones including the availability of various interesting features and environmental factors, namely because the Covid-19 pandemic requires learning to be carried out remotely using smartphones. The use of smartphones has a positive impact as well as a negative impact depending on the user if used wisely can have a positive impact. The excessive duration of use due to the Covid-19 pandemic has resulted in students being addicted and dependent on using smartphones. This makes students' personalities develop into individuals who are less social and interact with people around them because they tend to be alone in their rooms to spend their time playing smartphones but at school student interaction went as expected because of the prohibition on bringing smartphones to school and the supervision of the classroom teacher.

Keywords: *Smartphone, Pandemic COVID-19, and Social Personality.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis masih diberi kesehatan dan kekuatan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kesalahan dan kekhilafan dalam bentuk bahasa penyampaian dan teknik penulisan hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai seorang mahasiswa. Oleh karena itu, besar harapan penulis agar para pembaca memberikan masukan berupa kritik dan saran yang bertujuan membangun kesempurnaan skripsi ini guna meningkatkan mutu pendidikan bangsa. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi pembaca pada umumnya.

Skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan *smartphone* Pasca Pandemi terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar” ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., selaku Rektor Universitas Bosowa, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah menerima selama berkuliah di Universitas Bosowa.

3. Vivit Angreani, S. Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang telah membina selama berkuliah di Universitas Bosowa.
4. Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa.
5. Dosen Pembimbing I, Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si., dan Dosen Pembimbing II, St. Muriati, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan mengarahkan serta memotivasi penulis dalam menyusun skripsi.
6. Dosen Penguji I, Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., dan Dosen Penguji II, Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
7. Hasanang, S.Pd., selaku Kepala Sekolah UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar yang telah memberikan izin penelitian.
8. Spesial buat Ibu tercinta Timbin dan Ayah tercinta Linuk yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga yang mendukung dan mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Nurdin, S. Pd., M. Pd., selaku guru V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar
11. Peserta didik dari UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar telah menjadi subjek penelitian.

12. Teruntuk teman seperjuangan PGSD 2018, terima kasih atas kenangan indah yang telah terukir selama masih berada di bangku perkuliahan.
13. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi penelitian ini yang tidak dapat disebut satu persatu.

Semoga Tuhan membalas semua kebaikan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa. Mohon maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan dari penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun guna melengkapi skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan.

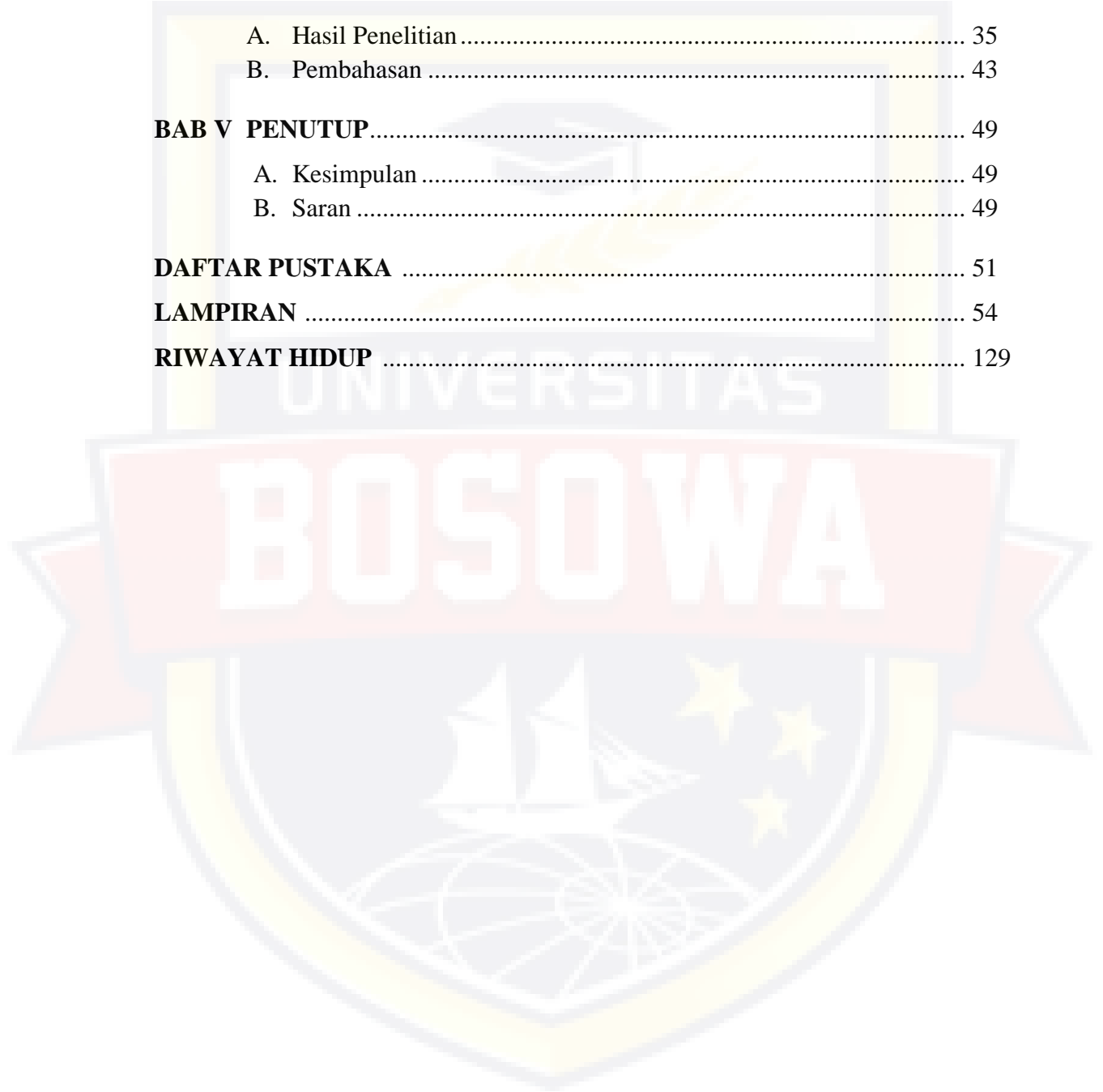
Makassar, 4 Juli 2022

Frisilia Ivon

DAFTAR ISI

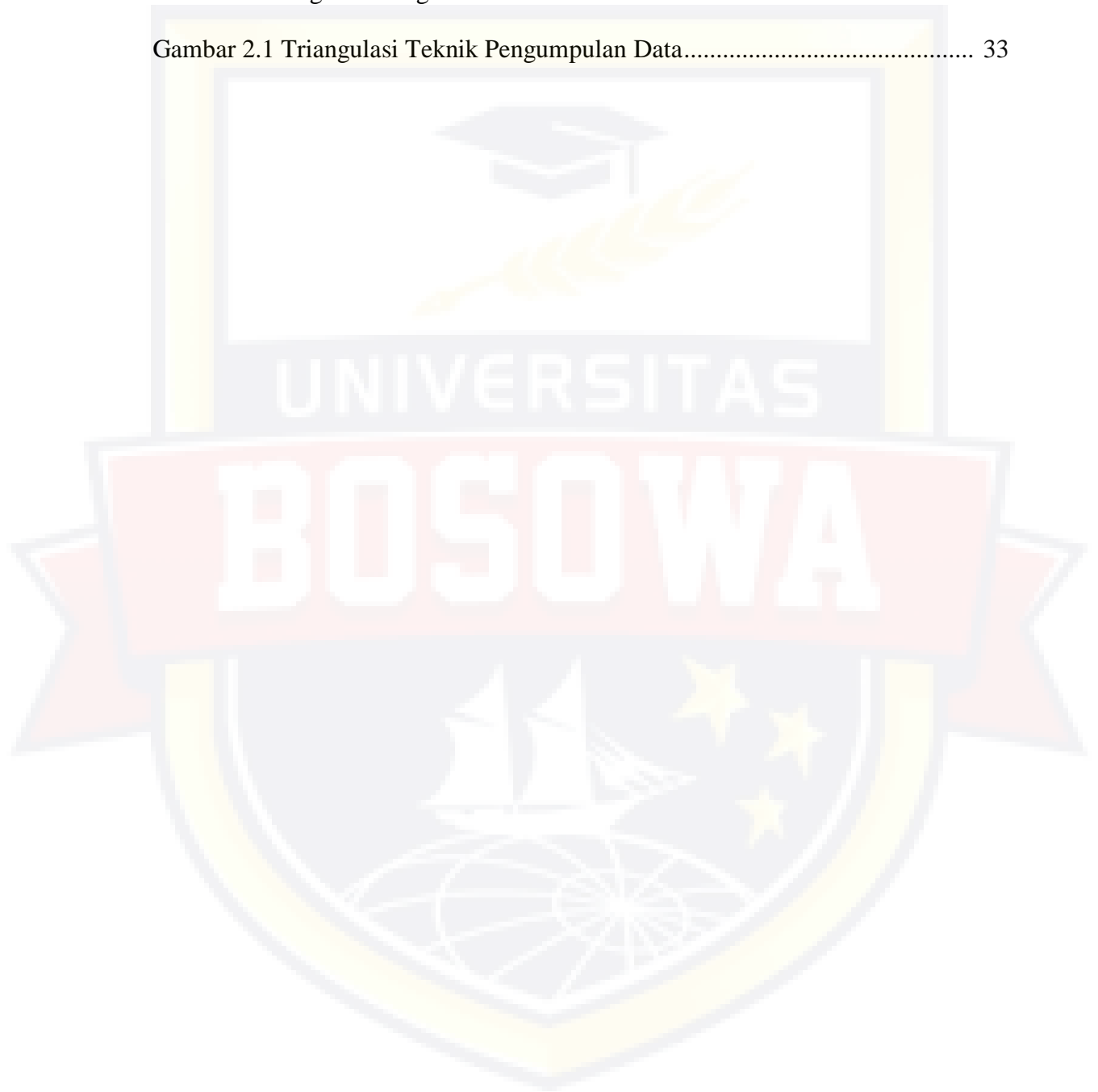
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. <i>Smartphone</i>	9
2. Kepribadian Sosial	14
3. Pembelajaran Pasca Pandemi <i>Covid-19</i>	22
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Desain Penelitian	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	30
D. Data dan Sumber Data	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31

F. Teknik Analisis Data	32
G. Pemeriksaan Keabsahan Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54
RIWAYAT HIDUP	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	28
Gambar 2.1 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Profil Sekolah	55
Lampiran 2: Visi dan Misi Sekolah	56
Lampiran 3: Nama Informan Selama Penelitian	57
Lampiran 4: Lembar Observasi Kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II	58
Lampiran 5: Hasil Wawancara	59
Lampiran 6: Dokumentasi Selama Penelitian	121
Lampiran 7: Surat Permohonan Izin Penelitian	127
Lampiran 8: Surat Keterangan Telah Meneliti	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi perkembangan teknologi sangat dirasakan oleh masyarakat. Kemajuan teknologi dan komunikasi yang begitu pesat memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia. Salah satunya yaitu *smartphone*, *smartphone* ini digunakan berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang tua. Peningkatan penggunaan *smartphone* merupakan salah satu dampak dari penggunaan teknologi internet yang dapat mengubah keadaan menjadi serba cepat dan dinamis.

Smartphone pada awalnya hanya dipakai oleh orang tua saja, tapi seiring waktu untuk sekarang ini menggunakan *smartphone* merupakan hal lumrah baik dari golongan tua maupun golongan muda. Pada era ini, jumlah pengguna *smartphone* banyak dijumpai pada kalangan siswa sekolah dasar. Namun, seharusnya pada usia siswa sekolah dasar lebih banyak bermain pada permainan fisik yang nyata, bekerja sama dengan membuat tim atau kelompok, bercerita dengan teman-teman secara langsung. Peran orang tua dalam hal ini yaitu lebih memperhatikan dan mengawasi perkembangan anak dalam penggunaan *smartphone* karena *smartphone* dapat membawa hal positif dan negatif.

Menurut Al-Ayouby (2017), anak merasa lebih bergantung pada *smartphone* karena disebabkan ketersediaan permainan menarik yang telah disediakan dan dapat digunakan dalam setiap harinya dibandingkan belajar atau bersosialisasi di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut sebenarnya perlu

diperhatikan karena pada usia tersebut rasa ingin tahu yang dimiliki siswa sangat tinggi dan keinginan untuk mencoba hal-hal baru yang dianggap menarik. Maka dari itu penggunaan *smartphone* ini dapat memberikan dampak terhadap perkembangan anak. Menurut Pebriana (2017), *smartphone* memberikan pengaruh terhadap pola pikir dan perilaku seseorang yang menggunakannya dengan merasa kecanduan karena menyediakan beragam aplikasi yang dapat dengan mudah digunakan dalam keseharian.

Penggunaan *smartphone* pada kalangan anak usia sekolah dasar tentunya akan memberikan pengaruh bagi anak itu sendiri salah satunya yaitu pengaruh terhadap kepribadian sosialnya, *smartphone* akan membuat anak menjadi antisosial terhadap teman-temannya yang lain. Pada saat ini, ketika mereka berkumpul mereka akan cenderung membawa *smartphone*, akibatnya mereka akan saling diam tidak ada yang berbicara ataupun berinteraksi satu sama lain, karena semuanya fokus pada *smartphone* masing-masing.

Menurut Syifa, dkk., (2019), penggunaan *smartphone* berlebihan lebih dari 2 jam per hari akan membuat anak mengalami perubahan dari segi sikap maupun perkembangan moral nya. Pada saat anak sedang bermain *game online* lalu ketika permainan tersebut kalah maka emosi anak yang masih labil akan muncul. Mereka akan lebih mudah mengalami perubahan perilaku seperti mudah marah ataupun dapat membentak orang tua maupun sekitarnya. Selain itu, perubahan pada perkembangan moral juga yang terjadi menjadi lebih pemalas, mereka lebih memilih tiduran sambil melihat *YouTube* dalam kurun waktu yang lama atau bermain *game online* sehingga waktu digunakan untuk belajar sangat kurang.

Penggunaan *smartphone* dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat apabila dalam penggunaan dimanfaatkan dengan bijak dan sebaik mungkin seperti bagi anak sekolah dapat memberikan kemudahan dalam akses pembelajaran, siswa hanya memilih dan mengolah segala media informasi yang disediakan hal ini memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa yang masih ingin terus mencari segala informasi hal ini berkaitan dengan tingkat usia siswa. Namun dibalik itu semua terdapat dampak negatif bagi kesehatan fisik maupun psikis bagi siswa, dengan durasi penggunaan *smartphone* yang begitu lama karena siswa asyik dalam memainkannya. Hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan siswa sekolah dasar dalam berinteraksi dengan lingkungannya serta pengaruh terhadap pola pikir.

Pada masa pandemi penggunaan *smartphone* lebih meningkat pada semua kalangan selama kondisi pandemi *Covid-19* melanda. Pandemi *Covid-19* memberikan dampak bagi kehidupan manusia baik dalam hal sosial budaya agama bahkan dalam dunia pendidikan. Pemerintah telah mengantisipasi penularan virus *corona* pada dunia pendidikan dan menyelamatkan pelaku pendidikan tanah air dengan mengeluarkan berbagai kebijakan yang melarang adanya kegiatan pembelajaran tatap muka seperti kebijakan penghapusan ujian nasional, kebijakan belajar jarak jauh, penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), belajar secara *online* dengan menggunakan *smartphone*, melakukan penyediaan kuota data gratis untuk pendidik dan anak didik. Sekolah melaksanakan proses belajar mengajar dengan sistem *online* dengan memanfaatkan jaringan internet dan pengawasan dari orang tua, hal ini menjadi masalah yang sangat kompleks

pada diri siswa, orang tua serta guru karena banyak keluarga yang kurang familier melakukan pembelajaran dari rumah, kurangnya pengawasan dari orang tua karena sibuk bekerja. Masalah lain yaitu psikologis siswa yang terbiasa belajar tatap muka langsung dengan guru-guru mereka.

Pembelajaran daring merupakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dari jauh atau tidak secara tatap muka, namun hal ini memberikan keniscayaan terpenuhinya sarana dan prasarana yang mendukung berupa *smartphone*. Selain itu juga jaringan yang dapat digunakan dalam mengakses internet, berupa kuota atau dengan menggunakan jaringan *Wi-Fi*. Jadi bisa dikatakan bahwa pembelajaran model daring membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Namun, dalam praktiknya siswa sekolah dasar justru kebanyakan tidak mengikuti instruksi guru untuk belajar dari rumah, mereka lebih memilih menggunakan *smartphone* untuk menonton *YouTube*, mencari hal-hal yang kurang penting bahkan mereka memilih bermain ke luar rumah sampai lupa waktu (Suhandi, dkk., 2020). Pada kenyataan yang ada, apabila sudah sangat asyik dengan *smartphone*, mereka kurang ingat terhadap kewajiban sebagai seorang siswa ialah belajar serta bersosialisasi dengan benar.

Siswa cenderung asyik bermain *smartphone* setiap harinya, baik itu di rumah maupun ketika bermain bersama teman-temannya dan lebih asyik dengan *smartphone* daripada mencermati perintah orangtuanya. Tidak hanya itu kerap kali marah bila diperintah orangtuanya. Membagikan *smartphone* pada siswa usia sekolah dasar tanpa pengawasan dari orang berusia ataupun orang yang lebih tua

memang cenderung memunculkan efek negatif (Syifa, dkk., 2019). Karakteristik *smartphone* yang hanya memberikan komunikasi satu arah yaitu respons dapat memberi dampak pada anak menjadi susah berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik (Sari, dkk., 2016).

Pembelajaran daring yang sudah lebih 2 tahun terhitung sejak maret 2020 membuat kebiasaan dalam pembelajaran daring melekat pada setiap siswa atau adanya perubahan perilaku pada siswa karena adanya pelaksanaan pembelajaran *online*. Pembelajaran tatap muka dimulai sejak dikeluarkan surat keputusan bersama empat menteri yang berisi panduan mengenai pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi. Setelah pelaksanaan pembelajaran daring yang cukup lama tentunya akan menimbulkan perubahan pada proses pembelajaran serta akan ada penyesuaian terhadap kebiasaan baru siswa pasca pandemi (Ramadhan et al., 2021). Menurut (Kristina et al., 2020), dengan adanya perubahan pada proses pembelajaran maka akan ada penyesuaian terhadap kebiasaan baru bagi siswa pada pasca pandemi.

Kondisi tersebut merupakan hal yang cukup mengkhawatirkan karena masa perkembangan pada usia sekolah dasar, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mencoba hal-hal baru dengan menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* di masa pandemi banyak dijumpai pada kalangan usia sekolah dasar salah satunya pada siswa kelas V-A di SD Inpres Galangan Kapal II di kota Makassar. Siswa hanya mengisi waktu luang dengan bermain *smartphone* hingga lupa waktu. Mereka tidak lagi bermain permainan fisik dengan teman sebaya melainkan bermain dengan *game online* misalnya *game mobile legend* yang ada pada *smartphone*.

Smartphone seharusnya menjadi fasilitas yang digunakan dalam kegiatan belajar di masa pandemi namun digunakan para siswa kelas V-A SD Inpres Galangan Kapal II di kota Makassar untuk bermain *game*, menonton *YouTube*, *TikTok* serta konten lainnya yang mereka akses. *Smartphone* juga membuat para siswa cenderung berinteraksi via jejaring sosial media daripada harus bertemu langsung. *Smartphone* membuat mereka lupa waktu dan tidak mengingat lagi akan tugas dan kewajibannya. Mereka cenderung mengisi waktu luangnya di kamar sambil bermain *smartphone* yang menyediakan beragam fitur yang canggih yang dapat di akses dengan mudah.

Smartphone akan memberikan dampak tidak baik bagi anak apabila digunakan secara berlebihan, anak akan cenderung emosional dan pembangkang hal ini karena anak merasa terganggu ketika bermain *smartphone*. Aktivitas anak pada masa pandemi banyak dilakukan di rumah mereka akan mengisi waktunya dengan bermain *smartphone* dibandingkan untuk belajar.

Dampak pada siswa jika bermain *smartphone* secara berlebihan maka akan mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial dalam hal perilaku, anak akan berperilaku tidak baik terlebih jika tanpa pengawasan dari orang tua serta menjadikan siswa berkembang menjadi pribadi yang kurang bersosialisasi dengan orang yang ada di sekitarnya. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan telah membuat jarak antara individu yang ada di sekitarnya.

Pentingnya penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan mengenai analisis penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini fokus pada penggunaan *smartphone* pasca masa pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar. Kepribadian sosial berupa bagaimana perilaku yang ditunjukkan oleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “bagaimana penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi siswa usia sekolah dasar mengenai dampak yang diberikan terutama dampak terhadap perkembangan kepribadian sosial.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai cara belajar siswa dalam pembelajaran daring untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan guna mengurangi dampak dari penggunaan *smartphone* berlebihan pada usia sekolah dasar.

b. Bagi Orang Tua

Dengan mengetahui dampak penggunaan *smartphone*, memungkinkan untuk lebih berperan aktif dalam pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* bagi anak usia sekolah dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Smartphone*

a. Pengertian *Smartphone*

Pada hakikatnya teknologi diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi lebih mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang pesat saat ini memberikan dampak terhadap semua bidang kehidupan manusia dalam penggunaannya baik secara langsung maupun tidak langsung. *Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang banyak digemari seluruh kalangan karena mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Adanya teknologi membawa perubahan zaman yang segala aktivitas cenderung menggunakan teknologi.

Ma'ruf (2015), *smartphone* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Smartphone* selalu diartikan lebih tidak biasa atau di desain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Telepon cerdas atau *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi sehingga menyerupai komputer.

Smartphone adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. *Smartphone* merupakan salah satu jenis

smartphone yang paling banyak diGunakan. Seiring dengan perkembangannya, *smartphone* banyak ragamnya. Mulai *smartphone* yang menggunakan OS *android*, *iOS*, *windowsphone*, dan lain-lain.

b. Penggunaan *Smartphone*

Teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia semakin mudah. Tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting, teknologi sangat bermanfaat dalam memudahkan manusia untuk mencapai sesuatu yang diinginkan secara efisien dalam waktu yang singkat (Widiantari, dkk., 2013: 107-108). Penggunaan *smartphone* pada kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya.

Smartphone dapat mengubah makna dari “kesendirian” menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. *Smartphone* yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain *games*, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian. Kehadiran *smartphone* menjadikan perubahan perilaku siswa, seperti ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asyik dengan *smartphone* daripada dengan orang yang ada di sekitarnya.

Siswa usia sekolah dasar yang sering menggunakan *smartphone* akan lebih sering lupa dengan lingkungan sekitarnya karena lebih memilih bermain *smartphone* daripada bermain bersama temannya di lingkungan sekitar. Dampak lainnya yaitu semakin meluas akses dalam internet melalui *smartphone* yang

menampilkan beberapa konten yang belum semestinya dilihat anak-anak. Penggunaan *smartphone* secara terus menerus dapat menimbulkan kecanduan.

Menurut Fadilah (2015), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam penggunaan *smartphone* yaitu:

1. Tampilan fitur-fitur yang menarik

Ketersediaan berbagai macam fitur yang menarik dalam *smartphone* yang dapat menarik rasa penasaran untuk mengoperasikan *smartphone*.

2. Iklan

Iklan yang tersebar pada berbagai media mengenai fitur-fitur yang terdapat dalam *smartphone* yang mempengaruhi seseorang dalam mengikuti perkembangan zaman.

3. Kecanggihan *Smartphone*

Kecanggihan yang ada pada *smartphone* dapat memudahkan segala aktivitas dalam berbagai bidang seperti hiburan, berbelanja online, sosial media yang dapat terpenuhi.

4. Keterjangkauan harga *smartphone*

Persaingan dalam dunia bisnis menyebabkan harga penawaran *smartphone* dengan harga terjangkau sehingga semua golongan masyarakat dapat membeli *smartphone* sesuai dengan harga yang diinginkan.

5. Lingkungan

Pada masa sekarang ini dalam melakukan berbagai aktivitas memerlukan penggunaan *smartphone* yang menyebabkan adanya penekan untuk menggunakan *smartphone*. Seperti saat pandemi mengharuskan kegiatan dilakukan secara jarak

jauh salah satunya dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan *smartphone* untuk belajar.

c. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone*

1) Dampak positif

Berbagai macam dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* tergantung dari para pengguna dalam memanfaatkan kecanggihan yang ada pada *smartphone*. Handrianto (2013), menyatakan bahwa *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* yaitu:

- a) Imajinasi lebih berkembang, dalam hal ini apabila anak melihat gambar lalu mengikuti sesuai dengan imajinasinya sehingga melatih daya pikir tanpa dibatasi dengan kenyataan.
- b) Melatih kecerdasan, dalam melatih kecerdasan melalui *smartphone* karena anak terbiasa dengan tulisan, angka, gambar, yang dapat membantu melatih proses belajar.
- c) Meningkatkan rasa percaya diri, rasa percaya diri anak meningkat apabila memenangkan suatu permainan maka memiliki motivasi untuk menyelesaikan permainan.
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca dan pemecahan masalah.

Menurut Sari (2019), dampak positif dari *smartphone* terhadap perkembangan anak yaitu:

- a) Perkembangan kognitif, anak akan belajar mengenal hewan, tumbuhan dan angka melalui tontonan *YouTube*.
- b) Perkembangan bahasa, melalui video yang ditonton, lalu menirukan suara

ataupun menyebutkan kata dalam bahasa inggris.

- c) Pada perkembangan seni, dapat mengenal warna melalui permainan yang dimainkan atau melalui video yang dilihat.

2) Dampak negatif *smartphone*

Selain memberikan dampak positif *smartphone* juga memberikan dampak negatif yang perlu diwaspadai bagi siswa usia sekolah dasar yang menggunakan *smartphone*. Menurut Handrianto (2013), dampak negatif dari *smartphone* yaitu:

- a) Penurunan konsentrasi bagi anak saat belajar, karena anak-anak cenderung mengingat *smartphone* dengan permainan yang ada.
- b) Malas menulis dan membaca. Hal ini karena dengan ketersediaan fitur yang ada dalam *smartphone* misalnya *YouTube* anak-anak akan cenderung hanya melihat gambarnya saja tanpa menulis hal-hal yang mereka cari.
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, karena anak lebih cenderung berdiam di rumah sambil bermain *smartphone* daripada bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya.
- d) Kecanduan, kecanduan karena menjadi suatu hal kebutuhan bagi mereka dengan berbagai fitur yang dapat diGunakan.
- e) Dapat menyebabkan gangguan kesehatan, dari paparan radiasi dan kesehatan mata juga pada anak dapat terganggu.
- f) Dapat mempengaruhi perilaku sekolah dasar, dalam hal ini apabila anak memainkan *game* yang mengandung unsur kekerasan hal tersebut dapat mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman di sekitarnya.

Menurut Widya (2020) dampak negatif penggunaan *smartphone* bagi anak yaitu:

- a) Perkembangan fisik, penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi anak dapat memberikan pengaruh buruk pada tubuh seperti paparan radiasi, anatomi tulang yang dapat menyebabkan nyeri punggung dan leher, serta gangguan penglihatan.
- b) Pada perkembangan kognitif, menyebabkan gangguan proses belajar seperti menurunnya konsentrasi belajar dan kurang paham dalam materi.
- c) Perkembangan emosi, anak cenderung tidak tahan berpisah dari *smartphone* sehingga mereka kurang bisa mengontrol emosinya (menangis atau berteriak-teriak) ketika *smartphone* miliknya diambil. Maka perilaku tersebut menunjukkan dampak dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan emosi berlebihan. Seiring berjalannya waktu perilaku agresif bahkan kekerasan dapat terjadi karena *smartphone* diambil atau disita.
- d) Pada perkembangan sosial, anak cenderung malas bergaul (pasif) terhadap lingkungan sosialnya yang dapat menyebabkan kemampuan berinteraksi kurang seperti bekerja sama dengan teman ataupun peduli terhadap lingkungan sekitar. Dalam hal ini, anak cenderung lebih tertarik memainkan *smartphone* miliknya.

2. Kepribadian Sosial

a. Pengertian Perkembangan Kepribadian Sosial

Menurut Syamsu (2015), perkembangan adalah perubahan yang berkesinambungan dalam diri individu mulai dari lahir hingga mati.

Perkembangan ialah suatu perubahan yang dialami individu menuju tingkat dewasa secara. Perkembangan merupakan proses yang dialami individu, di mana perkembangan berupa kemampuan semakin bertambah, struktur serta fungsi tubuh lebih kompleks seperti perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi dan perkembangan perilaku. Sosial meliputi penampilan, perbuatan dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya seperti ibu, ayah, guru, teman sebaya dan lain-lain.

Gordon Allport merupakan seorang psikolog yang menggambarkan kepribadian sebagai “orang yang nyata”. Allport juga memberikan definisi yang lebih spesifik dan tahu banyak tentang kepribadian. Secara etimologis, istilah kepribadian berasal dari kata “pribadi” yang berarti manusia sebagai perseorangan yang meliputi keseluruhan sifat dan watak yang dimilikinya. Kepribadian adalah organisasi dinamis dari sistem yang menciptakan pola karakteristik seseorang dari perilaku, pikiran, dan perasaan. Karakteristik yang tercermin melalui perilaku setiap individual menunjukkan bahwa kepribadian seseorang memiliki perbedaan. Perbedaan ini yang menjadi keunikan dalam diri seseorang sebagai makhluk sosial. Perbedaan pada setiap diri manusia tidak lepas dari pengaruh lingkungannya. Lingkungan memiliki pengaruh yang luar biasa sehingga terbentuknya kepribadian dalam diri manusia.

Menurut Yusuf (2012), kepribadian merupakan sifat serta aspek tingkah laku sosial yang saling berhubungan pada individu yang menyebabkan bertingkah laku apa adanya dengan karakteristik khusus yang membedakan dengan individu lainnya termasuk dalam hal perilaku, kepercayaan, pengetahuan, keterampilan dan

sebagainya. Kepribadian sebagai pola perilaku dan cara berpikir yang khas yang menentukan penyesuaian diri seseorang terhadap lingkungan. Kepribadian merupakan corak tingkah laku unik, emosi, perilaku, pola pikir yang ada pada individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Kepribadian dapat terbentuk, berubah serta dipertahankan dalam proses sosialisasi pada diri seseorang.

Kepribadian sosial merupakan interaksi sosial yang berkaitan dengan hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok dalam lingkungan. Jika dalam dunia tidak ada interaksi maka tidak ada kehidupan bersama karena dengan melalui interaksi individu dapat menyampaikan maksud, tujuan, serta keinginannya. Kepribadian sosial adalah perilaku secara keseluruhan oleh seseorang dengan sistem yang cenderung tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Dalam hal ini, setiap individu memiliki cara berperilaku dengan ciri khas seperti: sikap, bakat, adat, kecakapan, tindakan dan kebiasaan yang sama setiap hari. Secara sosiologis, kepribadian terbentuk dari proses sosialisasi yang dimulai sejak seseorang dilahirkan di dunia hingga menjelang akhir hayatnya sehingga dengan proses sosialisasi dapat membentuk perilaku yang sesuai.

Perkembangan kepribadian sosial merupakan suatu proses perubahan yang dialami oleh individu meliputi perbuatan dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya seperti ibu, ayah, guru, teman sebaya dan lain-lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Sosial Anak

Menurut Mayar (2013: 3), faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian sosial anak adalah sebagai berikut:

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dikenal oleh anak. Kepribadian seorang anak sangat dipengaruhi oleh bimbingan dari orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial serta memberikan contoh kepada anaknya mengenai penerapan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari, proses bimbingan dari orang tua lazim disebut dengan sosialisasi.

Suasana keluarga sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang harmonis dan agamis yaitu suasana yang memberikan curahan kasih sayang, perhatian, dan bimbingan dalam bidang agama, maka perkembangan kepribadian anak tersebut cenderung positif.

2) Teman sebaya

Ketika anak masuk sekolah dia akan mulai bergaul dengan teman sebaya dan akan menjadi kelompok bermainnya mulai mengalihkan perhatiannya dalam mengembangkan perilaku yang cocok dengan teman-temannya. Hubungan interpersonal dengan teman sebaya anak akan belajar dalam menilai diri sendiri dan kedudukannya. Apabila seorang anak kurang mendapatkan bimbingan etika dan agama serta kasih sayang dari orang tuanya akan cenderung memiliki kemampuan selektif dalam memilih teman serta mudah terpengaruh oleh sifat dan perilaku kelompoknya.

3) Kematangan

Kematangan dalam bersosialisasi sangat diperlukan seperti kematangan fisik dan psikis agar mampu mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi

serta menerima pendapat orang lain, kematangan intelektual dan emosional misalnya kemampuan berbahasa.

4) Pengaruh pengalaman sosial anak

Pengalaman sosial anak merupakan suatu kondisi yang dialami oleh anak dalam hidupnya baik di rumah, sekolah atau di lingkungan pergaulan. Apabila anak memiliki pengalaman sosial yang buruk misalnya dilarang oleh orang tua untuk bermain keluar rumah maka akan memberikan pengaruh terhadap sosialisasi anak di luar rumah. Sehingga menyebabkan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar sedangkan pembelajaran dapat melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa atau teman sebaya yang ada di sekitarnya.

5) Pendidikan

Dalam proses sosialisasi pada anak, pendidikan merupakan proses sosialisasi yang terarah. Pendidikan mengoperasikan ilmu yang normatif memberikan warna kehidupan sosial anak dalam masyarakat serta yang akan datang. Pada lembaga pendidikan ditanamkan norma perilaku yang benar diberikan secara sengaja dan berbagai norma-norma lainnya seperti norma kehidupan bangsa dan norma kehidupan antar bangsa. Etika pendidikan dan pergaulan diajarkan secara terstruktur dengan tujuan untuk membentuk kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Kelas yang iklim emosinya sehat guru bersikap ramah terhadap siswa begitu pun antara sesama siswa memberikan dampak yang positif bagi perkembangan psikis anak seperti merasa nyaman, mau bekerja sama, termotivasi untuk belajar serta menaati peraturan. Sikap dan perilaku guru secara langsung

mempengaruhi siswa terhadap tugas akademik, disiplin dalam menaati peraturan sekolah dan perhatiannya pada siswa. Secara tidak langsung, pengaruh guru ini terkait dengan upaya membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan penyesuaian sosialnya.

c. Kepribadian dalam Tingkah Laku Sosial Anak

Hamali (2018), menyatakan bahwa kepribadian sosial terdiri dari tiga dimensi yaitu “id” yang hakikatnya inti biologis dari diri merupakan hasrat serta keinginan pada seseorang, dimensi ego sebagai mediator yang berusaha menemukan suatu penemuan seseorang dengan tuntutan masyarakat, super ego atau kesadaran sosial yang merupakan menekan atau mengurangi motivasi yang timbul dari nafsu, agresif dan lain sebagainya.

Kepribadian terbentuk dari pengalaman yang didapat dalam tumbuh kembangnya yaitu warisan biologis, lingkungan geografis, lingkungan budaya serta lingkungan sosial. Menurut Sjarkawi (2014: 19), faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian yaitu adalah:

- 1) Warisan biologis yang berupa variasi dalam hal mentalitas, tampang jasmani, serta kematangan. Faktor ini merupakan bawaan sejak lahir yang merupakan pengaruh keturunan dari salah satu sifat yang ada pada kedua orang tua ataupun kombinasi dari kedua orang tua.
- 2) Lingkungan geografis yang berupa pengalaman yang berbeda dalam diri individu yang menyelaraskan dirinya dengan dunia fisik.
- 3) Lingkungan kebudayaan yang berupa partisipasi dengan corak yang berbeda dalam lingkungan kebudayaan yang menyeluruh. Faktor lingkungan yang

membentuk kepribadian berkaitan erat standar budaya yang ditunjukkan seseorang yang dijadikan sebagai model.

- 4) Lingkungan sosial berupa partisipasi dalam kehidupan masyarakat, misalnya anak yang masuk sekolah mulai bergaul dengan teman sebayanya dan mulai mengalihkan perhatian untuk mengembangkan perilaku yang sesuai dengan temannya. Oleh karena itu, melalui hubungan dengan teman sebaya, anak akan mulai belajar menilai dirinya serta kedudukannya dalam suatu kelompok pertemanan.

d. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak

Menurut Syamsu (2015), bentuk-bentuk tingkah laku sosial anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembangkangan merupakan tingkah laku yang melawan. Anak yang tidak mau menurut apabila mendapat perintah, menyanggah pengarahan, tidak peduli nasihat. Anak yang keras cenderung membangkang.
- 2) Agresi merupakan perilaku menyerang balik baik secara fisik ataupun kata-kata. Ciri-ciri agresi yaitu:
 - a) Perilaku menyerang, perilaku menyerang yang menekankan pada perilaku menyakiti hati atau merusak barang orang lain. Contohnya anak yang mempertahankan barang yang dimilikinya dengan memukul.
 - b) Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, objek pengganti. Contohnya anak yang memukul meja dengan tangannya ketika sedang marah.
 - c) Sikap bermusuhan terhadap orang lain merupakan perilaku agresi yang mengacu permusuhan sebagai tindakan untuk melukai orang lain.

- d) Perilaku agresi yang dipelajari merupakan perilaku agresi yang dipelajari dari pengalaman di lingkungannya. Contohnya kekerasan yang terdapat dalam keluarga.
- e) Berselisih/bertengkar, hal ini terjadi jika seorang anak tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku temannya. Misalnya, merasa terganggu pada saat mengerjakan sesuatu.
- f) Menggoda merupakan bentuk lain dari tingkah laku agresif yang berupa serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk cemoohan sehingga menimbulkan reaksi marah pada anak lain. Cemoohan yang dilontarkan sangat berdampak bagi anak yang korban karena akan merasa malu yang akan menurunkan rasa kepercayaan dirinya. Maka anak akan menjadi lebih tertutup, minder, dan tidak bergaul dengan temannya.
- g) Persaingan merupakan proses sosial dengan adanya perlombaan antar individu atau kelompok tanpa menggunakan kekerasan dalam mencapai nilai tertentu.
- h) Kerja sama merupakan sikap saling bekerja sama dengan kelompok pada usia enam tahun ke atas dengan perkembangan lebih baik untuk bekerja kelompok bersama teman-temannya.
- i) Tingkah laku berkuasa merupakan tingkah laku mendominasi dengan cara menyuruh, meminta, mengancam serta memaksa untuk memenuhi permintaannya.
- j) Mementingkan diri sendiri merupakan sikap egois dalam memahami keinginan misalnya pada anak yang keinginannya ditolak maka akan protes ataupun menangis.

k) Simpati merupakan sikap emosional untuk menaruh perhatian terhadap orang lain. Rasa simpati dapat dilihat dari hubungan persahabatan.

e. Indikator Perkembangan Sosial Anak

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, maka indikator tingkat pencapaian perkembangan sosial anak:

- 1) Bermain dengan teman sebaya
- 2) Mengetahui serta merespons perasaan temannya secara wajar
- 3) Berbagi dengan orang lain
- 4) Menghargai orang lain
- 5) Menyelesaikan masalah dengan cara yang diterima secara sosial
- 6) Bersikap kooperatif dengan teman
- 7) Sikap toleransi
- 8) Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada
- 9) Mengenal tata karma dan sopan santun dengan nilai sosial budaya lingkungan setempat.

3. Pembelajaran Pasca Pandemi *Covid-19*

Keadaan dunia saat ini yang tengah dilanda oleh virus *corona* yang mengakibatkan segala aktivitas manusia terganggu. Pandemi mengubah segala aktivitas menjadi terhenti dan dibatasi, tidak ada lagi keramaian termasuk dalam aspek pendidikan pemerintah memberikan kebijakan untuk mengganti pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran dalam jaringan dengan memanfaatkan gadget salah satunya adalah *smartphone*. Proses pembelajaran dari

rumah dengan mengandalkan *smartphone*, hal ini menyebabkan durasi pemakaian *smartphone* pada anak-anak lebih lama.

Namun, beberapa di antara anak-anak yang menggunakan *smartphone* bukan untuk belajar melainkan bermain *game*, *tik-tok*, *YouTube*, serta hal yang lain yang tidak bermanfaat. Oleh karena itu, anak-anak yang bermain *smartphone* akan merasa acuh terhadap lingkungan sekitarnya, lupa waktu karena sibuk dengan *smartphone*, tidak tertarik untuk bermain bersama dengan teman sebaya. Pada masa pandemi ini anak akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibandingkan belajar.

Pandemi merupakan penyebaran suatu penyakit di wilayah yang luas, misalnya beberapa negara atau seluruh dunia. Pada saat ini dunia digemparkan dengan penyebaran penyakit *corona virus* atau disebut Covid-19. *Corona virus* awalnya ditemukan di negara China dan menyebar ke negara lain. *Corona virus* adalah virus *RNA Strain* tunggal positif, *corona virus* merupakan golongan virus *ordo nidovirales*. Struktur dari *corona virus* yaitu menyerupai kubus dengan protein di permukaannya.

Corona virus merupakan virus RNA dengan ukuran partikel 120-160 nm. Awalnya virus ini menginfeksi hewan diantaranya kelelawar dan unta. Gejala yang muncul pada manusia dari *corona virus* yaitu gejala sesak nafas, demam dan batuk. Pada kasus yang berat dapat menimbulkan pneumonia, sindrom, pernapasan akut, gagal ginjal, hingga kematian (Yulianto, 2020).

Pemerintah memberikan kebijakan untuk sekolah menghentikan sementara pembelajaran tatap muka diganti dengan daring (dalam jaringan) karena adanya

penyebaran virus *corona*. Pada masa pandemi penggunaan *smartphone* meningkat misalnya dalam dunia pendidikan guna untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran dalam jaringan memanfaatkan *smartphone* untuk mendukung pembelajaran. Di masa pandemi ini anak akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibandingkan belajar. Menurut Saputra (2019), belajar merupakan proses perubahan yang terdapat dalam kepribadian individu yang dapat dilihat dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan.

Pembelajaran tatap muka yang kembali dilaksanakan setelah penerapan pembelajaran *online* pada masa pandemi *Covid-19* yang sudah hampir berjalan dua tahun terdapat beberapa perubahan baik dalam proses belajar mengajar maupun aktivitas lainnya di sekolah, perbedaan dalam pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan pada masa pandemi di zona kuning menunjukkan adanya perubahan yang dilakukan di sekolah seperti penerapan protokol kesehatan dan pengurangan jam belajar di sekolah. Menurut Michel Beer (Yanuarita et al., 2021) mengatakan berubah sebagai mengambil sebuah tindakan berbeda dari sebelumnya, adanya perbedaan tersebut menghasilkan sebuah perubahan yang mana perubahan tersebut dilakukan sebagai penyesuaian kembali agar dilakukan dengan baik di sekolah.

Pembelajaran tatap muka tentunya dengan menyelenggarakan pertemuan dengan orang tua wali siswa terlebih dahulu untuk memperoleh persetujuan dan kesepakatan dengan adanya pembelajaran tatap muka, hal ini dengan tertuang dalam surat SKB menteri tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran. Dalam

pembelajaran tatap muka perlu mempersiapkan sarana penerapan protokol kesehatan yang ada di sekolah, sebelum melaksanakan pembelajaran tatap muka seperti; mempersiapkan fasilitas untuk mencuci tangan dengan sabun, cairan pembersih tangan (*Hand sanitizer*), alat ukur suhu tubuh tembak, (*Thermogen*). Pelaksanaan secara tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan, selain yang disediakan di sekolah perubahan pembelajaran tatap muka siswa juga diwajibkan menggunakan masker dari rumah, pihak sekolah juga memasang aturan kawasan wajib masker di sekolah yang berlaku bagi semua yang datang ke sekolah (Rosiyanti et al., 2020).

Menurut Amri & Atmojo (2021), pendidik dan tenaga kependidikan telah vaksinasi dan mengadakan vaksinasi bagi peserta didik maupun tenaga kependidikan yang belum di vaksin. Pelaksanaan vaksinasi tersebut dilakukan pada awal dimulainya pembelajaran tatap muka. Dalam melaksanakan tatap muka di sekolah pada masa pandemi, untuk mencapai tujuan pendidikan akan sulit tercapai apabila sekolah tidak memiliki sarana prasarana pendidikan.

Pembelajaran pasca pandemi, berjalan sesuai dengan protokol kesehatan di kelas dengan menjaga jarak yang mana hanya 50% dari siswa yang belajar di kelas. Belajar mengajar sudah sepenuhnya tatap muka sebelum pandemi, menggunakan metode ceramah yang tidak efisien untuk siswa memahami. Untuk menariknya perhatian siswa dengan memanfaatkan teknologi yang menyampaikan konten pembelajaran yang dapat berupa teks, video, *audio*, dan lain-lain.

Era pandemi *smartphone* memang sudah melekat dan menjadi kebutuhan di masyarakat. Kegunaan *smartphone* di lingkungan sekolah yaitu:

- 1) Memudahkan kegiatan belajar mengajar
- 2) Meningkatkan wawasan tentang perkembangan teknologi
- 3) Memudahkan interaksi antara siswa dengan guru seperti peserta didik bertanya mengenai pelajaran yang kurang dimengerti
- 4) *Smartphone* bisa digunakan dalam belajar sambil mendengarkan musik sehingga siswa dapat lebih rileks.

B. Penelitian yang Relevan

Ditinjau dari judul penelitian Analisis Penggunaan *Smartphone* terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial pada Kelas V UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Maka di bawah ini kajian yang berkaitan dengan penelitian yaitu:

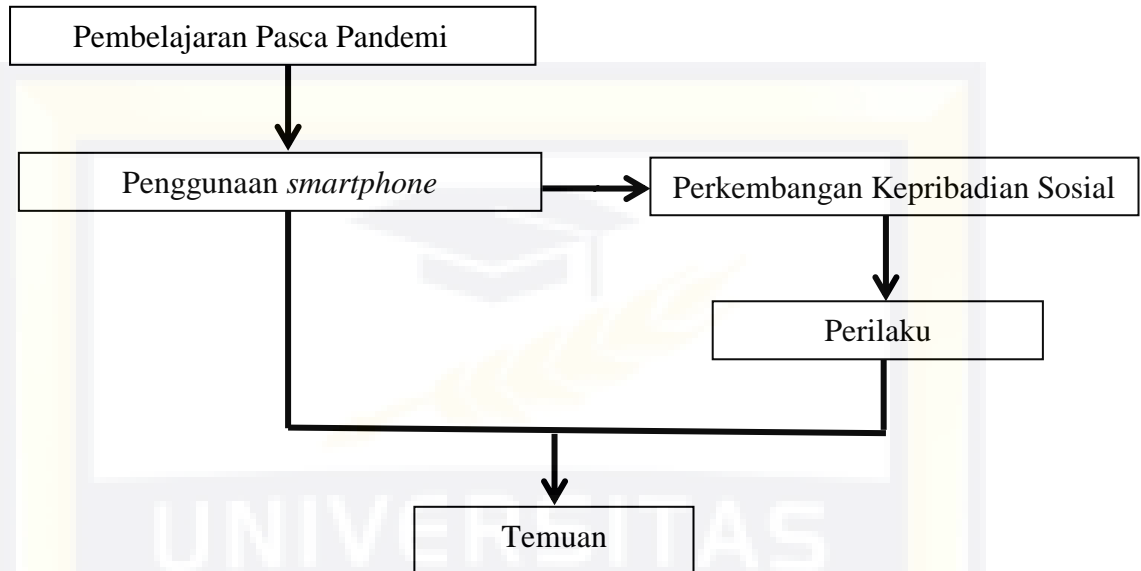
1. Penelitian yang dilakukan oleh Fahdian Rahmadani, Agus Tinus, & M. Mansur Ibrahim 2018 dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone*) terhadap kepribadian dan karakter Siswa di SMA Negeri 9 Malang”. Penelitian ini membahas mengenai kepribadian siswa yang menggunakan *smartphone* dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menyimpulkan bahwa anak yang berusia 6-12 tahun yang menggunakan *smartphone* dapat menjadi hal yang positif maupun negatif bahkan lebih dominan yang dampak negatifnya karena *smartphone* dapat membuat seseorang merasa kecanduan dan ingin terus memainkan aplikasi yang terdapat di dalamnya. Oleh karena itu anak cenderung menjadi individual dan anti sosial padahal usia mereka harusnya berinteraksi dengan teman-temannya bermain permainan fisik. Maka peran orang tua sangat diperlukan untuk terus memantau dan mengawasi saat anak menggunakan *smartphone*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Witarsa, Ramadhan., dkk 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang menyimpulkan bahwa *smartphone* bukan hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa namun mempengaruhi juga perilaku anak-anak terutama siswa SD, *smartphone* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan interaksi sosial. Ketergantungan pada *smartphone* bagi anak disebabkan durasi dalam menggunakan *smartphone* yang dilakukan setiap hari hal ini membuat pribadi anak berkembang kearah pribadi anti sosial.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan *smartphone* pasca pandemi seperti ini sudah seharusnya orang tua berperan aktif dalam memberikan pengawasan. Jadi hal tersebut menuntut orang tua untuk berperan sebagai guru serta pembimbing bagi anaknya. Apa bila anak-anak tidak diawasi dalam penggunaan *smartphone* mereka akan cenderung tidak menggunakan dengan baik.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada kerangka pikir berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Bodgan dan Taylor dalam Moleong (2015: 4) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang sebagai subjek penelitian dan informan. Sedangkan menurut Setiawan (2018: 9) penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*.

Sukmadinata (2013: 73) menyebutkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah peneliti itu sendiri yang dilakukan melalui observasi, wawancara, atau studi dokumentasi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar yang beralamat di Jl. Butta-butta Caddi No.8, Kelurahan Kaluku

Bodoa, Kecamatan, Tallo, Kota Makassar. Waktu pelaksanaan penelitian adalah tahun ajaran 2021/2022 semester genap. Alasan pemilihan lokasi tersebut adalah merupakan peneliti sebelumnya telah melaksanakan observasi awal atau dikenal dengan PLP II di sekolah ini.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V, orang tua dari siswa, serta guru V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Untuk menghemat biaya, waktu, mudah ditemui dan tenaga peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini sebagai perwakilan responden dari keseluruhan subjek. Sampel yang digunakan peneliti adalah *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016:85). Alasan peneliti menggunakan *Purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan pada penelitian kualitatif atau penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2016:85).

D. Data dan Sumber Data

Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif adalah kata-kata dan tindakan dengan data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Adapun sumber data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sumber data primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertama. Pada penelitian ini sumber data primer diperoleh dari orang tua, guru

kelas V-A dan siswa baik data berupa ucapan, perilaku maupun hasil observasi saat pembelajaran berlangsung.

2. Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, melainkan melalui orang lain atau dokumen. Sumber data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari dokumen yang terdapat di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui tentang penggunaan *smartphone* (aplikasi *smartphone*, durasi penggunaan), dampak penggunaan *smartphone* (dampak positif dan negatif) yang terdapat pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Wawancara secara mendalam bagi siswa kelas V-A yang sering menggunakan *smartphone*, wawancara kepada orang tua siswa mengenai penggunaan *smartphone* dan interaksi siswa saat berada di rumah, serta wawancara kepada guru kelas V-A mengenai penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa pasca pandemi.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan serangkaian pengamatan dengan menggunakan alat indra penglihatan dan pendengaran secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis

observasi partisipan, peneliti terlibat dengan kegiatan proses pembelajaran seperti ikut mengajar.

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan pada pembelajaran sehingga peneliti dapat mengetahui secara langsung perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya observasi secara langsung diharapkan dapat diperoleh fakta yang lebih mendalam lagi mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.

3. Dokumentasi

Dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti arsip tugas, catatan harian guru dan sebagainya. Untuk memperoleh data dokumentasi tersebut peneliti mengambil dokumen-dokumen yang dimiliki oleh guru kelas V. Peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto yang berkaitan dengan kepribadian sosial siswa.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah diolah menjadi 4 tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

1. Reduksi Data

Dalam mereduksi data dilakukan dengan pemilihan dan penyederhanaan berdasarkan data kasar yang muncul dari catatan tertulis saat penelitian. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara serta dokumentasi diseleksi dan

dikumpulkan kemudian disimpulkan dengan tidak menghilangkan nilai data itu sendiri.

2. Penyajian Data

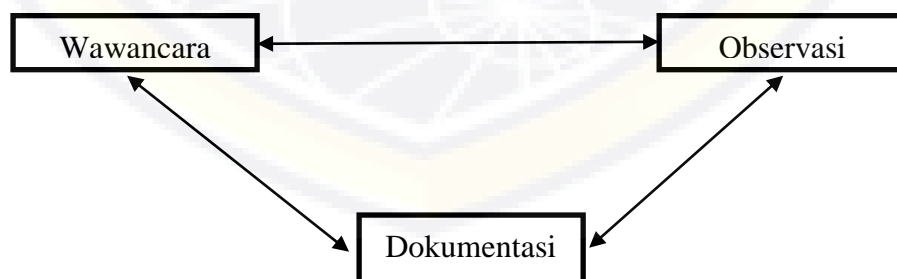
Setelah melakukan reduksi data dilanjutkan dengan penyajian data. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan data tentang penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa. Data tersebut berasal dari hasil observasi, wawancara dengan informan, serta dokumentasi pendukung.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Dalam penelitian ini, data tentang tentang penggunaan *smartphone* pada pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa yang telah tertulis dalam penyajian data dianalisis untuk memperoleh kesimpulan.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data yaitu uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji credibility, transferability, dependability, dan confirmability. (Sugiyono, 2016: 270). Untuk melakukan pengecekan keabsahan data, teknik yang digunakan peneliti dalam hal ini adalah triangulasi.



Gambar 3.1 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data

Proses triangulasi teknik yang digunakan peneliti meliputi 3 sumber data yaitu data hasil observasi, data hasil wawancara, dan data hasil dokumentasi. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti yakni langkah pertama adalah membandingkan hasil wawancara dari narasumber dengan hasil pengamatan di lingkungan UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II serta pengamatan ketika siswa berinteraksi dengan individu lain. Langkah selanjutnya adalah membandingkan data hasil wawancara dan data hasil pengamatan dengan isi data hasil pengamatan dengan dokumen catatan guru.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil temuan selama penelitian yang didapatkan peneliti melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap kepribadian sosial siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penggunaan *Smartphone*

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Smartphone* Pasca Pandemi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

- 1) *Smartphone* dapat menghibur, menonton, serta bermain *game*.
- 2) *Smartphone* memiliki banyak aplikasi *game* yang dapat di gunakan mengisi waktu luang.
- 3) *Smartphone* sebagai alat memudahkan berkomunikasi dan belajar misalnya mencari jawaban di *google*.
- 4) *Smartphone* memiliki banyak aplikasi menarik.
- 5) *Smartphone* dapat digunakan menonton *tiktok*.
- 6) *Smartphone* memiliki banyak aplikasi *games*.
- 7) *Smartphone* dapat digunakan menonton *YouTube*.
- 8) *Smartphone* dapat digunakan untuk belajar.

9) Adanya iklan melalui TV, internet, *YouTube*, *facebook* dan *Tik-Tok*, mengenai fitur *smartphone*.

10) Informasi dari teman mengenai aplikasi yang bagus pada *smartphone*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan orang tua siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Fitur yang terdapat pada *smartphone* dapat digunakan untuk mengakses informasi dan video pembelajaran.
- 2) Fitur yang terdapat pada *smartphone* dapat memotivasi anak untuk belajar.
- 3) Fitur yang terdapat pada *smartphone* lebih mudah untuk digunakan hanya dengan jari.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Fitur *smartphone* berupa *WhatsApp*, *telegram*, dan *classroom* dapat digunakan setiap hari pada saat pembelajaran daring dan pada pembelajaran PTM di gunakan sewaktu-waktu saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas V-A, orang tua siswa serta guru kelas V-A, penggunaan *smartphone* dipengaruhi dengan dua faktor yaitu faktor kecanggihan dengan ketersediaan berbagai fitur yang menarik misalnya *games*, *tiktok*, *instagram*, kamera, dan berbagai fitur lainnya, adanya iklan yang diperoleh melalui internet, iklan televisi, *YouTube*, serta *facebook* serta memudahkan berkomunikasi dan faktor lingkungan di mana

dalam melakukan aktivitas menggunakan *smartphone* seperti pada saat pandemi *Covid-19* mengharuskan kegiatan dilakukan secara jarak jauh salah satunya dalam bidang pendidikan dengan menggunakan *smartphone* agar proses pembelajaran dapat berjalan.

b. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone* Pasca Pandemi

1) Dampak positif penggunaan *smartphone*

Berbagai macam dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* tergantung dari pengguna dalam memanfaatkannya. Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan orang tua siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

- a) Dapat menonton video pembelajaran dan mencari informasi.
- b) Memperoleh banyak informasi.
- c) Memudahkan anak dalam mengerjakan tugas sekolah.
- d) Melatih kemampuan berbahasa Inggris.
- e) Dapat belajar melalui aplikasi *google*.
- f) Anak lebih percaya diri dan lebih luasawasannya.
- g) Dapat lebih memahami pelajaran melalui *YouTube*.
- h) Anak lebih paham teknologi.
- i) Menambah pengetahuan anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

a) Dampak positif *smartphone* dalam proses pembelajaran yaitu dapat mengakses informasi dengan cepat.

2) Dampak negatif penggunaan *smartphone*

Selain dampak positif *smartphone* juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya. Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan orang tua siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

- a) Membuat malas, kecanduan dan malas bermain dengan adiknya.
- b) Mengganggu pola tidur, tidak fokus, susah diajak bicara ketika sedang bermain *games* serta menyebabkan ketergantungan.
- c) Malas membantu pekerjaan rumah.
- d) Susah diatur dan malas belajar.
- e) Lupa waktu untuk belajar
- f) Lambat makan dan sering begadang.
- g) Hanya fokus pada *smartphone* saja.
- h) Kecanduan bermain *games*.
- i) Pura-pura tidak mendengar ketika disuruh.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi menyatakan bahwa dampak negatif *smartphone* adalah biasa terdapat konten-konten yang tidak layak untuk siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dan guru V-A, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* memberikan dampak positif serta dampak

negatif. Penggunaan *smartphone* dampak positif bagi anak yaitu dapat menonton video pembelajaran dan memperoleh informasi serta memudahkan berkomunikasi dan *smartphone* dalam proses pembelajaran yaitu mengakses informasi sangat cepat sedangkan dampak negatif yaitu menjadi pribadi yang kurang bersosialisasi membuat malas, kecanduan, dan malas bermain dengan adiknya, mengganggu pola tidur, tidak fokus, susah diajak mengobrol serta biasanya terdapat konten-konten yang tidak layak untuk siswa.

2. Perkembangan Kepribadian Sosial

a. Perilaku dalam Bentuk Interaksi dengan Orang di Sekitar terhadap Penggunaan *Smartphone* Pasca Pandemi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan orang tua siswa kelas V-A mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Perilaku anak ketika di rumah ramah tapi lebih cenderung di kamar bermain *games* dan berinteraksi dengan baik dengan keluarga namun terkadang bertengkar dengan adiknya.
- 2) Perilaku anak di rumah berbicara sopan dan komunikatif.
- 3) Perilaku anak di rumah yaitu jarang berkumpul dengan keluarga dan sering bertengkar dengan adiknya.
- 4) Suka membantu pekerjaan rumah jika tidak sedang bermain *games* atau menonton *tiktok*.
- 5) Perilaku anak di rumah yaitu nakal dan suka melawan.
- 6) Perilaku anak di rumah ceria dan berinteraksi dengan keluarga baik.
- 7) Malas dan terlalu fokus dengan HP.

- 8) Rajin namun sering lupa waktu jika sudah bermain *smartphone*.
- 9) Perilaku anak di rumah yaitu tenang dan pendiam.
- 10) Terlalu sibuk dengan HP dan kurang berinteraksi dengan keluarga.
- 11) Banyak diam ketika berinteraksi dengan keluarga.
- 12) Berperilaku baik dan suka menyendiri.

Demikian juga wawancara dengan guru kelas V-A mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi bahwa:

- 1) Interaksi siswa terhadap siswa lain pada saat belajar yaitu berjalan sesuai dengan harapan.
- 2) Perilaku siswa di sekolah pada umumnya baik tetapi perlu pengawasan berkelanjutan.
- 3) Pada saat jam istirahat kadang-kadang bermain dengan temannya dan berinteraksi tergantung suasana.
- 4) Dalam pembelajaran kerja kelompok terkadang beda pendapat dan tetap mempertahankan pendapatnya oleh karena itu saya sebagai guru memberikan penjelasan sehingga dapat meluruskan perbedaan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua siswa dan guru kelas V-A, interaksi siswa ketika di rumah baik dan ramah tapi beberapa lebih pendiam saat berinteraksi dengan keluarga dan cenderung lebih suka menyendiri di kamar sambil bermain *smartphone* mengisi waktu luang hal itu membuat kurang berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah selalu minta izin sebelum keluar namun dengan adanya *smartphone* membuat jarang keluar bermain bersama

teman di dekat rumah karena lebih suka dan memilih bermain *smartphone* di rumah misalnya bermain *games mobile legend*, *super sus* dan berbagai *games* lainnya melalui aplikasi yang tersedia pada *smartphone* serta menonton konten *TikTok* atau *YouTube* dan fitur lainnya yang dapat di unduh melalui *play store*.

Interaksi siswa terhadap siswa lain pada saat belajar di sekolah yaitu berjalan sesuai dengan harapan dan perilaku siswa di sekolah pada umumnya baik tetapi perlu pengawasan berkelanjutan, pada saat jam istirahat terkadang bermain dengan temannya yang biasa menimbulkan perselisihan ketika berbeda pendapat atau hal lainnya begitu pun dalam proses pembelajaran ketika kerja kelompok terkadang beda pendapat dan tetap mempertahankan pendapatnya oleh karena itu sebagai guru memberikan penjelasan sehingga dapat meluruskan perbedaan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Sosial Anak terhadap Penggunaan *Smartphone* Pasca Pandemi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan orang tua siswa kelas V-A mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Mengizinkan anak bermain dengan teman sebayanya ketika cuaca tidak mendung dengan batas waktu dan memberikan hukuman ketika melewati batas.
- 2) Mengizinkan anak bermain dengan teman sebayanya hanya sebatas depan rumah saja dan tetap dalam pengawasan.
- 3) Mengizinkan anak bermain dengan teman sebayanya karena penting untuk perkembangannya.
- 4) Jarang mengizinkan anak bermain dengan teman sebayanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa kelas V-A salah satu faktor yang mempengaruhi kepribadian sosial anak yaitu pengalaman sosial anak misalnya larangan dari orang tua bermain keluar rumah. Anak cenderung mengisi waktu luangnya dengan bermain *smartphone* hal ini juga disebabkan karena anak tersebut telah memiliki *smartphone* sehingga lambat laun akan menyebabkan ketergantungan serta kecandungan dan membuat anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar dan tidak terbiasa berinteraksi dengan orang lain.

c. Bentuk Tingkah Laku Sosial Anak terhadap Penggunaan *Smartphone* Pasca Pandemi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan orang tua siswa kelas V-A mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Sering bertengkar dengan teman di sekitar rumah.
- 2) Sering berselisih dengan teman di sekitar rumah.
- 3) Bertengkar karena saling merampas bola.
- 4) Tidak patuh terhadap aturan rumah.
- 5) Susah bergaul karena jarang bersosialisasi dengan sekitar.
- 6) Sering bertengkar dan berselisih karena anaknya sensitif.
- 7) Tidak pernah membantu pekerjaan rumah.
- 8) Susah bergaul dengan orang di sekitar rumah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Membantu ibu melakukan pekerjaan rumah.

- 2) Bertengkar dengan teman.
- 3) Tidak terima ketika teman memberikan teguran saat bermain.
- 4) Membantu orang tua hanya ketika di suruh.
- 5) Berselisih dengan teman.
- 6) Sering mendapatkan hukuman karena tidak patuh aturan.
- 7) Patuh terhadap perintah orang tua.
- 8) Patuh terhadap aturan rumah.
- 9) Sering bermain *smartphone* saja ketika melihat ibu sibuk melakukan pekerjaan rumah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa bentuk tingkah laku sosial yang sering dilakukan oleh siswa yaitu berselisih dan bertengkar dengan teman sebayanya ketika sedang bermain di sekitar rumah hal itu ketika tidak terima atas teguran atau hal lain yang diberikan temannya.

B. PEMBAHASAN

Saat pandemi *Covid-19* meningkatkan penggunaan *smartphone* pada berbagai kalangan salah satunya siswa usia sekolah dasar. Keadaan yang mengharuskan siswa usia sekolah dasar menggunakan *smartphone* agar tetap dapat mengikuti proses pembelajaran. Sebelum pandemi *Covid-19* siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II yang memiliki *smartphone* hanya berapa orang saja namun setelah adanya pandemi *Covid-19* siswa rata-rata memiliki *smartphone* hal itu tentu membuat mereka dapat menggunakan *smartphone* sesuka hatinya dan mengakses yang mereka inginkan dengan durasi

penggunaan yang lama sehingga menyebabkan tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebaya atau bersosialisasi dengan orang di sekitarnya.

Penggunaan *smartphone* dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor lingkungan karena pembelajaran dilakukan secara daring yang mengharuskan menggunakan *smartphone* untuk mengakses berbagai fitur pembelajaran. Hal itulah yang menyebabkan siswa terbiasa menggunakan *smartphone* sampai saat ini dengan durasi penggunaan yang sangat lama hingga lupa waktu. Kemudian faktor kecanggihan pada *smartphone* juga mempengaruhi siswa menggunakan *smartphone* karena ketersediaan berbagai macam fitur yang dapat menghibur, mengisi waktu luang, berkomunikasi serta belajar. Misalnya fitur *games*, *Tik-Tok*, *instagram*, *WhatsApp*, *zoom*, *google class room*, kamera, dan berbagai fitur lainnya yang terdapat pada *smartphone*.

Sesuai dengan yang dikatakan oleh Fadilah (2015), yang menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam penggunaan *smartphone* yaitu dengan adanya ketersediaan berbagai macam fitur yang menarik, adanya iklan yang diperoleh melalui internet atau iklan televisi, kecanggihan *smartphone* yang dapat memudahkan aktivitas dan membantu dalam berbagai kepentingan misalnya memudahkan berkomunikasi serta faktor lingkungan di mana dalam melakukan aktivitas memerlukan penggunaan *smartphone* seperti pada saat pandemi *covid-19* mengharuskan kegiatan dilakukan secara jarak jauh salah satunya dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan *smartphone* untuk proses pembelajaran.

Pada dasarnya penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif jika dalam penggunaannya digunakan dengan bijak namun dibalik itu semua dapat

memberikan dampak negatif jika durasi penggunaannya berlebihan terutama bagi siswa usia sekolah dasar tanpa pengawasan dari orang yang lebih dewasa.

Dampak positif penggunaan *smartphone* bagi siswa yaitu dapat menonton video pembelajaran seperti video yang ada pada *YouTube*, meningkatkan keterampilan untuk belajar berbahasa Inggris dan memperoleh informasi dan mengakses informasi sangat cepat, seperti yang dikatakan oleh Sari (2019), yang menyatakan bahwa dampak positif dari *smartphone* terhadap perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif, di mana anak akan belajar melalui tontonan *YouTube* kemudian perkembangan bahasa melalui video yang ditonton lalu menirukan suaranya atau menyebutkan kata dalam bahasa Inggris.

Selain memberikan dampak positif, penggunaan *smartphone* juga memberikan dampak negatif yaitu menjadikan siswa pribadi kurang bersosialisasi, siswa menjadi malas, kecanduan, mengganggu pola tidur, tidak fokus, susah diajak mengobrol dan pada tontonan *YouTube* atau fitur lainnya yang menampilkan konten yang tidak layak bagi siswa usia sekolah dasar.

Penggunaan *smartphone* dengan durasi yang berlebihan akibat pandemi *Covid-19* mengakibatkan siswa kecanduan dan ketergantungan bermain *smartphone*. Sehingga siswa tiap hari mengakses fitur *game online*, *Tik-Tok*, *Instagram* serta fitur lain yang membuat mereka nyaman dan tertarik untuk terus menggunakan *smartphone*. Hal itu membuat kepribadian siswa berkembang menjadi pribadi yang kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya. Siswa cenderung menyendiri di kamar untuk menghabiskan waktunya bermain *smartphone* padahal di usia mereka sangat penting untuk

berinteraksi dengan orang di sekitarnya misalnya bermain bersama teman sebaya di sekitar rumah.

Hal ini juga dikatakan oleh Handrianto (2013) bahwa adanya penurunan dalam kemampuan bersosialisasi karena anak lebih cenderung berdiam di rumah sambil bermain *smartphone* daripada bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya dan menyebabkan kecanduan karena kecanggihan dengan ketersediaan berbagai fitur yang dapat digunakan.

Begitu pula yang dikatakan oleh Widya (2020), bahwa dampak penggunaan *smartphone* bagi anak yaitu pada perkembangan kognitif menyebabkan gangguan proses belajar seperti menurunnya konsentrasi belajar dan kurang paham dalam materi, kemudian pada perkembangan emosi, anak cenderung tidak tahan berpisah dari *smartphone* sehingga mereka kurang bisa mengontrol emosinya (menangis atau berteriak-teriak) ketika *smartphone* nya diambil dan pada perkembangan sosial, anak cenderung malas bergaul (pasif) pada lingkungan sosialnya yang dapat menyebabkan kurangnya kemampuan untuk berinteraksi dengan teman-teman maupun lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu mereka akan lebih mudah mengalami perubahan perilaku seperti mudah marah ataupun tidak peduli dengan orang sekitarnya karena perhatian dan fokus dengan *smartphone* saja. Selain itu, perubahan pada perkembangan moral juga yang terjadi menjadi lebih pemalas mereka lebih memilih tiduran sambil melihat *YouTube* dalam kurun waktu yang lama atau bermain *game online* sehingga waktu yang biasa digunakan untuk bersosialisasi ataupun belajar sangat kurang.

Kepribadian dapat terbentuk, berubah serta dipertahankan dalam proses sosialisasi pada diri seseorang. Interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari terwujud di berbagai bentuk yaitu pergaulan seperti bersalaman, menyapa, dan komunikasi dengan orang lain. Jika dalam kehidupan tidak ada interaksi maka tidak ada kehidupan bersama karena dengan melalui interaksi individu dapat menyampaikan maksud, tujuan, serta keinginannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua siswa dan guru kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II mengenai penggunaan *smartphone* pasca pandemi interaksi siswa ketika berada di rumah ramah, komunikatif dan berinteraksi dengan baik namun ketika berada di rumah cenderung di kamar untuk bermain *smartphone* mengakibatkan kecanduan dan ketergantungan *smartphone* membuat jarang bersosialisasi keluar rumah untuk bermain bersama teman sebaya di sekitar rumah atau bergaul dengan orang yang ada sekitar karena memilih dan merasa nyaman dengan bermain *smartphone* misalnya bermain *games mobile legend* melalui aplikasi yang tersedia di *smartphone* yang didapat di unduh melalui *play store* atau menonton *YouTube* atau *tiktok*. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *smartphone* lebih banyak dibandingkan bermain bersama teman sebaya di sekitar rumah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dari penampilan fisik sekolah di mana keadaan lingkungan sekolah yang bersih dan terawat ketersediaan tempat parkir dan lapangan sekolah untuk bermain bersama teman sebayanya namun tempat sudah jarang digunakan untuk bermain seperti dulu. Dari segi perilaku siswa kepada guru mengenai perilaku saat berpasasan dengan guru beberapa siswa mengganggu kepala atau memberi salam terdapat juga yang hanya berlalu saja tanpa menyapa. Kemudian perilaku siswa terhadap

temannya beberapa yang berinteraksi dengan baik namun terdapat juga yang sering mengganggu temannya serta tidak menerima teguran dari temannya. Perilaku siswa di kelas saat proses pembelajaran berjalan berinteraksi dengan baik dengan pengawasan dari guru yang mengajar.

Demikian juga berdasarkan data yang diperoleh dari catatan guru kelas V-A mengenai deskripsi perilaku siswa kelas V-A dari catatan tersebut diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa siswa yang suka mengganggu temannya dan pada umumnya siswa laki-laki namun mengganggu yang masih wajar dalam mengganggu dalam bentuk bermain-main atau bercanda hal ini merupakan salah satu bentuk perilaku menggoda dalam bentuk cemoohan.

Temuan peneliti terkait penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa pada pasca pandemi ini selaras dengan hasil penelitian Fahdian,dkk (2018) menyatakan bahwa anak yang berusia 6-12 tahun yang menggunakan *smartphone* dapat menjadi hal positif maupun negatif bahkan dominan dampak negatifnya karena *smartphone* membuat seseorang merasa kecanduan dan ingin terus memainkan aplikasi yang terdapat didalamnya. Oleh karena itu anak cenderung menjadi individual dan anti sosial padahal usia mereka harusnya berinteraksi dengan teman-temannya bermain permainan fisik.

Hal ini selaras juga dengan penelitian Witarsa (2018) menyatakan bahwa *smartphone* bukan hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa namun mempengaruhi juga perilaku anak-anak terutama siswa SD, *smartphone* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan interaksi sosial. Ketergantungan pada *smartphone* bagi anak disebabkan durasi dalam

menggunakan *smartphone* yang dilakukan setiap hari hal ini membuat pribadi anak berkembang kearah pribadi anti sosial.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *smartphone* pada siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor kecanggihan yang ada pada *smartphone* meliputi ketersediaan berbagai fitur yang menarik dan faktor lingkungan yaitu karena adanya pandemi *Covid-19* mengharuskan pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif serta dampak negatif tergantung dari penggunaannya jika digunakan secara bijak dapat memberikan dampak positif.
2. Durasi penggunaan yang berlebihan akibat pandemi *Covid-19* mengakibatkan siswa kecanduan dan ketergantungan menggunakan *smartphone*.. Hal itu membuat kepribadian siswa berkembang menjadi pribadi yang kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya karena cenderung menyendiri di kamar untuk menghabiskan waktunya bermain *smartphone* namun di sekolah interaksi siswa berjalan sesuai harapan karena adanya larangan membawa *smartphone* ke sekolah serta adanya pengawasan dari guru kelas.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian tentang analisis penggunaan *smartphone*

pasca pandemi terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada:

1. Bagi guru

Sebagai pengetahuan mengenai penggunaan dan pemanfaatan *smartphone* yang sangat membantu dalam proses pembelajaran karena dapat mengakses informasi dan video pembelajaran secara cepat namun bagi anak usia sekolah dasar masih perlu pengawasan yang lebih agar ketika proses pembelajaran siswa tidak mengakses aplikasi lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

2. Bagi orang tua

Diharapkan untuk selalu mengawasi dan mengarahkan dalam penggunaan *smartphone* dengan durasi yang berlebihan dan fitur yang tidak layak di akses bagi anak usia sekolah dasar

3. Bagi Siswa

Diharapkan untuk tidak terlalu sering menggunakan *smartphone* karena dapat menyebabkan ketergantungan dan memanfaatkan *smartphone* untuk belajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi kepada peneliti selanjutnya yang sejenis dengan penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan kepribadian siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. 2021. Problematika Penggunaan *Smartphone* dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 (3), No. 170-179.
- Al-Ayouby, M. H. 2017. *Dampak Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini*. Lampung. Universitas Lampung.
- Andira, Ayu. 2021. *Problematika Penerapan Belajar Dari Rumah Anak Usia Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Tanjung Tebat Kabupaten Lahat*. Skripsi. Bengkulu: Fakultas Tarbiah dan Taris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Anngito, Ahmad & Setiawan, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Makassar: Pustaka AQ Azkiya Publishing.
- As-Tsauri Muhammad Sufyan, Bambang Samsul Arifin, & Tarsono. 2021. Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 3 (1). No. 14-22.
- Chusnah, P. A. 2017. Pengaruh Media *Smartphone* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17 (2), No. 315-330.
- Fadilah, R. 2015. *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Smartphone*. Skripsi. Yogyakarta: UGM
- Fahdian, Rahmandani. 2018. Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* (*Smartphone*) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Siswa Di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, Vol. 3 (1), No. 18-44.
- Manupil, M. 2016. Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMAN 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, Vol. 3, No.2.
- Mayar, Farida. 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol. 1, No. 3.
- Hamali, Syaiful. 2018. Kepribadian dalam Teori SIGmound Freud dan Nafsiologi dalam Islam. *Jurnal Al-Alyan*, Vol. 13 (1).
- Harfiyanto, Utomo, & Budi, T. 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna *Smartphone* di SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Sosial Studies*, Vol. 4 (1).
- Marpaung, J. 2018. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dalam Kehidupan. *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 5 (2), No. 55-64.

- Maulana, Arafat Lubis, N. A. 2020. Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan *Smartphone* Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, Vol. 4 (1), No. 64-82.
- Moeleong, Lexy J, 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Nurliana, Nurul Aini. 2021. Dampak *Smartphone* Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, Vol. 5, No. 101-109.
- Pebriana, P. H. 2017. Analisis Penggunaan *Smartphone* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1 (1), No.1.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putri, Sofiatul Maola. & Triana Lestari. 2021. Pengaruh *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Education, Psychology Counseling*, Vol. 3 (1), No. 219-225.
- Rohani, Siti Nor. 2021. *Pengaruh Smartphone Bagi Siswa dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Negeri 174/Ix Rantau Harapan*. Skripsi. Jambi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Rokhim, M. A. 2021. Peranan Media Gadget Dalam Implementasi Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi COVID-19. *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan*, Vol. XIX (1), No. 88-110.
- Sari, Mutia. 2019. Dampak *Smartphone* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Desa Panggoi Muara Dua Kota Lhokseumawe. *Jurnal Saree*, Vol. 1 (1), No. 100-116.
- Sari, Tria Puspita & Ami Asma Mitsalia. 2016. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi: Profesional Islam*, Vol. 13 (2), No. 72-78.
- Sifah, Layinatus. 2020. *Analisis Penggunaan Smartphone Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN 2 Tanjungharjo Grobogan*. Skripsi. Jawa Tengah. Universitas Islam Sultan Agung.
- Sjarkawi. 2014. *Pembentukan Kepribadian Anak*. Fakultas Psikolog Universitas Islam Riau
- Soettijingsi, Christiana Hari. 2018. *Perkembangan Anak*. Depok: Prenadamedia Group.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suhandi, A., & Pamela, I. S. 2020. Dampak Musim Libur Covid-19 Belajar dari Rumah terhadap Psikologi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 5(2), No. 207-218.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syamsu, Suardi. 2015. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Zanafa Publishing.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. 2019. Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3 (4), No. 538.
- Widiantari, K.S, & Herdianto, Y.K. 2013. Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian Ekstrover dan Introvert pada Remaja. *Psikologi Udayana*, Vol. 1 (1), No. 107-108.
- Widya, R. 2020. Dampak Negatif Kecanduan *Smartphone* terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya di Paud Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, Vol. 13 (1), No. 29-34.
- Witarsa, Ramdhan, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*, Vol. VI, No. 1
- Yulianto, D. 2020. *New Normal Covid-19 Panduan Menjalani Tatanan Hidup Baru di Masa Pandemi*. Yogyakarta. Hitam Pustaka.
- Yusuf, S. 2012. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT. Remaja Rosdayakarya.
- Zakiah. 2020. Pengelolaan Peer Teaching Berbantuan *Smartphone* Dalam Menurunkan Stres Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Indonesian Journal Of Management*, Vol. 2 (2), No. 236-243.



LAMPIRAN

Lampiran 1: Profil Sekolah

No	Identitas Sekolah	Keterangan
1.	Nama Sekolah	UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II
2.	NPSN	40312071
3.	Jenjang Pendidikan	Sekolah Dasar
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Alamat Sekolah:	Jl. Butta Caddi No. 8
	a. RT / RW	-
	b. Kode Pos	90215
	c. Kelurahan	Kaluku Bodoa
	d. Kecamatan	Tallo
	e. Kota	Makassar
	f. Provinsi	Sulawesi Selatan
	g. Negara	Indonesia

No	Data Lengkap	Keterangan
1.	SK Pendirian Sekolah	-
2.	Tanggal SK Pendirian	17 Agustus 1980
3.	Kepemilikan	Pemerintah Daerah
4.	Luas Tanah	4 M ²
5.	Tanggal SK Izin Operasional	1 Januari 1910
6.	Kebutuhan Khusus dilayani	-

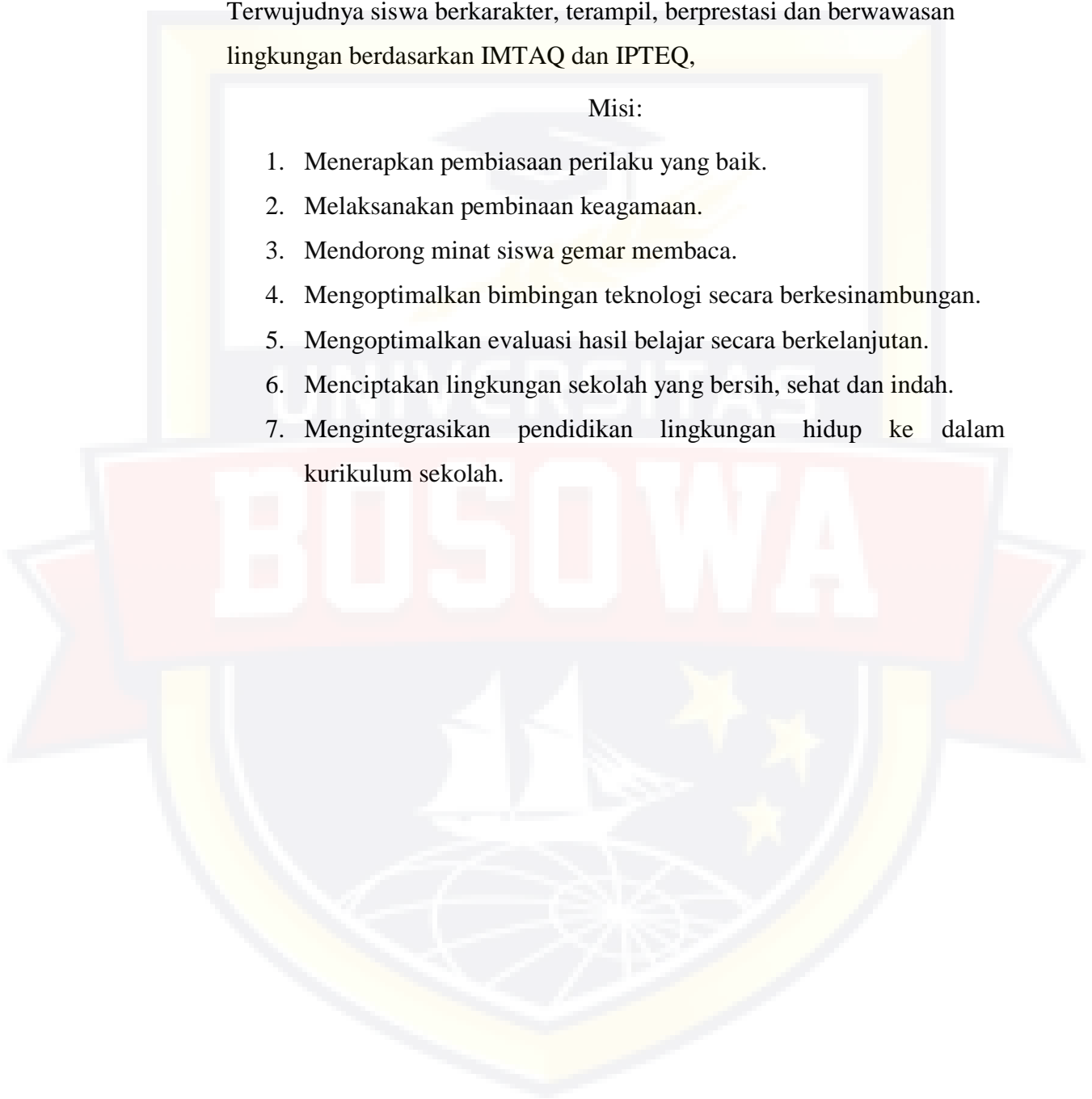
Lampiran 2: Visi dan Misi Sekolah

Visi:

Terwujudnya siswa berkarakter, terampil, berprestasi dan berwawasan lingkungan berdasarkan IMTAQ dan IPTEQ,

Misi:

1. Menerapkan pembiasaan perilaku yang baik.
2. Melaksanakan pembinaan keagamaan.
3. Mendorong minat siswa gemar membaca.
4. Mengoptimalkan bimbingan teknologi secara berkesinambungan.
5. Mengoptimalkan evaluasi hasil belajar secara berkelanjutan.
6. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat dan indah.
7. Mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup ke dalam kurikulum sekolah.



UNIVERSITAS
BOSOWA

Lampiran 3: Nama Informan Selama Penelitian

No.	Nama	Jabatan
1.	Nd	Guru kelas V UPT SPF SD Impres Galangan Kapal II
2.	Nl	Orang tua
3.	RP	Orang tua
4.	Kn	Orang tua
5.	CD	Orang tua
6.	Jm	Orang tua
7.	Rw	Orang tua
8.	Sh	Orang tua
9.	Nt	Orang tua
10.	NA	Orang tua
11.	Sr	Orang tua
12.	Fd	Orang tua
13.	Md	Orang tua
14.	Dh	Orang tua
15.	Rd	Orang tua
16.	Mi	Orang tua
17.	MR	Siswa kelas V-A
18.	Nf	Siswa kelas V-A
19.	MQR	Siswa kelas V-A
20.	MK	Siswa kelas V-A
21.	JA	Siswa kelas V-A
22.	AS	Siswa kelas V-A
23.	AAA	Siswa kelas V-A
24.	MW	Siswa kelas V-A
25.	HSF	Siswa kelas V-A
26.	CS	Siswa kelas V-A
27.	MK	Siswa kelas V-A
28.	CM	Siswa kelas V-A
29.	PA	Siswa kelas V-A
30.	NR	Siswa kelas V-A
31.	AZ	Siswa kelas V-A

**Lampiran 4: Lembar Observasi Kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan
Kapal II**

No	Aspek yang diamati	Deskripsi
1.	Penampilan fisik sekolah	1. Kebersihan lingkungan sekolah 2. Ketersediaan lapangan sekolah untuk bermain
2.	Perilaku siswa kepada guru	1. Saat berpapasan dengan guru mengganggu kepala atau memberi salam 2. Berbicara sopan dengan guru 3. Interaksi siswa dengan guru saat belajar
3.	Perilaku siswa terhadap teman sebaya	1. Bertegur sapa jika bertemu teman 2. Berinteraksi dengan teman ketika istirahat 3. Perilaku saat ditegur dengan teman ketika melakukan kesalahan saat bermain
4.	Perilaku siswa di kelas	1. Interaksi dengan guru saat belajar 2. Memperhatikan guru ketika sedang belajar 3. Interaksi ketika belajar secara kelompok 4. Perilaku ketika berbeda pendapat dengan teman.

Lampiran 5 : Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA SISWA KELAS V-A

Nama Narasumber : MR

Tanggal Wawancara : 27 Mei 2022

Tempat Wawancara : UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk main <i>games</i> dan belajar.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>super sus, mobile legend, youtube</i> dan <i>WhatsApp</i>
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari internet, TV.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena menghibur, bisa nonton apapun sama mabar dengan teman.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 jam untuk belajar dan bermain <i>game</i> nonton tiap hari sampai baterai lobet.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya, tapi kadang juga tidak.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Membantu kalau di suruh.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Kalau seru main game saya hanya melirik sebentar lalu lanjut mabar.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Jarang dan 1 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

Nama Narasumber : JA

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Kebutuhan mencari tugas dan bermain <i>games</i> .
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Google, tiktok, facebook dan youtube.</i>
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari teman bermain.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Banyak aplikasi menarik.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan hiburan sampai mama melarang main hp.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya saya patuh.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Saya menyimpan hp apabila ibu membutuhkan bantuanku.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Menolong
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Sering kurang lebih 3 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Iya menerima jika teman saya memang salah.

Nama Narasumber : MK

Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 11

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena ingin belajar dan main <i>games</i> .
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>WhatsApp</i> dan <i>games</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari teman.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena bisa bermain game dan belajar.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 jam untuk belajar dan 3 jam untuk bermain <i>game</i> dan aplikasi lain.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Membantu.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Menolong.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Sering dan 1 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Iya.

Nama Narasumber : MW

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10 Lorong 1

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk main <i>games</i> dan menonton <i>youtube</i> .
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Youtube</i> dan <i>mobile legend</i>
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Di HP ibu.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena bisa menonton dan bermain game.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 sampai 3 jam untuk belajar dan bermain <i>game</i> nonton 4 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya, tapi kadang juga tidak.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Lihat saja.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Membantu adik lalu kembali main hp.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Tidak.
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

Nama Narasumber : PA

Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022

Tempat Wawancara : Jl. Butta-butta Caddi

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk belajar dan hiburan.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	WA, game, <i>youtube</i> , dan <i>tiktok</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Ayah dan ibu
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena bisa digunakan untuk belajar dan bermain game.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan bermain <i>game</i> dan nonton 2 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Membantu ibu.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Memberi pertolongan.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Sering.
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Iya.

Nama Narasumber : AAA

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 11

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk main <i>games</i> .
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Free fire</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Lihat dari teman.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena banyak gamenya.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan bermain <i>game</i> 3 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Main HP.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Membantu adik.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Sering dan 2 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

Nama Narasumber : MK

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar, No. 12 Lorong 5

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk berkomunikasi.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Google, tiktok, WhatsApp</i> dan <i>instagram</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	<i>Tiktok</i> dan <i>youtube</i> .
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk menghibur diri sendiri.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Setengah jam untuk belajar dan nonton 3 jam biasa juga 4 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya saya patuh.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Saya membantu ibu.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Saya menolongnya.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Saya bermain dengan teman selama 4 jam.
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Iya biasa juga Tidak terima.

Nama Narasumber : NR

Tanggal Wawancara : 27 Mei 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar, No. 10 Lorong 1

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk main belajar dan bersenang-senang.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Tiktok, google, facebook</i> dan WA.
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari iklan TV dan <i>tiktok</i> .
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Lebih mudah berkomunikasi.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 - 2 jam untuk belajar dan bermain nonton 1 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Kadang-kadang.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Membantu.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Menolong.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Iya 1 sampai 3 jam.
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Iya.

Nama Narasumber : AZ

Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk menonton dan belajar.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Tiktok, google, youtube</i> dan WA.
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari iklan.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Banyak aplikasi menarik.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan 6 jam untuk nonton.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Terkadang.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Membantu jika di suruh.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Menolong.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Jarang dan 1 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

Nama Narasumber : AS

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Nonton <i>tiktok</i> .
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Tiktok</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari teman.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena untuk nonton.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 jam untuk belajar dan nonton 1 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Patuh.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Membantu ibu.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Simpan HP dan bantu adik yang jatuh.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Sering dan 1 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

Nama Narasumber : CM

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 12 Lorong 8

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk main <i>games</i> .
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Tiktok</i> , <i>games</i> dan <i>youtube</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari iklan.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Banyak hiburannya.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan bermain <i>game</i> nonton sampai baterai lobet.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Di suruh pi baru bergerak.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Membiarkan terjatuh.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Pagi sampai sore.
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Terkadang saya marah.

Nama Narasumber : Nf

Tanggal Wawancara : 28 Mei 2022

Tempat Wawancara : UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Mendapatkan informasi dari <i>smartphone</i> .
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	WA, <i>Tiktok</i> , <i>IG</i> dan <i>youtube</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari teman.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Banyak aplikasi menarik.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan nonton 1 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Menyapu.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Menolong lalu lanjut bermain <i>smartphone</i> .
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Iya dan 3 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Iya.

Nama Narasumber : CS

Tanggal Wawancara : 3 Juli 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Karena untuk belajar, menonton dan komunikasi.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Tiktok, WA, IG, google, youtube, games</i> dan kamera.
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Iklan dan <i>youtube</i> .
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Banyak aplikasi menarik.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan bermain <i>game</i> dan nonton 5 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Membantu kalau di suruh.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Menolong.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Terkadang dan 1 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

Nama Narasumber : MQER

Tanggal Wawancara : 27 Mei 2022

Tempat Wawancara : UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk main <i>games</i> dan belajar.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Mobile legend, WhatsApp</i> dan <i>google</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Dari TV sama <i>youtube</i> .
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Mengisi waktu luang karena banyak aplikasi game.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam untuk belajar dan bermain <i>game</i> nonton tiap hari sampai baterai lobet.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Sekali-kali tapi sering tidak patuh.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Bermain HP
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Menolong sebentar.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	2 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

Nama Narasumber : HSF

Tanggal Wawancara : 2 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar No. 11

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa kamu menggunakan <i>smartphone</i> ?	Untuk belajar dan menonton dan berkomunikasi.
		2. Fitur apa yang sering kamu akses?	<i>Tiktok</i> , <i>WA</i> , <i>IG</i> , <i>youtube</i> , <i>ML</i> , dan <i>google</i> .
		3. Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada <i>smartphone</i> ?	Iklan dan diberi tahu teman.
		4. Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan <i>smartphone</i> ?	Banyak aplikasi dapat menonton apapun yang di inginkan.
		5. Berapa durasi waktu kamu gunakan untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Tergantung tugas dan untuk aplikasi lain 4 – 5 jam.
2.	Kepribadian sosial	1. Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?	Iya.
		2. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat ibu mu sibuk memasak atau pekerjaan lain?	Terkadang membantu.
		3. Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain <i>smartphone</i> lalu melihat adikmu jatuh?	Memanggil ibunya.
		4. Apakah kamu sering bermain bersama teman sebayamu di sekitar rumah dan berapa durasi waktu untuk bermain?	Jarang dan 1 jam
		5. Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?	Tidak terima.

HASIL WAWANCARA ORANG TUA SISWA KELAS V-A

Nama Narasumber : Sr

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar No. 12 Lorong 5

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Karena sangat berguna untuk komunikasi di data jauh.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Google</i> dan <i>games</i> .
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Dari iklan.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	10 tahun
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Dapat mengikuti kelas online
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Anak saya kadang lupa untuk belajar.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Tenang dan pendiam.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Iya patuh.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya sering karena banyak anak-anak di sekitar rumah.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	3 jam
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya pernah
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Iya mudah karena anak saya ramah.

Nama Narasumber : CD

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Saya memberikan agar anak bisa mudah belajar.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Games, youtube</i> , dan sesekali <i>google</i> untuk mencari jawaban.
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Durasinya tak terhingga tergantung anaknya.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Melalui iklan yang ada di tv.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	Sejak corona ada anak saya menggunakan HP terus menerus hingga saat ini.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Dia bisa sedikit-sedikit bahasa inggris karena nonton di <i>youtube</i> .
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Ketergantungan, suka sekali main <i>games</i> sampai lupa waktu, biasa juga buka <i>tiktok</i> .
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Baik namun kadang bertengkar karena rebutan HP.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Sedikit patuh.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	Pulang sekolah hingga sore.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Pernah.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Mudah, karena dekat rumah rata-rata temannya.

Nama Narasumber : Fd

Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 11

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Supaya memudahkan untuk proses pembelajaran.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Google</i> dan <i>youtube</i> .
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 jam
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Iklan.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	5 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Mengetahui pengetahuan luas.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Bisa membuat kecanduan sehingga lupa waktu.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Kurang karena sering main hp dia sibuk dengan hpnya.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Iya namun harus selalu diingatkan.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya, kadang-kadang.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	30 menit
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Pernah.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Kurang karena lebih senang menggunakan HP.

Nama Narasumber : Md

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10 Lorong 1

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Dapat mengakses informasi yang dibutuhkan.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Game online, tiktok dan youtube.</i>
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	3 - 4 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Melalui internet.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	7 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Menambah wawasan berbahasa.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Kecanduan, malas dan main HP terus.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Suka bertengkar dengan adiknya dan malas diGanggu saat main game.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Jarang.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Jarang keluar rumah.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	1 jam paling lama.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Setiap bermain.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Susah karena jarang keluar.

Nama Narasumber : Rw

Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022

Tempat Wawancara : Jl. Butta-butta Caddi

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Agar dapat mencari informasi dengan mudah dan juga sebagai hiburan.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Youtube, tiktok, game online.</i>
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 – 3 jam
		4. Dimana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Melalui internet dan <i>youtube.</i>
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	5 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Dapat dengan mudah mencari informasi yang mereka inginkan.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Anak jadi kurang tidur dan tidak bisa mengatur waktu.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Baik.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Patuh tapi kadang juga di langgar.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	1 hingga 3 jam.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Iya.

Nama Narasumber : Rd

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 11

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Untuk memudahkan anak mencari jawaban dari tugas atau PR.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	IG, <i>tiktok</i> , <i>games</i> , dan WA.
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Kurang lebih 5 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Kadang diberitahu tetangga atau saya lihat di FB.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	Mulai dari pandemi corona.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Bisa menambah pengetahuan anak.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Malas dan pura-pura tidak mendengar ketika di suruh.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Baik namun suka menyendiri.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Tergantung situasi.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya tapi dulu.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	1 jam
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Sering.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Tidak.

Nama Narasumber : Kn

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar, No. 12 Lorong 5

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Untuk memudahkan dalam menyelesaikan tugas sekolah.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	Game.
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Biasanya 5 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Iklan pada TV
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	Pada usia 6 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Memudahkan anak dalam mengerjakan tugas sekolah.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Menjadi malas ketika membantu pekerjaan rumah.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Sering bertengkar dengan adiknya dan jarang berkumpul dengan keluarga.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Terkadang.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	2 jam paling lama.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Susah untuk bergaul.

Nama Narasumber : Dh

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10 Lorong 1

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Untuk belajar.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Game, tiktok, youtube.</i>
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Setiap hari tidak menentu kadang 4 sampai 5 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Iklan pada <i>youtube.</i>
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	Pada usia 7 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Memudahkan dalam belajar.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Malas belajar.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Ketika berinteraksi terkadang anak banyak diam namun cenderung menyendiri di kamar.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Terdapat beberapa tidak dipatuhi.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	1 jam
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Sering.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Susah.

Nama Narasumber : Mi

Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 11

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Karena mereka menggunakan HP untuk belajar.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	WA.
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Sekitar 2 – 3 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Saya mengetahui sejak dulu.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	7 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Anak saya lebih paham teknologi.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Anak saya kecanduan HP dan game.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Baik.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Iya tapi terkadang melanggar.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya sering dulu sebelum corona sekarang sudah ada HPnya.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	Sekitar 2 jam
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Sering.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Iya.

Nama Narasumber : Sh

Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022

Tempat Wawancara : Rumah

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Supaya dia tidak keluar bermain.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Youtube, tiktok, game.</i>
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	Sampai hpnya lobet.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Melalui internet.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	5 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Dapat belajar melalui <i>google</i> .
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Lambat makan, lambat tidur atau biasa begadang.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Baik namun terlalu fokus dengan HPnya.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Tidak.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Jarang.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	1 jam
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Pernah.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Ya.

Nama Narasumber : NA

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 10

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Untuk membantu mereka dalam belajar serta dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Google</i> .
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	3 jam sehari.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Iklan dan teman.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	9 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Lebih bisa memahami pelajaran melalui <i>youtube</i> .
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Kecanduan, malas belajar, dan malas disuruh.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Sejauh ini baik-baik saja karena dia betah di kamar bermain HP.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Tergantung.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Jarang sekali lebih suka main game dengan temannya.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	1 jam
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Sering sekali.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Lumayan susah karena jarang keluar rumah.

Nama Narasumber : Jm

Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022

Tempat Wawancara : Jl. Teuku Umar 12 Lorong 8

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Supaya tidak ketinggalan zaman.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	<i>Tiktok</i> , WA, dan <i>youtube</i> .
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 – 3 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Di TV dan dari FB.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	5 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Dapat mengetahui informasi.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Susah diatur dan tidak mau belajar
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Suka melawan.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Tidak.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Iya.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	Pagi sampai sore.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Sering sekali.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Susah sekali karena anaknya sensitif sekali.

Nama Narasumber : NI

Tanggal Wawancara : 29 Mei 2022

Tempat Wawancara : Rumah

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Karena digunakan untuk pembelajarn namun perlu pengawasan.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	WA, <i>youtube</i> , <i>tiktok</i> , dan kamera.
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	3 hingga 4 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Internet dan iklan pada TV.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	9 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Dapat menonton video pembelajaran dan mencari informasi.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Membuat malas, kecanduan, dan malas bermain dengan adiknya.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Baik namun cenderung di kamar.
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Tidak semuanya di patuhi.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Jarang.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	Menghabiskan waktu 1 jam saja.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Anak pernah bertengkar dengan anak tetangga.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Dia hanya mudah bergaul dengan teman sebayanya.

Nama Narasumber : Nt
 Tanggal Wawancara : 3 Juli 2022
 Tempat Wawancara : Rumah

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Agar dapat lebih mudah berinteraksi dengan dunia luar.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	Internet, <i>facebook</i> , <i>tiktok</i> dan kamera.
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	1 sampai 2 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Melalui media televisi.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	10 tahun.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Lebih percaya diri dan luas wawasannya.
		2. Apakah dampak negatif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Terlalu fokus main HP dan membuatnya malas melakukan pekerjaan rumah.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Baik dan selalu <i>sharing</i> .
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Terkadang tidak patuh.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Jarang.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	30 menit.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Sering.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Iya.

Nama Narasumber : RP

Tanggal Wawancara : 29 Mei 2022

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Mengapa anda memberikan <i>smartphone</i> bagi anak?	Agar dapat mengakses informasi dan meningkatkan keterampilan dengan menonton video.
		2. Fitur apa yang sering di akses oleh anak?	Internet, kamera, pemutar musik, dan aplikasi game.
		3. Berapa durasi waktu di gunakan anak untuk bermain <i>smartphone</i> ?	2 hingga 3 jam.
		4. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	Melalui internet.
		5. Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan <i>smartphone</i> ?	Pada saat belajar online di mulai.
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Memperoleh banyak informasi.
		2. Apakah dampak positif bagi anak selama menggunakan <i>smartphone</i> ?	Mengganggu pola tidur, tidak fokus, susah diajak bicara ketika main game dan ketergatungan.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?	Ramah tapi lebih suka di kamar bermain <i>games</i> .
		2. Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?	Terkadang tidak patuh.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Jarang.
		4. Berapa durasi waktu anak bermain bersama teman sebayanya?	1 jam.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?	Sering, oleh karena itu saya hanya mengizinkan bermain hanya sebatas depan rumah saja agar saya dapat mengawasinya.
		2. Apakah anak mudah bergaul dengan orang di sekitar rumah?	Susah karena jarang keluar rumah lebih sering di kamar bermain game.

HASIL WAWANCARA GURU V-A

Nama Narasumber : ND

Tanggal Wawancara : 28 Mei 2022

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>smartphone</i>	1. Apakah dalam proses pembelajaran di kelas sering menggunakan <i>smartphone</i> ?	Pada saat daring setiap hari, tetapi saat PTM sewaktu-waktu saja.
		2. Fitur apa yang sering di gunakan dalam proses pembelajaran?	WA, IG, telegram, quiziz, classroom.
		3. Di mana anda mengetahui mengenai fitur pada <i>smartphone</i> ?	WA, FB dan media sosial lainnya.
		4. Bagaimana pengawasan anda dalam pembelajaran dengan pemanfaatan <i>smartphone</i> ?	Terlebih dahulu diberikan penjelasan terhadap siswa sambil mengontrol setiap waktu
2.	Dampak positif dan negatif <i>smartphone</i>	1. Apakah dampak positif penggunaan <i>smartphone</i> dalam proses pembelajaran?	Sangat berdampak positif karena mengakses informasi secara cepat.
		2. Apakah dampak negatif penggunaan <i>smartphone</i> dalam proses pembelajaran	Dampak negatif adalah bahaya terhadap konten-konten tik layak bagi anak.
3.	Perilaku dalam bentuk interaksi dengan orang sekitar	1. Bagaimana interaksi siswa dengan siswa lain pada saat belajar?	Berjalan sesuai harapan.
		2. Bagaimana interaksi siswa dengan anda pada saat belajar?	Berbagai-macam interaksinya tergantung cara sebuah media pembelajaran.
		3. Apakah anak sering bermain dengan teman ketika jam istirahat?	Kadang-kadang.
4.	Bentuk tingkah laku sosial anak	1. Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman ketika sedang bermain pada jam istirahat?	Kadang-kadang.
		2. Apakah siswa suka membantu temannya ketika mengalami kendala dalam belajar?	Sebagian besar suka membantu.

Lembar Hasil Wawancara dengan Guru V-A

LEMBAR WAWANCARA GURU KELAS	
1. Identitas Narasumber	
Nama	Nurdin, S. Pd., M. Pd.
Jenis Kelamin	Laki-laki
Tanggal Wawancara	28 Mei 2022
Tempat Wawancara	SD Inpres Galangan Kapal - II
Pukul	10.00 - Selesai.
2. Daftar pertanyaan	
a. Smartphone	
1) Apakah dalam proses pembelajaran di kelas sering menggunakan <i>smartphone</i> ?	Sangat sering dipakai karena mengahus informasi sangat cepat
2) Apa kecanggihan pada <i>smartphone</i> memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran?	Sangat cepat akses belajar terhadap konten yang lebih cepat untuk siswa
3) Apa dampak negatif penggunaan <i>smartphone</i> dalam proses pembelajaran?	Banyak negatif akses belajar terhadap konten yang lebih cepat untuk siswa
4) Di mana anda mengetahui mengenai pemanfaatan <i>smartphone</i> dalam proses pembelajaran?	WAG, fb dan media sosial lainnya.
5) Fitur apa pada <i>smartphone</i> yang anda gunakan dalam proses pembelajaran?	WA, IG, Telegram, Quizizz, Classroom
6) Dimana anda mendapatkan informasi mengenai ketersediaan fitur tersebut?	Dari media maupun dari teman-teman.
7) Apakah siswa sering membuka aplikasi lain ketika pembelajaran sedang berlangsung?	Kadang-kadang
8) Bagaimana pengawasan anda dalam pembelajaran dengan pemanfaatan <i>smartphone</i> ?	Terkadang dikontrol memberikan penjelasan terhadap cara betul menggunakan setiap waktu.
b. Kepribadian Sosial	
1. Bagaimana interaksi siswa terhadap siswa lain pada saat belajar?	Berjalan sesuai dengan harapan
2. Bagaimana interaksi siswa terhadap anda pada saat belajar?	Bermacam-macam interaksinya tergantung cara mereka sebagai media pembelajaran
3. Bagaimana perilaku siswa di lingkungan sekolah?	Pada umumnya baik, tetapi perlu pengawasan berkelanjutan
4. Apakah siswa sering bermain bersama teman sebaya ketika jam istirahat?	Kadang-kadang
5. Apakah siswa pernah berselisih atau bertengkar dengan teman ketika sedang bermain pada jam istirahat?	Kadang-kadang
6. Apakah siswa mudah berinteraksi dengan teman kelasnya?	Tergantung suasana
7. Apakah siswa suka membantu temannya ketika mengalami kendala dalam belajar?	Sebagian besar suka membantu.
8. Bagaimana perilaku siswa ketika dalam pembelajaran kelompok berbeda pendapat dengan temannya?	Terkadang ada feed pendapat.
9. Apakah siswa mudah menerima perbedaan pendapat ketika sedang berdiskusi?	Bervariasi cara menyajikannya sebagai materi.

Lembar Hasil Wawancara dengan Orang Tua Kelas V-A

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : *Nurlina*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 Tanggal Wawancara : *29 Mei 2022*
 Tempat Wawancara : *Rumah*
 Pukul : *10.35*

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Bermanfaat untuk mengakses informasi dan video pembelajaran
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Internet dan iklan pada TV
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
Karena digunakan untuk pembelajaran namun perlu pengawasan
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
WA, Youtube, Tiktok dan kamera
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
3 hingga 4 jam
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
9 Tahun

7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Kadang dimanfaatkan untuk belajar juga untuk mengakses aplikasi lain

8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton YouTube dan lain-lain?

Iya

9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?

Dapat menonton video pembelajaran dan mencari informasi

10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?

membuat malas, kecanduan, dan malas bermain dengan adiknya

b. Kepribadian Sosial

1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?

Ketika di rumah anak ramah dan suka berbicara sopan, anak sangat komunikatif dengan keluarga, namun cenderung di kamar.

2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?

Baik

3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?

Tidak semuanya di patuhi

4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?

Terkadang

5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?

Iya

6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Jarang

7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Anak pernah bertengkar dengan anak tetangga karena saling merampas bola.

8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebaya?

menghabiskan waktu 1 jam saja

9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Memberikan izin namun sebatas di depan rumah saja

10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Hanya. Dia hanya mudah bergaul dengan teman sebayanya.

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

I. Identitas Narasumber

Nama : *Resmiati Profke*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 Tanggal Wawancara : *29-5-2022*
 Tempat Wawancara : *Rumah*
 Pukul : *14.00 wta*

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. *Smartphone*1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?

Fitur yang terdapat pada smartphone adalah semua aplikasi yang dapat saya manfaatkan.

2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?

Melalui Internet

3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?

Agar dapat mengakses informasi dan meningkatkan keterampilan dengan menonton video yang dapat memotivasi.

4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?

Internet, kamera, pemutar musik dan aplikasi games.

5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?

2 hingga 3 jam.

6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?

Usia 9 tahun pada saat belajar online dimulai.

7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Kadang-kadang

8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton

YouTube dan lain-lain?

Iya, sering sekali hingga tertidur.

9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?

Mengetahui banyak informasi.

10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?

Mengganggu pola tidur, tidak fokus, susah belajar karena ketika main games, dan dapat menyebabkan ketergantungan.

b. Kepribadian Sosial

1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?

Ramah tapi kadang lebih suka di kamar bermain games.

2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?

Berinteraksi dengan baik tapi kadang juga bertengkar dengan ayahnya ketika ayahnya meminta Hp saat main games.

3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?

Terkadang tidak patuh.

4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?

Terkadang ketika dia tidak main Hp.

5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?

Iya.

6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Jarang.

7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Sering, oleh karena itu saya hanya mengizinkan bermain hanya sebatas di dalam rumah saja agar saya dapat mengawasinya.

8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman

sebayanya?

1 jam.

9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Iya, ketika cuaca tidak mendukung dengan memberi batas waktu dan memberikan hukuman ketika melewati batas.

10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Susah karena jarang keluar rumah lebih sering menghabiskan waktunya di kamar sambil bermain games.

BOSOWA

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Kurnia
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jl. Tekku Umar No 12 Ir s
 Pukul : 18.00

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Dapat memudahkan dalam mengakses informasi.....
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Iklan pada televisi.....
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
 Untuk memudahkan dalam menyelesaikan tugas sekolah.....
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
 Game.....
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
 Biasanya 1 jam.....
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
 Pada Usia 6 tahun.....
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Jarang.....

8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* dan lain-lain?
 Ya.....9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?
 Memudahkan anak dalam mengerjakan tugas sekolah.....10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?
 menjadi malas ketika membantu pekerjaan rumah.....

b. Kepribadian Sosial

1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
 Jarang berkumpul dengan keluarga.....2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
 Sering bertengkar dengan adiknya.....3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
 Tidak.....4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
 Kalau tidak main HP.....5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
 Ya.....6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 Ya.....7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 Ya.....8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?
 2 jam paling lama.....9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?
 Kadang-kadang.....10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?
 Susah untuk bergaul dengan temannya.....

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : *Gitra Dewanti*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 Tanggal Wawancara : *30 Juni 2022*
 Tempat Wawancara : *Rumah, Tueku Umar 10*
 Pukul : *09:00 - 10:00*

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Bisa memudahkan dalam aktivitas.
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Saya mengetahuinya melalui iklan yang ada di tv
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
Saya memberikannya agar anak bisa mudah untuk beli.
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
Games, youtube, dan sesekali google untuk cari jawaban.
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
Durasinya tidak terhingga tergantung anaknya
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
*Sejak corona ada anak saya sudah menggunakan *smartphone* terus-menerus hingga saat ini.*
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?
Iya, dimanfaatkan ketika ada tugasnya.
- 8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton YouTube dan lain-lain?
Iya
- 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?
Dia bisa sedikit-sedikit bahasa inggris karena dari nonton di youtube.
- 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?
Kelelahan, lupa waktu, bisa juga buka tik-tok.
- b. Kepribadian Sosial
- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
baik, bisa membantu kalau tidak lagi main games dan tik-tok.
- 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
baik namun kadang bertengkar karena rebutan HP.
- 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
sedikit patuh.
- 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
kadang-kadang ketika saya sudah marah.
- 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
Iya meminta izin namun ketika tidak dia berikan dia ngambek.
- 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
Iya.

7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?
pernah

8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?
saat pulang sekolah hingga sore.

9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?
Iya di berikan karena kalau tidak dia bisa ngambek, marah atau nangis.

10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?
mudah, karena yang di dekat rumah rata-rata teman bermainnya.

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Nur Afriana
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jalan Teuku Umar 10
 Pukul : 18:00 sampai selesai

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Fitur meliputi apa saja pada *smartphone* yg membantu dan memudahkan apa saja yang menggunakan *smartphone*. fitur lain hanya sebagai alat hp saja dan sebagai alat
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Video, iklan, dan
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
 Untuk membantu mereka dalam belajar serta anak menggunakan untuk perkembangan kecerdasan
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
 Games
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
 3 jam sehari
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
 8 tahun
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?
 Ya

- 8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* dan lain-lain?
 Setiap Hari

- 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?
 Lebih bisa memahami pelajaran melalui *youtube*

- 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?
 kecanduan, malas belajar, malas dilurus

b. Kepribadian Sosial

- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
 Baik tapi kadang lebih sering dikamar main hp
- 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
 sangat baik baik-baik saja karena dia banyak dituntut
- 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
 Terbangun
- 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
 jarang
- 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
 Ya
- 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 jarang, sekedar lihat saja main game dan teman-teman

- 7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 sering

- 8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?
 1 jam

- 9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?
 jarang karena sering bertengkar

- 10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?
 lumayan susah karena jarang keluar rumah

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : DAHLIA
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN
 Tanggal Wawancara : 30 JUNI 2022
 Tempat Wawancara : Jl. Tesku Umar, NO.10 LORONG 1
 Pukul : 11 - 12

Kadang - kadang.

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?Beberapa fitur yang terdapat pada *smartphone* dapat memudahkan berkomunikasi.2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?Iklan pada *you tube*3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?

Untuk belajar.

4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?

Game, Tik-tok, dan *you tube*.5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?

Setiap harinya tidak menentu, kadang 1 sampai 5 jam.

6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?

Pada usia 7 tahun.

7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* dan lain-lain?

Sering terjadi.

9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?

Memudahkan dalam belajar.

10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?

Malas belajar.

b. Kepribadian Sosial

1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?

Baik, tetapi cenderung menyendiri di kamar.

2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?

Ketika berinteraksi terkadang anak banyak diamnya.

3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?

Terdapat beberapa yang dipatuhi

4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?

Kadang-kadang.

5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?

Iya

6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Iya, sering.

7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Sering.

8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?

Satu jam.

9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Jarang memberikan izin untuk keluar rumah.

10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Susah.

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama Pasida
 Jenis Kelamin perempuan
 Tanggal Wawancara 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara Jalan Teuku Umar 11
 Pukul 13 sampai selesai

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. *Smartphone*

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Bisa digunakan untuk menonton atau video call dengan keluarga
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Kadang dibicarakan oleh tetangga atau saya lihat di facebook.
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
Untuk memudahkan anak mencari jawaban dari tugas atau PR
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
Iq, tik-tok, wa, game.
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
Kurang lebih 5 jam.
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
Mulai dari paduan.
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Kadang - kadang

- 8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* dan lain-lain?
Iya.
 - 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?
Bisa menambah pengetahuan anak.
 - 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?
Malas, dan pura-pura tidak mendengar ketika disuruh.
- b. Kepribadian Sosial
- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
Baik dan suka menyendiri.
 - 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
Baik.
 - 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
Tergantung situasi
 - 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
Jarang.
 - 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
Iya.
 - 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
Iya, tapi dulu

- 7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Sering.

- 8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?

1 Jam.

- 9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Tergantung cuaca.

- 10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Tidak.

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Funarti
 Jenis Kelamin : Pempuan
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jl. Leuku Umar No.12 (r. 8)
 Pukul : 16:00 - 17:00

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. *Smartphone*

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Sangat mudah digunakan karena mudah dipahami
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
Dari ~~internet~~ iklan
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
karena sangat berguna untuk komunikasi disaat jauh
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
google dan game
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
2 jam
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
10 tahun
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Ya karena mudah untuk mendapatkan materi dari internet

- 8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* dan lain-lain?
Ya, karena banyak hiburan yang bisa didapatkan
 - 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?
Dampak positifnya anak saya bisa mengikuti kelas online
 - 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?
anak saya kadang lupa untuk belajar
- b. Kepribadian Sosial
- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
Tenang dan pendiam
 - 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
Sangat baik
 - 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
Iya pernah
 - 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
Kadang bantu dan kadang tidak
 - 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
Iya, karena saya sering mengajarkannya begitu
 - 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
Iya sering karena banyak anak-anak disekitar rumah

- 7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Iya pernah

- 8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?

3 jam

- 9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Iya, karena penting untuk pertumbuhannya

- 10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Iya mudah karena anak saya ramah

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Jumriah
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Ul. Teuku Umar 12 r. 8
 Pukul : 19.00 - selesai

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada smartphone?

Bisa mendapatkan informasi

2) Dimana anda mengetahui mengenai smartphone serta fitur yang terdapat pada smartphone?

Di TV dan dan fb

3) Mengapa anda memberikan smartphone bagi anak?

Supaya tidak ketinggalan zaman

4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?

Tiktok, wa, youtube

5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain smartphone?

2 - 3 jam

6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan smartphone?

pada usia 5 tahun

7) Apakah anak memanfaatkan smartphone untuk belajar?

Iya,

8) Apakah anak menggunakan smartphone untuk hiburan misalnya menonton YouTube dan lain-lain?

Iya, ayak saya suka menonton hiburan yang ada di youtube, tiktok

9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan smartphone?

susah diatur, tidak mau belajar
Dapat mengetahui informasi

10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan smartphone pada anak anda?

Susah diatur, tidak mau belajar

b. Kepribadian Sosial

1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?

Mafal, Sakali, Suka Malawau

2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?

Baik

3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?

Tidak

4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?

Tidak

5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?

Iya,

6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Sering

7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Sering sekali

8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?

Dari pagi sampai sore

9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Iya karena kalau tidak marah, melampar barang^{xx} yang ada di dekatnya

10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Susah sekali karena anaknya ~~tidak~~ sensitif sekali

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

Jombang

1. Identitas Narasumber

Nama : Mardiana
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 17.00

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 fitur *smartphone* dapat digunakan dimanapun dengan baik.
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 melalui internet
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
 Untuk dapat mengakses informasi yang dibutuhkan
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
 game online, tiktok, youtube.
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
 3-4 jam
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
 7 tahun
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

- 8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton YouTube dan lain-lain?
 Ya, 5-10 hari

- 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?
 Menambah wawasan berbahasa

- 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?
 kecanduan main game, ~~tidak~~ main ke forum

b. Kepribadian Sosial

- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
 Baik tapi malas disuruh
- 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
 Suka bertengkar dengan adiknya, malas diganggu saat main game
- 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
 Jarang
- 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
 Jarang
- 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
 Ya
- 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 Jarang keluar rumah

- 7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 Sempat bermain

- 8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?
 1 jam paling lama

- 9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?
 Jarang karena selalu bertengkar dengan temannya

- 10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?
 Susah karena jarang keluar

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Murniati
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022
 Tempat Wawancara : Rumah, Jl. Teuku Umar II
 Pukul : 15. - Selesai.

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Banyak fitur yang bermanfaat.
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Saya mengetahui sejak dulu.
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
 Karena mereka menggunakan HP untuk belajar
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
 WA untuk mengumpulkan tugas.
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
 Sekitar 2 - 3 jam
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
 ± 7 tahun.
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Ya

- 8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* dan lain-lain?

Iya.

- 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?

anak saya lebih paham teknologi

- 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?

Anak saya kecanduan HP dan game

b. Kepribadian Sosial

- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?

Baik

- 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?

Baik

- 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?

Iya, tapi terkadang melanggarnya.

- 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?

Iya

- 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?

Iya

- 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Iya sering dulu sebelum corona sekarang sudah ada banyak

- 7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Sering

- 8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?

Sekitar 2 jam

- 9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Iya

- 10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Iya

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama: Pujiawati

Jenis Kelamin: Perempuan

Tanggal Wawancara: 2 Juli 2022

Tempat Wawancara: Jl. Bukit Candi

Pukul: 16.30 - Selesai

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?

Fitur yang terdapat di HP sangat bermanfaat jika diawasi dengan baik

2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada*smartphone*?

Melalui internet dan youtube

3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?

agar dapat mencari informasi dan hiburan dan juga sebagai hiburan

4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?

Youtube, Tiktok, game online

5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?

2 - 3 jam

6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?

5 tahun

7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Ya

8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton

Youtube dan lain-lain?

Ya

9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?

dapat dengan mudah mencari informasi yg mereka inginkan

10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada

anak anda?

Anak-anak jadi kurang bisa dan tidak bisa mandiri

b. Kepribadian Sosial

1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?

Ceria

2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?

baik interaksi dengan baik

3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?

patuh tapi kadang juga melanggar

4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?

kadang-kadang

5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?

Ya

6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Ya

7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Ya

8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebaya?

1-3 jam

9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Ya

10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Ya

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Sahira
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 10.00 - 11.00

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Fitur yang sangat bermanfaat jika diakses dengan baik
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?
 Melalui internet
- 3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?
 Supaya dia tidak kebosan untuk main
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
 Youtube, Tiktok, Game
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?
 Sampai 11.00 malam
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?
 5 tahun
- 7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Ya, belajar melalui google

- 8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* dan lain-lain?
 Ya

- 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?
 Dapat belajar melalui *google*

- 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?
 Lambat bangun, lambat tidur atau bisa begadang

b. Kepribadian Sosial

- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
 Manas dan ketidur bosan dengan *smartphone*
- 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
 Berkomunikasi dengan baik
- 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
 Tidak
- 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
 Tidak
- 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
 Ya
- 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 Tidak jarang

- 7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 Pernah

- 8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?
 1 Jam

- 9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?
 Ya

- 10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?
 Ya

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

I. Identitas Narasumber

Nama : Farida
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 14.00 - Selesai

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada *smartphone*?

Saya lebih mudah memunculkannya, hanya dengan jari

2) Dimana anda mengetahui mengenai *smartphone* serta fitur yang terdapat pada *smartphone*?

Baru saja sudah membeli *smartphone* yg memiliki fitur2 yg -
- mempermudah

3) Mengapa anda memberikan *smartphone* bagi anak?

Sulanya memudahkan untuk proses pembelajaran

4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?

Google dan ~~facebook~~ Youtube

5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain *smartphone*?

1 jam

6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan *smartphone*?

usia 5 tahun

7) Apakah anak memanfaatkan *smartphone* untuk belajar?

Ya tentu saja

8) Apakah anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton YouTube dan lain-lain?

Ya kadang-kadang

9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan *smartphone*?

Milikiki pengetahuan yang luas

10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan *smartphone* pada anak anda?

bisa membuat kecanduan sehingga lupa waktu

b. Kepribadian Sosial

1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?

lebih sibuk dengan Hp

2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?

Kurang karena sering main Hp

3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?

Ya ditetapkan namun harus selalu di ingatkan

4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?

Kurang-kurang

5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?

Ya tentu saja

6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Ya kadang-kadang

7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

Pernah

8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?

30 menit

9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

Ya tentu saja

10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

Kurang, karena lebih senang menggunakan *Smartphone*

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Nettie
 Jenis Kelamin : perempuan
 Tanggal Wawancara : 03 Juli 2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 16.00 - selesai

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

a. Smartphone

- 1) Bagaimana pemahaman anda tentang fitur yang terdapat pada smartphone?
 Fitur yang terdapat pada smartphone dapat membantu gaya
- 2) Dimana anda mengetahui mengenai smartphone serta fitur yang terdapat pada smartphone?
 melalui media televisi
- 3) Mengapa anda memberikan smartphone bagi anak?
 Agar dapat lebih mudah berinteraksi dengan dunia luar
- 4) Fitur apa yang sering di akses oleh anak anda?
 internet, facebook, kamera dan tiktok
- 5) Berapa durasi yang biasa digunakan anak untuk bermain smartphone?
 1 sampai 2 jam
- 6) Pada usia berapa anak anda mulai menggunakan smartphone?
 10 tahun
- 7) Apakah anak memanfaatkan smartphone untuk belajar?

kadang-kadang

- 8) Apakah anak menggunakan smartphone untuk hiburan misalnya menonton Youtube dan lain-lain?
 iya sangat sering
- 9) Apakah dampak positif bagi anak anda selama menggunakan smartphone?
 lebih percaya diri dan lebih luas wawasannya
- 10) Apakah dampak negatif yang timbulkan dari penggunaan smartphone pada anak anda?
 terlalu peur main hp dan membatasi kelas
 melibatkan pekerjaan rumah
- b. Kepribadian Sosial
- 1) Bagaimana perilaku anak ketika berada di rumah?
 Aktif
- 2) Bagaimana interaksi anak dengan keluarga?
 Baik dan selalu sharing
- 3) Apakah anak patuh terhadap aturan rumah yang anda tetapkan?
 Terkadang tidak patuh
- 4) Apakah anak sering membantu pekerjaan di rumah?
 kadang-kadang
- 5) Apakah anak meminta izin ketika akan melakukan kegiatan di luar rumah?
 iya selalu
- 6) Apakah anak sering bermain dengan teman sebaya di sekitar rumah?
 iya iya

- 7) Apakah anak pernah bertengkar atau berselisih dengan teman sebaya di sekitar rumah?

iya

- 8) Berapa durasi waktu digunakan anak untuk bermain bersama teman sebayanya?

1-2 jam 30 menit

- 9) Apakah anda memberikan izin kepada anak untuk bermain di luar rumah?

iya tapi tetap dalam pengawasan

- 10) Apakah anak mudah bergaul dengan orang yang ada di sekitar rumah?

iya.

Lembar Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas V-A

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Muhammad Rasyan
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Kelas : V A
 Tanggal Wawancara : 27/5/2022
 Tempat Wawancara : SD INPRES GORONGAN KAPAL II
 Pukul : 10:30 - selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 Untuk main game dan belajar, menonton
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 Super 8us, mobile legend, wa, dan youtube
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 Internet, TV dan dari teman
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 Menghibur bisa nonton apapun sama main game dengan teman
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 Iya kalau ada tugas
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 2 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton

YouTube atau bermain game?
 Iya iya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

Sampai loba

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

Iya tapi kadang juga tidak

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

Membantu kalau disuruh

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

Kalau itu main game saya lanjutin (tapi sebentar baru lanjut main)

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

Jarang dan 1 jam

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

Pernah

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

tidak pernah

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

Iya kalau tidak hujan

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

Iya

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

Iya mendengar penjelasannya

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

Tergantung mata apa

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Muli Radri Eka Ramadhan
 Jenis Kelamin : Laki - Laki
 Kelas : VA
 Tanggal Wawancara : 29/5/2022
 Tempat Wawancara : 50 Inpro Balangan Kapal II
 Pukul : 11:30 - Selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. *Smartphone*1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?

Bermain game dan belajar

2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?

Mobile legend dan wa google

3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?

dari tv sama youtube

4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?

Mengisi waktu luang banyak aplikasi game

5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?

Sekali - kali

6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?

1 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton YouTube atau bermain game?

Iya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

Sampai labet

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

Sekali-kali tapi sering tidak patuh

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

Bermain hp

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

Menolong sebentar

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

2 jam

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

Pernah

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

Tidak terima

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

Iya

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

Pernah

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

Mendengar penjelasan

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

Sekali - kali

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Nurfadilla H
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : 5 A
 Tanggal Wawancara : 28/5/2022
 Tempat Wawancara : SD NIPRES Galangan Kapal
 Pukul : 09:35

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?

Mendapat informasi dari Smartphone

2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?

wa! tik, tik, ig, youtube

3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?

Sy Mendapat informasi fitur dari teman

4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?

banyak aplikasi Menarik

5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?

Iya

6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?

1 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* atau bermain *game*?

Iya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

1 jam

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

Iya

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

Menyapa

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

Mencoba tau lanjut bermain Smartphone

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

3 jam

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

Iya

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

Iya

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

Iya tapi sebatas rumah

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

Iya

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

Iya

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

Iya

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Julia Alzanca
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V/5
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jl. Tawakulot 10
 Pukul : 09-10

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 Kelanjutan untuk mencari tugas, bermain game
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 Google, tiktok dan facebook, You tube
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 Pada teman bermain
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 Banyak aplikasi yang menarik
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 Iya untuk belajar
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 1 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton

YouTube atau bermain game?

Iya saat ini saya mencari. Pelajaran di rumah saya lumayan bermain game

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

sampai mata pedulung mata ke

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

Iya saya patuh

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

Saya menerima ke apabila ibu melakukan sesuatu

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

Saya menemukannya ke kemudian memanggil ibu

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

Iya sering bermain kurang lebih 3 jam

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

Iya pernah

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

Iya menerima jika teman saya itu memang salah

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

Iya mengizinkan apabila saya sudah belajar

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

Iya pernah tetapi hukuman yang ringan tidak merugikan fisik

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

Iya respon sangat baik

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

Iya bermain

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Aisyah Syahhira
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V A
 Tanggal Wawancara : 20 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jalan Teuku Umar 10
 Pukul : 15.00 sampai selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 ..Mendapat Tiket
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 ..Tiktok
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 ..Dari teman
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 ..Karena Untuk Nonton
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 ..Iya dengan belajar online
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 ..2 jam

- 7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* atau bermain *game*?
 ..Iya

- 8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?
 ..1 jam

b. Kepribadian Sosial

- 1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?
 ..Pahuh
- 2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?
 ..Bantu ibu memasak
- 3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?
 ..Simpan *smartphone* dan bantu adik yang jatuh
- 4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?
 ..Sering, 1 jam
- 5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?
 ..Pernah
- 6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?
 ..Tidak

- 7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?
 ..Iya

- 8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?
 ..Pernah

- 9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?
 ..Iya

- 10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?
 ..Iya

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Muly Wisnu
 Jenis Kelamin : laki-laki
 Kelas : V-A
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jl. Terusan Umar 10 Lorong 2
 Pukul : 17.30 sampai selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 .. untuk hiburan youtube dan main game ..
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 .. youtube dan aplikasi logan ..
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 .. di hp ibu ..
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 .. karena bisa menonton dan banyak game ..
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 .. iya, pada saat ada tugas bisa lewat jawaban di google ..
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 .. 2 sampai 3 jam ..

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton

YouTube atau bermain game?

.. iya ..

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

.. 1 jam ..

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

.. iya ..

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

.. ikut ibu saja ..

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

.. aku bantu adik lalu kembali main hp ..

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

.. tidak ..

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

.. pernah ..

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

.. tidak ..

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

.. tidak ..

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

.. pernah ..

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

.. iya ..

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

.. iya ..

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Aliyah Atifa Asizah
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V A
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : JL Taiku Umar II
 Pukul : 13 sampai selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 Untuk main game
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 Free Fire
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 Lihat dari teman
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 Karena banyak game-nya
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 Iya pada saat belajar online
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 1 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton YouTube atau bermain game?
 Iya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?
 3 jam

b. Kepribadian Sosial

- 1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?
 Iya
- 2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?
~~tidak~~ Lihat-lihat saja
- 3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?
 Membantu adik
- 4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?
 Sering sekitar 2 jam
- 5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?
 Pernah apa-apa game
- 6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?
 Tidak

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?
 Iya

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?
 Iya pernah pada saat lupa cuci piring

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?
 Iya

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?
 Iya

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Mutmainnah Kurnia
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V.A
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jln. Teuku Umar No 12 ltr. S
 Pukul : 16.00 - 17.00

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 Untuk berkomunikasi
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 Google, Tiktok, WA, dan Instagram
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 Tiktok, You Tube
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 Untuk menghibur diri sendiri
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 Tergantung, biasa iya biasa juga tidak
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 1/2 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *You Tube* atau bermain *game*?
 Iya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?
 3 biasa juga 4 jam

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?
 Iya saya patuh

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?
 saya membantu ibu

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?
 saya menolongnya

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?
 saya bermain dengan mereka dari jam 4-5 biasa

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?
 Iya sering

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?
 Iya biasa juga

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?
 Iya biasa juga tidak

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?
 Iya biasa

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?
 Iya tentu

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?
 Iya

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Cahya Mustika
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : 5A
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Jl. Hutan Umas 12 11/8
 Pukul : 12:00 - Selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 untuk main games
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 tiktok, Youtube
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 teman
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 banyak hiburannya
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 terkadang
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 10am

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton
YouTube atau bermain *game*?
 Iya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?
 sampai 10bel

b. Kepribadian Sosial

- 1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?
 Iya
- 2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?
 di surupi laras bergerak
- 3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?
 mambarekamnya tertatih
- 4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?
 pagi sampai sore
- 5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?
 Iya Perah
- 6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?
 terkadang marah

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?
 Iya biasa juga tidak

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?
 Iya biasa

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?
 Iya tentu

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?
 Iya

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Nurul Rabiya
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : VA
 Tanggal Wawancara : 30 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 08-09.00

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?

Untuk belajar dan bersenang-senang

2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?

tik-tok, Google, Face book, dan wa

3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?

Klan TV dan tik-tok

4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?

Lebih mudah untuk berkomunikasi

5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?

Iya

6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?

1-2 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* atau bermain *game*?

Iya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

1 jam

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

Ya kadang-kadang

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

Membantuinya

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

menolong adik yg terjatuh

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

1-3 jam

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

Tidak pernah

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

Iya

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

Iya

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

Pernah

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

Iya

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

Iya

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Muhammad Karisima
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Kelas : V A
 Tanggal Wawancara : 2 Juli 2022
 Tempat Wawancara : rumah, Jl. Teuku Umar II
 Pukul : 18 - Selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. *Smartphone*

1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
Karena ingin belajar dan main game.

2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
WA dan game

3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
dari teman

4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
Karena bisa bermain game dan belajar

5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
Ya.

6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
2 jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* atau bermain *game*?
Ya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?
3 jam

b. *Kepribadian Sosial*

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?
Ya

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?
membantu

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?
menolong adik.

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?
Ya sering 1 jam

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?
Ya

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?
Ya

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?
Ya

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?
Sering

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?
Yah

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?
Ya.

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Putri Adella
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V A
 Tanggal Wawancara : 02 Juli 2022
 Tempat Wawancara : Jl. Bukit 2 Candi
 Pukul : 16:30 - selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. *Smartphone*1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?

Untuk belajar dan hiburan

2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?

Wts, Game, Youtube, tiktok

3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?

Ayah dan Ibu

4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?

Karena bisa digunakan untuk bermain game dan belajar

5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?

Ya

6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?

1 Jam

7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton

YouTube atau bermain game?

Ya

8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

2 Jam

b. Kepribadian Sosial

1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

Ya

2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

Membantu Ibu

3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

Membantu Pertolongan

4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

Ya, 5 jam

5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

Tidak pernah

6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

Ya

7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

Ya

8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

Pernah

9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

Ya

10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

Ya

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Ariana Zahra
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V/A
 Tanggal Wawancara : 02/07/2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 10.00-11.00

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. *Smartphone*

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
untuk membantu dan belajar
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
Tiktok, Youtube, WA, dan google
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
Dari teman
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
Banyak aplikasi menarik
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
Iya
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
1 (satu) jam untuk belajar

- 7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* atau bermain *game*?
Iya, sering

- 8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?
6 jam

b. *Kepribadian Sosial*

- 1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?
Terkadang
- 2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?
Membantu jika disuruh
- 3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?
Mendang
- 4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?
Jarang (1 jam)
- 5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?
Pernah
- 6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?
Tidak

- 7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?
Jarang

- 8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?
Pernah

- 9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?
Iya

- 10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?
Terkadang

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Haniso Sy Fabiani
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V A
 Tanggal Wawancara : 2 Juni 2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 19.00 - Selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. Smartphone

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 Untuk belajar dan menonton dan berkomunikasi
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 Tether, web, IG, Youtube, Mi, Google
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 Iklan dan dari tahu teman
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 Banyak aplikasi gratis, menonton, apapun yang diinginkan
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 Ya
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 Tergantung tugas
- 7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton *YouTube* atau bermain *game*?
 Ya setiap saat
- 8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?
 4-5 jam
- b. Kepribadian Sosial
 - 1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?
 Ya
 - 2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?
 Terkadang membantu membantu
 - 3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?
 Memanggil Ibunya
 - 4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?
 Ya kadang 1 jam
 - 5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?
 Pernah
 - 6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?
 Tidak
- 7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?
 Ya tapi kadang tidak
- 8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?
 Ya
- 9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?
 Ya
- 10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?
 Terkadang

LEMBAR WAWANCARA SISWA

1. Identitas Narasumber

Nama : Choco Syakila
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : V A
 Tanggal Wawancara : 03 Juli 2022
 Tempat Wawancara : Rumah
 Pukul : 16.00 - selesai

2. Daftar pertanyaan wawancara

a. *Smartphone*

- 1) Mengapa kamu menggunakan *smartphone*?
 Karena... untuk belajar dan menentem dan berkomunikasi
- 2) Fitur apa yang sering kamu akses pada *smartphone*?
 Tiktok, WA, IG, Google, Youtube dan game, kamera
- 3) Di mana kamu mengetahui tentang fitur yang ada pada *smartphone*?
 Iklan dan Youtube
- 4) Apa yang membuatmu tertarik untuk menggunakan *smartphone*?
 Banyak aplikasi menarik
- 5) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk belajar?
 Iya
- 6) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk belajar?
 1 jam

- 7) Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk hiburan misalnya menonton

YouTube atau bermain *game*?

Iya menonton tiktok dan youtube dan bermain game

- 8) Berapa lama durasi waktu kamu gunakan bermain *smartphone* untuk hiburan?

5 jam

b. Kepribadian Sosial

- 1) Apakah kamu patuh terhadap perintah orang tua dan aturan di rumah?

Iya

- 2) Ketika kamu sedang bermain *smartphone* lalu kamu melihat ibumu sedang memasak atau pekerjaan lain apa yang kamu lakukan?

Membantu kalau disuruh

- 3) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bermain *smartphone* lalu melihat adikmu jatuh?

Menebang

- 4) Apakah kamu sering bermain dengan teman sebayamu di sekitar rumahmu dan berapa durasi waktu yang kamu gunakan untuk bermain?

Iya terkadang 1 jam

- 5) Apakah kamu pernah bertengkar atau berselisih dengan teman-temanmu?

Sering

- 6) Apakah kamu menerima jika salah satu temanmu memberikan teguran saat bermain?

Tidak

- 7) Apakah orang tuamu mengizinkan untuk bermain keluar rumah bersama teman sebayamu?

Jarang

- 8) Apakah kamu pernah berbuat kesalahan dan mendapatkan hukuman?

Iya

- 9) Apakah kamu merespon guru dengan baik ketika belajar di kelas?

Iya

- 10) Apakah kamu bermain dengan temanmu ketika jam istirahat di sekolah?

Kadang-kadang

Lampiran 6: Dokumentasi Selama Penelitian

Mengantar surat permohonan izin penelitian



Wawancara dengan guru kelas V-A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II



Wawancara dengan siswa atas nama MR



Wawancara dengan siswa atas nama MQR



Wawancara dengan siswa atas nama Nf



Wawancara dengan orang tua siswa atas nama Sr



Wawancara dengan orang tua siswa atas nama NI



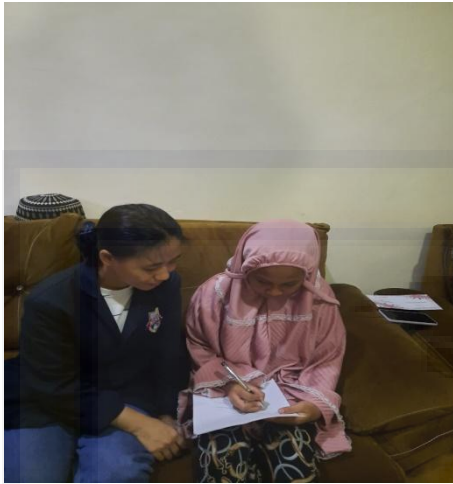
Wawancara dengan siswa AAA dan orang tua siswa atas nama Rd



Wawancara dengan siswa NR dan orang tua siswa atas nama Dh



Wawancara dengan siswa MK dan orang tua siswa atas nama Kn



Wawancara dengan siswa AZ dan orang tua siswa atas nama Sh



Wawancara dengan siswa JA dan orang tua siswa atas nama CD



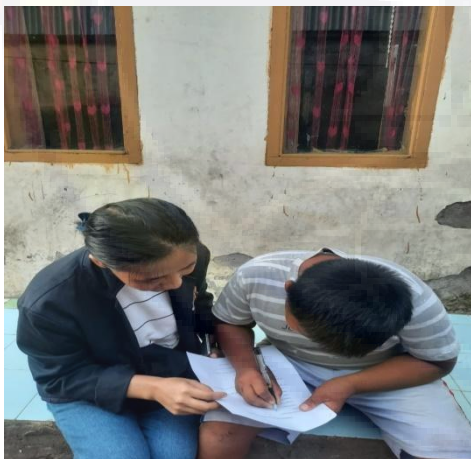
Wawancara dengan siswa MK dan orang tua siswa atas nama Fd



Wawancara dengan siswa CS dan orang tua siswa atas nama Nt



Wawancara dengan siswa PA dan orang tua siswa atas nama Rw



Wawancara dengan siswa MW dan orang tua siswa atas nama Md




Wawancara dengan siswa AS dan orang tua siswa atas nama NA



Wawancara dengan siswa CM dan orang tua siswa atas nama Jm

Lampiran 7: Surat Permohonan Izin Penelitian



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.294/FKIP/UNIBOS/V/2022
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II
 di –
 Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Frisilia Ivon
 NIM : 4518103010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

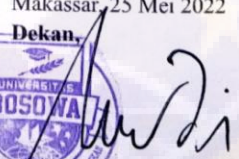
Analisis Penggunaan Smartphone Pasca Pandemi terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Kelas V A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 25 Mei 2022

Dekan,





Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. ✕
 NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran 8: Surat Keterangan Telah Meneliti

DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL II
KECAMATAN TALLO
NPSN : 40312071 NSS : 101196002026
 Alamat : Jl. Butta-Butta Caddi No. 8 Makassar, Telp. 0411 424419

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2/035/UPT.SPF.SDI.GK.II/TL/V/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Hasanang, S.Pd
NIP	: 19670414 198809 2 002
Pekerjaan/Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jl. BTN Sakina D6 No.4, Kel. Paccerrakkang, Kec. Biringkanaya, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan


Menyatakan bahwa:

Nama	: Frisilia Ivon
NIM	: 4518103010
Program Studi	: PGSD
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II, sejak tanggal 25 Mei s/d 30 Mei 2022 dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul **“Analisis Penggunaan Smartphone Pasca Pandemi terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Kelas V A UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II di Kota Makassar”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 30 Mei 2022



KEPALA SEKOLAH
NIP. 19670414 198809 2 002

RIWAYAT HIDUP



Frisilia Ivon, lahir di Pasanglambe pada tanggal 25 Mei 1999. Anak kedua dari dua bersaudara. Ayahnya bernama Linuk dan ibunya bernama Timbin. Penulis memulai pendidikannya di SD Inpres Pasang lambe pada tahun 2005 dan tamat 2011. Selanjutnya, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Parepare dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Parepare dan tamat pada tahun 2017. Setelah itu, melanjutkan pendidikan di Universitas Bosowa dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada tahun 2018 dan tamat pada tahun 2022.