

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS 5  
SDN 1 TAWANGHARJO TAHUN 2024**

Sri Utami<sup>1</sup>, Kiswoyo<sup>2</sup>, Duwi Nuvitalia<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Semarang  
Alamat e-mail : [12001sriutami@gmail.com](mailto:12001sriutami@gmail.com), [2kiswoyo@upgris.ac.id](mailto:2kiswoyo@upgris.ac.id),  
[3duwinuvitalia@upgris.ac.id](mailto:3duwinuvitalia@upgris.ac.id)

**ABSTRACT**

*The use of Smartphone has now reached all levels of society, especially children. the need for supervision of its use by parents and teachers for the good development of students. Incorrect use of smartphones can have an impact on student behavior. This research aims to determine the effect of smartphone use on students at SDN 1 Tawangharjo in the school environment and at home. The problem formulation in this research is how to use smartphone and how smartphone use influences students' social behavior at school. This research uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques in this research are through observation, questionnaires, interviews and documentation. The research results show that the majority of grade 5 students are addicted to playing on smartphone. The positive influence of using smartphone is that students can understand more about technology. Negative influences on social behavior include students' emotions increasing and being difficult to control, students losing track of time, students liking to ask for money for smartphone, students becoming more likely to lie (dishonest), students not caring about the environment around them, disrupting students' health, and students becoming lazy and often ignores other important activities.*

*Keywords: Influence, The Use of Smartphone use, social behavior*

**ABSTRAK**

Penggunaan *smartphone* kini sudah menjangkau seluruh lapisan masyarakat, terutama pada Anak. perlunya pengawasan penggunaannya oleh orang tua dan guru demi kebaikan perkembangan peserta didik. Penggunaan *smartphone* yang salah dapat berdampak pada perilaku peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* pada peserta didik SDN 1 Tawangharjo di lingkungan sekolah maupun di rumah. Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana penggunaan *smartphone* dan bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial peserta didik di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, Angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas 5 kecanduan untuk bermain *smartphone*. Pengaruh positif dari penggunaan *smartphone* peserta didik dapat lebih memahami mengenai teknologi. Pengaruh negatifnya terhadap perilaku sosial diantaranya emosional siswa meningkat dan sulit terkontrol, siswa menjadi lupa waktu, siswa suka minta uang keperluan untuk keperluan *smartphone*, siswa menjadi suka berbohong (tidak jujur), siswa kurang peduli dengan lingkungan

sekitar, mengganggu kesehatan siswa, dan siswa menjadi pemalas dan sering mengabaikan kegiatan penting lainnya.

Kata Kunci: Pengaruh, Penggunaan Smartphone, Perilaku Sosial

### **A. Pendahuluan**

Teknologi saat ini, memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, sehingga banyak tantangan dimasa depan. Tidak hanya terkait masalah kelestarian hidup, tetapi juga terkait dengan etika dan akhlak. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang sangat cepat, perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari masa kemasa menjadi lebih canggih. Perkembangan ini menjadikan pola hidup manusia berubah secara signifikan dikarena perkembangan tersebut mempengaruhi cara komunikasi manusia pada saat ini.

Salah satu perkembangan teknologi yang berpengaruh dalam kehidupan manusia yaitu dengan adanya alat komunikasi pada masa saat ini yaitu *smartphone*, *smartphone* merupakan media yang digunakan manusia sebagai alat komunikasi pada era modern (Abdurahman et al., 2021).

Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan alat komunikasi yang

digunakan untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi dengan baik. Atas dasar itulah manusia berusaha untuk mencari atau menciptakan sebuah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk jangkauan yang luas. Pada abad 21 alat komunikasi semakin kesini semakin berkembang. Teknologi pada abad 21 yang terlihat sangat menonjol yaitu dengan adanya perkembangan alat komunikasi dari yang awalnya hanya komuter sampai adanya telepon.

Pada saat ini pembaharuan telepon berkembang sangat cepat , dari yang hanya bisa dipakai untuk mengirim pesan, telepon dengan pulsa. Telepon saat ini dikenal dengan nama *smartphone*, yang saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, *smartphone* dapat digunakan untuk menyimpan data, berbisnis, mengakses internet, belajar, menonton video, bahkan dapat juga digunakan untuk bermain game.

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dalam masa ini, sudah banyak khalayak

yang mengenal bahkan memiliki *smartphone*, mulai dari yang tua bahkan anak-anak sekarang tidak jarang yang dapat menggunakan *smartphone*. Yang mana apabila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *smartphone*, dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak.

Menurut Hardiati perkembangan sosial pada anak usia SD ditandai dengan adanya perluasan dalam hubungan sosialnya, selain berhubungan dengan anggota keluarga, juga dengan teman sebaya. Sehingga hubungan sosial anak menjadi lebih luas. Interaksi sosial itu memang dibutuhkan bagi anak karena nantinya anak akan dijamin bagaimana caranya bersosialisasi, selain itu dengan berinteraksi sosial, anak akan mendapatkan informasi dari sekelilingnya (Hardiati, 2018)

Dalam lingkungan sekolah dasar, masa ini merupakan periode penting perkembangan sosial anak-anak. Anak-anak sedang belajar bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan memahami norma-norma sosial. Pada tahap perkembangan kelas 5 SD,

anak-anak mulai memperluas lingkup sosial di luar keluarga dan lingkungan sekitar rumah. Interaksi dengan teman sebaya dan guru di sekolah memainkan peran penting membentuk karakter sosial. Namun, pengaruh *smarthphone* telah merubah bagaimana interaksi sosial ini. Anak-anak sering kali lebih tertarik pada layar gadget daripada berinteraksi secara langsung dengan teman-teman sekelas. Pengaruh signifikan antara penggunaan aplikasi media sosial dengan karakter peduli sosial peserta didik SD, sehingga perlu peningkatan karakter peduli sosial agar peserta didik tidak menjadi lebih anti-sosial (Silvia dan Ropida 2022).

Bagaimana penggunaan *smartphone* memengaruhi kemampuan anak-anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan emosional dengan orang lain. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak-anak, termasuk kemampuan membaca ekspresi wajah dan nada suara, serta memahami norma-norma sosial yang berlaku interaksi tatap muka. Penggunaan *smartphone*

membawa dampak positif dan negatif terhadap fokus belajar siswa SD. Secara positif, mempermudah dan memperkaya proses belajar, dan menjaga tingkat daya tahan belajar siswa. Namun, dampak negatif mengakibatkan penurunan fokus belajar siswa, yang tercermin dalam kurangnya ketekunan, keuletan, dan motivasi untuk belajar (Dianti 2023).

Masa anak-anak juga sedang dalam proses menuju kedewasaan, pola pikir anak (remaja) yang lebih terbuka menjadikan anak dapat menerima hal-hal baru dengan mudah dibandingkan orang tua. Usia anak-anak menuju remaja ini semestinya menjadi masa yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya secara intens. Anak-anak biasanya cenderung lebih senang bermain dan bercerita dengan temannya secara langsung.

Anak yang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game pada *smartphone* cenderung diam dan memiliki rasa malas untuk keluar rumah dan tidak memperhatikan lingkungan disekitarnya. Sehingga jika tidak dalam pengawasan orang tua, dapat berpengaruh terhadap pola pikir dan perilaku anak (Rini et al., 2021).

Ada banyak faktor yang dapat menyebabkan anak memiliki kesempatan untuk bermain *smartphone*, diantaranya ada pengaruh tempat tinggal dan keluarga. Atau mungkin karena keluarga yang tidak seimbang, keluarganya broken home atau orang tuanya sibuk kerja, itu juga dapat mengakibatkan anak memiliki kesempatan untuk bermain *smartphone*, karena mereka merasa kurang perhatian dan pengawasan.

Maka orang tua sangat berperan penting dalam pengontrolan *smartphone* anak. Mulai dengan mengajak diskusi dan Tanya jawab mengenai isi dari *smartphone* anak, sesekali meminta *smartphone* anak untuk dicek lebih intens.

Penggunaan *smartphone* telah menjadi fenomena yang tak bisa dihindari dalam masyarakat modern, bahkan pada tingkat usia yang muda. Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan Anak-anak di sekolah dasar, seperti peserta didik kelas 5 SD Negeri 1 Tawangharjo, tidak terkecuali dari pengaruh teknologi ini. Di tengah kepraktisan dan kemudahan yang ditawarkan oleh *smartphone*, muncul kekhawatiran tentang dampaknya terhadap perilaku sosial peserta didik.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dikhawatirkan dapat menimbulkan perilaku sosial yang negatif. Hal ini terlihat bahwa 90% dari 22 peserta didik kelas 5 di SD Negeri 1 Tawangharjo memiliki perilaku negatif yang terlihat saat observasi dilakukan. Oleh karena itu, penelitian tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap karakter sosial pada usia ini menjadi semakin relevan. Peserta didik yang aktif menggunakan *smartphone* cenderung menunjukkan kepribadian yang pasif dan kurang peduli terhadap sekitarnya, sementara karakter mereka cenderung apatis dan mencari kemudahan (Rahmandani et al. 2018).

Dengan demikian, penulis melakukan pengamatan di SD N 1 Tawangharjo yang kebanyakan siswanya menggunakan *smartphone*. Peneliti mengambil objek kelas atas (5) karena berdasarkan pengamatan pada waktu PLP II yang telah dilakukan, siswa disana terpengaruh dengan adanya *smartphone*. Perilaku sosial siswa menjadi salah satu dampak dari penggunaan *smartphone*. Contohnya anak suka berkata kasar, emosi, egois, kurang aktif dalam waktu kelompokan ,dll.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan di SDN 1 Tawangharjo, Kecamatan Tawangharjo, Kabupaten Grobogan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif dimana dalam penelitian ini mendeskripsikan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas 5. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *smartphone* pada peserta didik kelas 5.

Menurut (Gunawan, 2013) Penelitian kualitatif merupakan proses penafsiran dan memahami sebuah peristiwa melalui interaksi tingkah laku manusia dalam kondisi tertentu dalam pandangan peneliti itu sendiri. Data dikumpulkan melalui wawancara, Angket, observasi dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini ada peserta didik SDN 1 Tawangharjo kelas 5, Orang tua peserta didik, dan Guru Kelas 5. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi dan selanjutnya analisis data dimulai dari mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan tingkat

kecaduan kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan yang akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

**1. Tingkat kecanduan (bagaimana penggunaan) *smartphone* pada siswa Kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan**

Berdasarkan hasil angket tentang kecenderungan bermain *smartphone* analisis penelitian mengatakan bahwa sebagian besar siswa kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan mengalami kecanduan bermain *smartphone* yang dapat dilihat bahwa 100% siswa menggunakan *smartphone* dan gemar bermain *smartphone*, serta yang ketagihan bermain *smartphone* lebih banyak dengan perolehan 85% atau 17 siswa dan siswa yang semakin hari semakin lama untuk bermain *smartphone* juga lebih banyak dengan perolehan 70% atau 14 siswa. Lee, dkk. (2012) menjelaskan bahwa kecanduan menggunakan *smartphone* dapat di definisikan sebagai individu yang kecanduan karena penggunaan aplikasi yang ada pada *smartphone* dan kecanduan karena mengikuti perkembangan *smartphone*. Individu yang kecanduan menggunakan *smartphone* karena

aplikasi *smartphone* disebabkan karena individu tersebut menemukan kenyamanan dalam kesehariannya sehingga mereka banyak menghabiskan banyak waktu mereka dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada pada *smartphone* untuk mendapatkan kenyamanan tersebut.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti memperoleh hasil mengenai berapa hari dalam seminggu dan berapa jam sehari siswa dalam bermain *smartphone* untuk mengetahui bagaimana tingkat kecanduan siswa. Hasil diperoleh 60% atau 12 siswa bermain *smartphone* setiap hari (7 hari) dalam seminggu. Kemudian hasil wawancara orang tua siswa menunjukkan orang tua A, orang tua B, orang tua C, dan orang tua D memberikan pernyataan bahwa anaknya bermain *smartphone* dalam seminggu yaitu setiap hari atau 7 hari. Sementara orang tua E menyatakan bahwa dalam seminggu belum tentu bermain *smartphone* setiap hari, anak bermain *smartphone* ketika hanya dipinjami *smartphone* saja. Dan peneliti memperoleh hasil siswa bermain *smartphone* dengan durasi lebih dari 5 jam dalam sehari yaitu sebesar 55% atau 11 siswa, serta

35%% atau 7 siswa bermain 2-5 jam dan 10% atau 2 siswa bermain kurang dari 2 jam. Dari hasil wawancara orang tua menunjukkan orang tua A dan orang tua D menyatakan dalam sehari anak bermain *smartphone* berjam-jam, sepuasnya dan sesukanya yang berarti bermain *smartphone* lebih dari 5 jam, sama dengan halnya orang tua B yang menyatakan bahwa anaknya dalam sehari bermain selama lebih dari 5 jam. Lalu orang tua C mengungkapkan bahwa anak bermain *smartphone* dalam sehari selama 4 jam sesuai batas yang ditentukan, tetapi biasanya melebihi batas yang ditentukan. Sementara orang tua E memberikan batasan waktu hanya 1 jam saja bermain *smartphone* yang berarti kurang dari 2 jam. Dengan demikian analisis peneliti menyatakan bahwa siswa memiliki tingkat kecenderungan bermain *smartphone* yang berbeda.

## **2. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan**

Menurut Uswatun dalam Ningsih (2017, hlm. 5) menyebutkan dampak negatif penggunaan

*smartphone* yaitu : 1. Membuat siswa malas belajar 2. Mengganggu konsentrasi belajar siswa 3. Melupakan tugas dan kewajiban 4. Mengganggu perkembangan anak 5. Mempengaruhi sikap dan perilaku 6. Pemborosan. Anak yang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game pada *smartphone* cenderung diam dan memiliki rasa malas untuk keluar rumah dan tidak memperhatikan lingkungan disekitarnya. Sehingga jika tidak dalam pengawasan orang tua, dapat berpengaruh terhadap pola pikir dan perilaku anak (Rini et al., 2021).

Menurut Laka (2018) dampak positif yang ada pada *smartphone* yaitu: menambah ilmu pengetahuan, mempermudah komunikasi, memperluas jaringan pertemanan dan sebagai media hiburan. Guru kelas 4 menjelaskan bahwa dengan bermain *smartphone* siswa dapat melatih keterampilan pada bidang ilmu teknologi, sama dengan pernyataan orang tua B yang menjelaskan manfaat dari *smartphone* yaitu anak bisa berpengalaman mengenai teknologi karena biasanya anak bisa menjawab jika orang tua bertanya tentang *smartphone*.

Sementara orang tua E menyatakan bahwa *smartphone* ini memiliki manfaat bagi anak sebagai hiburan. Berbeda dengan orang tua A, orang tua C, dan orang tua D yang memberikan pernyataan bahwa *smartphone* tidak ada manfaatnya tersendiri bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh positif penggunaan *smartphone* pada siswa kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan yaitu siswa dapat berpengalaman dan memiliki keterampilan dalam bidang ilmu teknologi dan siswa menjadi terhibur. Hal tersebut menunjukkan seperti hasil dari penelitian Latifatus Saniyyah (2021: 2132-2140) dengan judul Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus dampak *gadget* tidak semuanya negatif melainkan ada juga dampak positifnya yaitu mendapatkan pengetahuan yang luas, mempermudah anak dalam berkomunikasi dan melatih aktivitas anak.

Hasil angket dari 20 responden diperoleh 55% atau 11 siswa yang pernah melupakan waktu beribadah ketika bermain *smartphone*. 40% atau 12 siswa pernah lupa membantu orang tua ketika bermain *smartphone*,

70% atau 14 siswa pernah tidak belajar karena bermain *smartphone*, dan siswa juga menunjukkan bahwa 60% atau 12 siswa mengabaikan kegiatan penting lainnya ketika bermain *smartphone*. Hasil menunjukkan bahwa *smartphone* ini menjadikan sebagian besar siswa Kelas 5 SDN 1 Tawangharjo tanggung Grobogan lupa dengan tanggung jawabnya yaitu sering mengabaikan kegiatan penting lainnya. Dengan perolehan 65% atau 13 siswa menunjukkan bahwa *smartphone* mengganggu waktu tidur serta 55% atau 11 siswa menyatakan pernah tidur larut malam karena bermain *smartphone*. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa *smartphone* mengganggu waktu tidur siswa sehingga dapat dikatakan anak kurang disiplin pada jam tidur. Dan hasil angket di atas juga menunjukkan 11 siswa bahwa *smartphone* ini menjadikan siswa tidur larut malam. Apabila siswa tidur larut malam menjadikan siswa kurang tidur sehingga dapat berdampak pada kesehatan.

Siswa yang sering bermain *smartphone* 65% atau 13 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain

*smartphone*, dan 55% atau 11 siswa pernah menyatakan bertengkar karena *smartphone*. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terlalu sering bermain *smartphone* dapat mempengaruhi emosional siswa. Kemudian hasil angket juga menunjukkan 60% atau 12 siswa pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain *smartphone*, dan diperoleh 65% atau 13 siswa pernah meminta uang keperluan *smartphone* dengan alasan lain. Perilaku siswa tersebut berdampak pada sikap jujur anak, dimana anak berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain *smartphone* serta siswa berbohong meminta keperluan *smartphone* dengan alasan lain sehingga tidak jujur. Dan juga diperoleh hasil 50% atau 10 siswa lebih suka bermain *smartphone* daripada berkumpul dengan keluarga. Sebagian siswa lebih suka bermain *smartphone* daripada berkumpul dengan keluarga. Dengan demikian siswa yang lebih suka bermain *smartphone* daripada berkumpul dengan keluarga dapat dikatakan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan angket menunjukkan bahwa *smartphone*

memberikan beberapa pengaruh tau berdampak negatif terhadap perilaku sosial pada sebagian besar siswa kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan, diantaranya siswa suka mengabaikan kegiatan penting lainnya yang menjadi tanggung jawab siswa (sering lupa waktu beribadah, siswa lupa membantu orang tua dan siswa tidak belajar), jam tidur siswa terganggu yang menjadikan siswa tidur larut malam yang dapat berpengaruh pada kesehatan, tingkat emosional meningkat (siswa menjadi mudah marah dan memicu siswa bertengkar), siswa menjadi suka berbohong (tidak jujur), dan siswa kurang peduli dengan sekitarnya (siswa lebih suka bermain *smartphone* daripada berkumpul dengan keluarga).

Menurut Hurloc dalam Tachinka Suci Wulan (2016), bentuk bentuk perilaku sosial pada anak diantaranya kerjasama, kemurahan hati, Empati, sikap ramah, meniru, malas, apatisme, Bullying. Dari Hasil angket pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa *smartphone* mengakibatkan beberapa pengaruh buruk pada perilaku sosial peserta didik diantaranya Apatis. Apatis merupakan keadaan seseorang dimana ia tidak peduli

terhadap rangsangan emosional, sosial, fisik. Seseorang yang memiliki sikap apatisisme cenderung memiliki aktivitas yang lamban, memiliki kebiasaan malas, jiwa sosialnya lemah, sukar berdamai, tidak peduli dengan pendapat orang lain. Hal ini dibuktikan dari hasil angket siswa bahwa 60% atau 12 siswa pernah lupa membantu orang tua ketika bermain *smartphone*, bermain *smartphone* menjadikan jiwa sosial siswa menjadi lemah sehingga ketika dimintai bantuan lupa dan tidak mengerjakannya. Didapat juga data bahwa 70% atau 14 siswa pernah tidak belajar karena bermain *smartphone*, perilaku tersebut merupakan perilaku malas yang terdapat dalam terlihat dalam diri siswa. Dari 20 siswa 65% atau 13 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain *smartphone*, hal ini berkaitan dengan perilaku empati siswa. Anak berkurang rasa empati terhadap orang lain sehingga apapun yang dikatakan orang lain dianggap tidak sesuai dengan pendapatnya. Anak tidak mampu meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain, menghayati pengalaman orang tersebut dan memahami ekspresi wajah atau

maksud pembicaraan orang lain sehingga anak berkurang untuk menunjukkan sikap empatinya. Diperoleh 55% atau 11 siswa pernah menyatakan bertengkar karena *smartphone*. Hal ini dipengaruhi oleh tayangan video yang ditonton oleh anak, tayangan yang kurang baik menjadikan anak menirukannya. Dengan bertengkar maka terjadilah penurunan pada sikap sosial anak pada berkurangnya kasih sayang (sikap ramah), kemurahan hati anak, dan kerja sama terhadap teman temannya, hal ini mengakibatkan anak sulit untuk mendapatkan penerimaan sosial di kalangan teman temannya.

Dengan beberapa fakta yang ditemukan diatas ada beberapa hal yang berpengaruh di dalam perilaku anak yang dimana aspek perilaku sosial tersebut sesuai dan mendukung penelitian sebelumnya yang berjudul “dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudus” diantaranya anak mengalami perilaku sering marah dan kurang peduli terhadap lingkungan sosialnya. Selain hal tersebut dalam penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa ada beberapa pengaruh dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan yaitu menjadikan siswa

memiliki sikap apatis, melakukan tindakan *Bulliyng*, berkurangnya sikap kasih sayang (sikap ramah) dan kemurahan hati, serta anak sulit bekerjasama dengan temannya karena tidak mendapatkan penerimaan sosial di kalangan teman temannya.

Selain itu dari pengamatan didapatkan fakta bahwa dengan penggunaan *smartphone* terdapat pengaruh negatif terhadap perilaku sosial peserta didik diantaranya peserta didik kurang memiliki sikap kemurahan hati, hal ini dibuktikan ketika melakukan penelitian. Dari pengamatan perilaku yang di tunjukkan oleh siswa tersebut yaitu siswa tidak mau meminjami alat tulis kepada temannya, ada siswa yang tidak mau dimintai bantuan oleh guru. Selain itu ditemukan fakta bahwa ada siswa yang melakukan tindakan *Bulliyng* terhadap temannya

Pada wawancara guru kelas 5 yang menceritakan mendapat keluhan dari orang tua siswa bahwa anaknya lebih sering bermain *smartphone* daripada belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari orang tua siswa, dimana orang tua A, orang tua B, orang tun C, dan orang tua D menyatakan bahwa anak lebih sering

dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone*. Sedangkan orang tua E lebih menekankan bahwa setiap hari anak harus belajar daripada bermain *smartphone*, Lalu guru kelas 5 mengungkapkan terdapat pengaruh pada tingkat emosional siswa akibat sering bermain *smartphone*, yaitu memicu siswa untuk melakukan kekerasan Karena biasanya konten yang di dalam *smartphone* terdapat unsur kekerasan. Selain itu, guru kelas 5 juga menyatakan bahwa sebagian besar siswa pengguna *smartphone* mengalami penurunan hasil belajar.

Sebagai orang tua tentunya mengingatkan anak ketika terlalu sering bermain *Smartphone*. Dari hasil wawancara kepada orang tua mendapatkan beberapa pernyataan. Apabila anak diingatkan untuk tidak terlalu sering bermain *smartphone* orang tua A menjawab anak akan mengamuk dan orang tua B menjawab marah-marrah. Sedangkan orang tua C menyatakan anak jika dingatkan untuk tidak terlalu sering *smartphone* terkadang menangis kemudian masuk kamar. Lalu orang tua D menyatakan anak hanya mendengarkan saat dingatkan

bermain *smartphone*, akan tetapi anak tetap saja melanjutkan bermain *smartphone*. Sementara orang tua E mengungkapkan bahwa anak ketika diingatkan untuk tidak sering bermain *smartphone* hanya diam saja dan sedikit membantah.

Ketika bermain *smartphone* orang tua memberikan berbagai macam pernyataan mengenai tanggapan anak saat dimintai bantuan. Orang tua A menjelaskan apabila anak dimintai bantuan ketika bermain *smartphone* maka anak tidak mau membantu, sama dengan pernyataan orang tua B menjelaskan bahwa anak kalau sudah bermain *game* di *smartphone* sama sekali tidak merespon dan tidak mau diganggu apabila dimintai bantuan orang tua. Sementara orang tua D juga memberikan pernyataan yang demikian bahwa jika dimintai bantuan ketika bermain *smartphone* anak tidak mau kalau *game* yang dimainkan belum selesai. Berbeda pernyataan dari orang tua C yang mengungkapkan apabila anak dimintai bantuan ketika bermain *smartphone* maka anak mau membantu, namun biasanya anak menunda-nunda terlebih dahulu. Dan orang tua E menyatakan apabila anak

dimintai bantuan ketika bermain *smartphone* maka anak mau membantu, dan orang tua E menegaskan kepada anak jika tidak mau membantu maka *smartphone* akan diambil atau disita.

Dengan seringnya bermain *smartphone* akan memberikan dampak yang buruk bagi siswa. Menurut guru kelas 4 dampak negatif dari bermain *smartphone* yaitu tingkat emosional siswa menjadi meningkat, siswa menjadi lupa waktu, kurang peduli dengan lingkungan sekitar (sosial) dan tentunya juga mengganggu kesehatan pada mata karena terlalu sering menatap layar *smartphone*. Sementara orang tua A menyatakan dampak negatif dari bermain *smartphone* anak tidak mau belajar serta suka bertengkar dengan adiknya karena *smartphone*. Lalu orang tua B menjelaskan dampak negatif *smartphone* bagi anak sulit terkontrol, kalau anak minta sesuatu harus dituruti serta biasanya minta uang untuk *top up game*. Orang tua C juga memberikan pernyataan dampak buruk bagi anak yaitu anak menjadi malas jika disuruh belajar dan suka menunda pekerjaan. Menurut orang tua D dampak negatif dari bermain *smartphone* yaitu menjadikan anak

tidak peduli jika dipanggil orang tua saat dimintai bantuan. Dan pernyataan lain dari orang tua E menyatakan dampak tidak baik terlalu sering bermain *smartphone* yaitu anak menjadi suka membantah. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menimbulkan gangguan signifikan di beberapa domain fungsi individu, misalnya hubungan sosial yang terganggu, produktivitas pengguna yang terhambat, kesehatan fisik, serta kesejahteraan emosional dalam kehidupan sehari-hari (Murni et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara guru dan orang tua didapat seberapa pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap moral dan perilaku sosial siswa kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan, diantaranya tingkat emosional siswa meningkat dan sulit terkontrol, siswa menjadi lupa waktu, siswa suka minta uang keperluan *game*, siswa kurang peduli dengan lingkungan sekitar (seperti siswa tidak nempedulikan saat dipanggil orang tua), mengganggu kesehatan mata siswa, dan siswa menjadi malas dan sering menunda-nunda kegiatan. Hasil penelitian yang di temukan sesuai dengan pendapat Uswatun

(2011), dampak negatif penggunaan *handphone* meliputi : membuat siswa malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, melupakan tugas dan kewajiban, mengganggu perkembangan anak, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, dan pemborosan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat sebagian besar siswa kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan mengalami kecenderungan untuk bermain *smartphone* dengan perolehan terbanyak 85% atau 17 siswa ketagihan bermain *smartphone* dan 70% atau 14 siswa siswa yang semakin hari semakin lama untuk bermain *smartphone*. Peneliti memperoleh hasil siswa bermain *smartphone* dengan durasi lebih dari 5 jam dalam sehari yaitu sebesar 55% atau 11 siswa, serta 35% atau 7 siswa bermain 2-5 jam dan 10% atau 2 siswa bermain kurang dari 2 jam. Tingkat kecanduan siswa dalam bermain *smartphone* yaitu rata-rata setiap hari dalam seminggu dengan persentase terbanyak diperoleh 60%, dan rata-rata siswa menggunakan

*smartphone* 5 jam lebih dalam sehari dengan persentase terbanyak diperoleh 55%. Aplikasi yang sering digunakan oleh siswa ketika bermain *smartphone* diantaranya Tiktok, game online, instagram, dan whatsapp.

Dalam bermain *smartphone* terdapat pengaruh terhadap moral dan perilaku sosial siswa kelas 5 SDN 1 Tawangharjo Grobogan. Dimana lebih banyak didapatkan dampak negatif daripada dampak positif. Adapun pengaruh positifnya yaitu siswa dapat berpengalaman dan memiliki keterampilan dalam bidang ilmu teknologi dan dapat dijadikan sebagai hiburan untuk siswa. Sedangkan pengaruh negatifnya terhadap perilaku moral dan sosial siswa yaitu tingkat emosional siswa meningkat dan sulit terkontrol (menirikan perilaku yang dilihatnya di *smartphone*), siswa menjadi lupa waktu, siswa suka minta uang keperluan untuk keperluan *smartphone*, siswa menjadi suka berbohong (tidak jujur), apatis, kurang merasa empati, berkurangnya sika ramah (kasih sayang), berkurangnya sikap kemurahan hati, rasa malas, kurangnya kemampuan untuk bekerjasama, Dan melakukan tindakan *bulliyng* terhadap temannya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal :

- Abdurahman, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar. *Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021 Tersedia*, 17–27.
- Dianti I. 2023. Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Tingkat Focus Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas Vi Sd Negeri 9 Mataram). *JPM* 8(2):364-368.
- Hardiati, N. (2018). Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Septit. 7, 1–25.
- Mardiati, I. (2020). Antisipasi Dampak negatif Penggunaan Smartphone Bagi Siswa kelas XI SMA Negeri 8 Batang Hari Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 29-40.
- Murni, D., Jamna, J., Handican, R., & Solfema, S. (2023). Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Matematika : Bagaimana Persepsi Mahasiswa? *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 590–603. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.2153>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>

- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. 3(4), 2132–2140.
- Silvia M, Ropida I. 2022. Karakter Peduli Sosial: Pengaruh Aplikasi “Tik Tok” Pada Peserta Didik Kelas V A SD. *JBER* 3(1):16-22.
- Uswatun. 2011. Dampak Positif dan Negatif Handphone bagi Pelajar. 1(1). (Online). (diakses 19 november 2016).
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan kehidupan masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13-24