

DAFTAR PUSTAKA

- Balqih. Y, (2015). *Esensi pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublishing.
- Pangondian. Roman. A, (2019). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industry 4.0. Seminar Nasional Teknologi Computer & Sains*.
- Dewi. W.A, (2020). *Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Edukatif:Jurnal Ilmu Pendidikan, 56-61
- Dimiyati dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Jaka, Irawan, dkk. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. (Fakultas Psikologi UIR, Vol 08, No 02,) hal 32.
- Kursiwi. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Social Mahasiswa Sem V Jurusan PIPS (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Maya, Ferdina, Rozalia, (2016). *Hubungan Pemanfaatan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa*. (artikel fakultas ilmu pendidikan , UM) hal 3.
- Handarini & Wulandari. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Studi From-Hom selama Pandemi Covid-19*. Jurnal pendidikan administrasi perkantoran,496-503.
- Nasution, (1982). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Ngalim, Purwanto, (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tri ,Puspita, Sari dkk, (2016). *“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin”*, (D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, vol 13 No. 02.), hal 72.
- User, Usman & Lilis, Setiawati, (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- W. S. Winkel, (2012). *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan*. Yogyakarta: Selemba Humanika.

- Yusufhadi. Miarso (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Edi. Subkhan (2016). *Sejarah dan Paradikam Teknologi Pendidikan Untuk Perubahan Sosial*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Derry. Iswidharmanjaya, Beranda Agency (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- Usep. Kusniawan (2016). *Buku Pengembangan Media Pengembangan Anak*. Malang : Gunung Samudera.
- Nuryanto. Hery. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT Balai Pustaka (Persero).
- Emda, Amna. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Vol 05 No 02, 175-178.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran persfektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ramdhan, Rina, Nurhananik, Neneng (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018
- Marpaung. Junierissa. *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. Jurnal Kopasta 5 (2), (2018) 55-64
- Kurniawati. Dian. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2020
- Pebriana. Hana. Putri. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 1 – 11.
- Anggraini, dkk. 2020. *Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini Di Sd Adiwiyata*. Jurnal Pendidikan.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto. Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Hamzah. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, Kepala sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Wardani, Naniek Sulistyia. 2012. *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga: Widya Sari Press.
- A.Tabrani. (1989). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remadja Karya.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya, Departemen Agama Republik Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. Nana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Hurlock, E. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, M. N. (2000). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sahono, B. (2005). "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Sains". *Jurnal Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNJ*, 7(1), 92-109.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rifa' i, Achmad dan Catharina, Tri Anni 2012. *Psikologi pendidikan*. Semarang : UNNES Press.
- Sari, P & Mitsalia A.A. 2016. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal social anak usia dini pra sekolah di TKit Al Mukmin*. *Jurnal Profesional*.

LAMPIRAN

Nama Informan : Rahmadinar, S.Pd

Status : Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sistem pelaksanaan pembelajaran selama pandemic covid-19?	<p>Sistem pelaksanaan pembelajaran di SDN 064965 Medan selama pandemic covid-19 ialah sistem pembelajaran terbatas, yang dimana setiap kelas dibagi berkelompok, yaitu kelompok A, B dan C. Kelompok A masuk setiap hari Senin, Rabu dan Jumat, sedangkan kelompok B dan C masuk setiap hari Selasa, Kamis dan Sabtu. Jika kelompok A melakukan pembelajaran disekolah maka kelompok B dan C mengikuti pembelajaran dari rumah atau <i>daring</i>, dan begitu juga sebaliknya dengan yang kelompok B dan C. Adapun waktu yang diberikan kepada setiap kelompok 1 jam 30 menit s/d 2 jam dalam 1 hari. Kelompok A masuk mulai dari jam 14.00 s/d 16.00, kelompok B masuk mulai dari jam 13.00 s/d 14.30, sedangkan kelompok C masuk mulai dari jam 15.00 s/d 16.30</p>

Nama Informan : Ayu Julianti Br Gultom, S.Pd

Status : Wali Kelas IV-B

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana system penugasan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dari rumah?	Sistem penugasan yang diberikan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dari rumah adalah mempotokan buku tugas siswa tersebut lalu dikirim melalui WA group atau siswa/i juga boleh menjapri ke WA pribadi saya dan tentunya ada batasan waktunya, pengerjaan tugas dilakukan mulai dari pembelajaran dilaksanakan sampai dengan pukul 20.00 malam dan untuk konsekuensi semenjak pandemic pastinya ada hanya saja tidak seberat konsekuensi sebelum pandemi, karena ada juga beberapa siswa yang mengeluh tidak memiliki <i>gadget</i> pribadi dan tidak memiliki paket data. Maka dari itu saya meringankan konsekuensinya dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang sudah ketinggalan
2	Bagaimana penjelasan materi pembelajaran kepada peserta didik yang mengikuti pembelajaran <i>daring</i> ?	Adapun sistem penjelasan materi kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dari rumah adalah saya hanya mengirimkan link video pembelajaran kepada siswa/i melalui WA group dan video pembelajaran

		<p>biasanya saya ambil dari Youtube dan pastinya sudah berkaitan dengan materi pembelajaran disekolah. Jika ada siswa/i yang tidak paham dengan materi pembelajaran yang saya berikan, pastinya boleh bertanya dengan menjapri WA pribadi saya atau bertanya di WA group kelas.</p>
3	<p>Bagaimana dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar siswa?</p>	<p>Semenjak pembelajaran terbatas dilaksanakan di SDN 064965 Medan dan waktunya hanya 2 jam dalam sehari, membuat hasil belajar siswa-siswi kelas IV menurun. 15 dari 25 orang siswa hasilnya sangat tidak memuaskan. Hal tersebut menurut saya kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Sebelum adanya pembelajaran terbatas di sekolah, siswa-siswi saja susah memahami materi yang telah diberikan, apalagi semenjak adanya pembelajaran terbatas, ditambah lagi adanya siswa-siswi yang mengeluh karena tidak adanya fasilitas untuk mengikuti pembelajaran daring yaitu tidak memiliki <i>gadget</i> dan tidak memiliki paket data, bahkan orang tua sering mengeluh bahwa anaknya lebih sering menggunakan <i>gadget</i> daripada mengerjakan tugas-tugasnya.</p>

Nama Informan : Rafa Akmal

Status : Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa lama dalam sehari adik menggunakan <i>gadget</i> baik itu pada saat mengikuti pembelajaran <i>daring</i> maupun pembelajaran <i>luring</i> ?	Saya menggunakan <i>gadget</i> 5 jam dalam sehari ketika saya mengikuti pembelajaran dari rumah yaitu 2 jam saya gunakan untuk mengikuti pembelajaran <i>online</i> , 1 jam saya gunakan untuk mengerjakan tugas dan 2 jam lagi saya gunakan untuk mencari hiburan seperti bermain game, menonton youtube, melihat tiktok dan melihat media social. Ketika saya mengikuti pembelajaran kelompok di sekolah saya menggunakan <i>gadget</i> hanya 3 jam dalam sehari yaitu 1 jam saya gunakan untuk mengerjakan tugas sekolah dan 2 jam lagi saya gunakan untuk mencari hiburan.
2	Selama 2 jam pembelajaran online, apakah adik memanfaatkannya untuk belajar?	Iya saya manfaatkan, akan tetapi tidak sepenuhnya saya gunakan untuk mengikuti pembelajaran online melainkan saya sempatkan untuk membuka hal lain, seperti membuka media sosia dan bermain game.
3	Apakah adik sudah memiliki <i>gadget</i> sendiri?	Sudah.
4	Apakah semenjak adik mempunyai <i>gadget</i> adik jadi malas belajar?	Ya. Karena asyik bermain game

5	Apakah semenjak adik ada <i>gadget</i> tugas atau PR adik, adik kerjakan dengan baik dan tepat waktu?	Ya. Karena takut dimarahi orang tua.
6	Apakah karena adik asyik bermain <i>gadget</i> tugas atau PR sering tidak adik kerjakan?	Iya. Karena bermain Hp lebih asyik
7	Apakah sejak mengenal atau memiliki hp, adik lebih senang belajar sendiri?	Iya. Karena mau belajar sendiri
8	Apakah semenjak adik mengenal atau memiliki hp konsentrasi belajar adik berkurang?	Tidak. Karena jika sudah bosan saya berhenti bermain HP
9	Apakah adik ingin atau senang jika adik mendapatkan rangking atau penghargaan?	Iya, agar bisa di kasih hadiah
10	Bagaimana nilai raport adik di semester lalu? Apakah memuaskan?	Tidak memuaskan
11	Menurut adik, apakah hp dapat mempengaruhi nilai raport adik?	Iya, karena saya sering menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game
12	Kalau ada pelajaran sekolah yang tidak adik pahami, apakah adik memanfaatkan hp adik untuk mencari informasi melalui internet (google, youtube) yang berkaitan dengan pelajaran adik?	Iya.

Nama Informan : M. alfarizi

Status : Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa lama dalam sehari adik menggunakan <i>gadget</i> baik itu pada saat mengikuti pembelajaran <i>daring</i> maupun pembelajaran <i>luring</i> ?	Ketika saya mengikuti pembelajaran dari rumah saya menggunakan <i>gadget</i> itu 3 jam 30 menit dalam sehari yaitu 2 jam saya gunakan untuk mengikuti pembelajaran <i>online</i> , 1 jam saya gunakan untuk mengerjakan tugas dan 30 menit lagi saya gunakan untuk hiburan yaitu bermain game dan melihat youtube. Berbeda dengan ketika saya mengikuti pembelajaran disekolah, ketika saya mengikuti pembelajaran di sekolah saya menggunakan <i>gadget</i> hanya 1 jam 30 menit yaitu 1 jam saya gunakan untuk mengerjakan tugas dan 30 menit lagi saya gunakan untuk bermain game dan menonton youtube
2	Selama 2 jam pembelajaran online, apakah adik memanfaatkannya untuk belajar?	Tidak. Karena saya tidak punya <i>gadget</i>
3	Apakah adik sudah memiliki <i>gadget</i> sendiri?	Belum
4	Apakah semenjak adik mempunyai <i>gadget</i> adik jadi malas belajar?	Ya. Karena saya merasa bosan belajar
5	Apakah semenjak adik ada <i>gadget</i> tugas atau PR adik, adik kerjakan dengan baik dan tepat waktu?	Ya. Karena takut dimarahi mamak jika tidak dikerjakan

6	Apakah karena adik asyik bermain <i>gadget</i> tugas atau PR sering tidak adik kerjakan?	Tidak. Selalu saya kerjakan
7	Apakah sejak mengenal atau memiliki hp, adik lebih senang belajar sendiri?	Iya. Karena mau belajar sendiri
8	Apakah semenjak adik mengenal atau memiliki hp konsentrasi belajar adik berkurang?	Iya. Karena selalu teringat dengan <i>gadget</i>
9	Apakah adik ingin atau senang jika adik mendapatkan rangking atau penghargaan?	Iya, agar bisa mendapatkan hadiah dari orang tua
10	Bagaimana nilai raport adik di semester lalu? Apakah memuaskan?	Memuaskan
11	Menurut adik, apakah hp dapat mempengaruhi nilai raport adik?	Tidak
12	Kalau ada pelajaran sekolah yang tidak adik pahami, apakah adik memanfaatkan hp adik untuk mencari informasi melalui internet (google, youtube) yang berkaitan dengan pelajaran adik?	Tidak. Karena kadang ada jawabannya yang salah.

Nama Informan : Havira Aulia

Status : Siswi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	<p>Berapa lama dalam sehari adik menggunakan <i>gadget</i> baik itu pada saat mengikuti pembelajaran <i>daring</i> maupun pembelajaran <i>luring</i>?</p>	<p>Ketika saya mengikuti pembelajaran dari rumah saya menggunakan <i>gadget</i> itu dari pagi hari yaitu sebelum saya mengikuti pembelajaran <i>online</i>. Saya menggunakan <i>gadget</i> dipagi hari setelah saya selesai belajar yaitu menghafal perkalian, setelah selesai baru saya menggunakan <i>gadget</i> yaitu mulai dari jam 10 s/d jam 12 siang. Setelah itu saya siap-siap untuk mengikuti pembelajaran <i>online</i>, pembelajaran <i>online</i> dilaksanakan 2 jam dalam satu hari, setelah selesai belajar <i>online</i> saya langsung mengerjakan tugas hingga pukul 17.00, setelah selesai mengerjakan tugas saya menggunakan <i>gadget</i> lagi sekitar 30 menit an, dan malam hari saya masih menggunakan <i>gadget</i> dengan waktu 2 jam hingga saya tertidur. Akan tetapi berbeda dengan kalau saya mengikuti kelompok pembelajaran di sekolah. Kalau saya mengikuti kelompok pembelajaran di sekolah waktu yang saya gunakan untuk menggunakan <i>gadget</i> adalah 5 jam dalam satu hari. Jam 10 s/d 12 siang saya mencari hiburan dengan</p>

		melihat youtube, tiktok dan media sosial, jam 19.00 s/d 20.00 saya mengerjakan tugas, dan jam 20.00 s/d 22.00 saya mencari hiburan lagi
2	Selama 2 jam pembelajaran online, apakah adik memanfaatkannya untuk belajar?	Tidak. waktu untuk belajar hanya sedikit
3	Apakah adik sudah memiliki <i>gadget</i> sendiri?	Sudah, bahkan dari kelas II
4	Apakah semenjak adik mempunyai <i>gadget</i> adik jadi malas belajar?	Ya. Karena asyik bermain game
5	Apakah semenjak adik ada <i>gadget</i> tugas atau PR adik, adik kerjakan dengan baik dan tepat waktu?	Iya. Karena takut menumpuk.
6	Apakah karena adik asyik bermain <i>gadget</i> tugas atau PR sering tidak adik kerjakan?	Iya. Karena lebih asyik bermain <i>gadget</i>
7	Apakah sejak mengenal atau memiliki hp, adik lebih senang belajar sendiri?	Iya. Karena mau belajar sendiri
8	Apakah semenjak adik mengenal atau memiliki hp konsentrasi belajar adik berkurang?	Iya. Karena selalu teringat dengan <i>gadget</i>
9	Apakah adik ingin atau senang jika adik mendapatkan rangking atau penghargaan?	Iya, karena bangga
10	Bagaimana nilai raport adik di semester lalu? Apakah memuaskan?	Tidak
11	Menurut adik, apakah hp dapat	Iya

	mempengaruhi nilai raport adik?	
12	Kalau ada pelajaran sekolah yang tidak adik pahami, apakah adik memanfaatkan hp adik untuk mencari informasi melalui internet (google, youtube) yang berkaitan dengan pelajaran adik?	Iya

Nama Informan : M. Bagas

Status : Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa lama dalam sehari adik menggunakan <i>gadget</i> baik itu pada saat mengikuti pembelajaran <i>daring</i> maupun pembelajaran <i>luring</i> ?	saya menggunakan <i>gadget</i> dalam satu hari sangat sering, karena saya sudah mempunyai <i>gadget</i> sendiri, jadi boleh saya menggunakannya kapan saja. Akan tetapi kalau untuk belajar saya selalu mengikutinya baik itu pembelajaran di laksanakan di sekolah maupun pembelajaran yang dilaksanakan di rumah. Saya bangun tidur pagi sekitar jam 08.00 habis itu saya langsung mandi, makan dan menggunakan <i>gadget</i> , yaitu sekitar jam 09.00 s/d 12.00 siang, dan setelah itu saya siap-siap untuk mengikuti pembelajaran <i>online</i> yang dilaksanakan jam 14.00 s/d 16.00. Setelah selesai belajar <i>online</i> saya lanjutkan menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari hiburan. Waktu yang biasa

		<p>saya gunakan untuk mengerjakan tugas yaitu jam 20.00 s/d 21.00 setelah selesai mengerjakan tugas saya langsung menggunakan <i>gadget</i> s/d jam 01. 00 pagi,, bahkan kadang saya menggunakan <i>gadget</i> hingga jam 03.00 pagi. Kebiasaan yang saya lakukan pada saat menggunakan <i>gadget</i> adalah bermain game. Kalau waktu untuk belajar sangat kurang. Ketika saya mengikuti pembelajaran kelompok di sekolah, waktu yang saya gunakan untuk menggunakan <i>gadget</i> hanya berbeda sedikit ketika saya mengikuti pembelajaran di rumah, yaitu waktu yang biasanya digunakan untuk belajar <i>online</i> ketika saya belajarnya disekolah otomatis tidak digunakan lagi</p>
2	Selama 2 jam pembelajaran online, apakah adik memanfaatkannya untuk belajar?	<p>Iya. Akan tetapi tidak sepenuhnya digunakan untuk belajar online. Kadang bermain game</p>
3	Apakah adik sudah memiliki <i>gadget</i> sendiri?	Sudah
4	Apakah semenjak adik mempunyai <i>gadget</i> adik jadi malas belajar?	Ya. Karena asyik bermain <i>gadget</i>
5	Apakah semenjak adik ada <i>gadget</i> tugas atau PR adik, adik kerjakan dengan baik dan tepat waktu?	Tidak. Karena malas belajar.
6	Apakah karena adik asyik bermain	Iya. Karena lebih asyik bermain

	<i>gadget</i> tugas atau PR sering tidak adik kerjakan?	<i>gadget</i>
7	Apakah sejak mengenal atau memiliki hp, adik lebih senang belajar sendiri?	Iya. Karena mau belajar sendiri
8	Apakah semenjak adik mengenal atau memiliki hp konsentrasi belajar adik berkurang?	Iya. Karena selalu teringat dengan <i>gadget</i>
9	Apakah adik ingin atau senang jika adik mendapatkan rangking atau penghargaan?	Iya, karena bangga
10	Bagaimana nilai raport adik di semester lalu? Apakah memuaskan?	Tidak
11	Menurut adik, apakah hp dapat mempengaruhi nilai raport adik?	Iya
12	Kalau ada pelajaran sekolah yang tidak adik pahami, apakah adik memanfaatkan hp adik untuk mencari informasi melalui internet (google, youtube) yang berkaitan dengan pelajaran adik?	Iya

Nama Informan : Kenzhu Alvaro

Status : Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa lama dalam sehari adik menggunakan <i>gadget</i> baik itu pada saat mengikuti pembelajaran <i>daring</i> maupun pembelajaran <i>luring</i> ?	Adapun waktu yang saya gunakan untuk menggunakan <i>gadget</i> ketika jadwal saya belajar disekolah adalah kurang lebih 6 jam yaitu dimulai dari pagi jam 09 s/d 12.00 dan mengerjakan tugas itu jam 16.00 s/d 17.00 dan malam saya lanjutkan lagi menggunakan <i>gadget</i> mulai dari jam 20.00 s/d 22. 00 dan pernah juga sampai jam 23.00, adapun hal yang saya buka ketika saya menggunakan <i>gadget</i> adalah membuka media social, bermain game dan untuk pelajaran juga pernah akan tetapi tidak sesering ketika saya gunakan untuk mencari hiburan. Ketika jadwal saya belajarnya di rumah waktu menggunakan <i>gadget</i> ditambah dengan 2 jam belajar <i>online</i> , jadi waktu saya menggunakan <i>gadget</i> kurang lebih 6 hingga 8 jam dalam satu hari.
2	Selama 2 jam pembelajaran online, apakah adik memanfaatkannya untuk belajar?	Iya. Akan tetapi tidak sepenuhnya digunakan untuk belajar online. Kadang mencari hiburan seperti bermain game.
3	Apakah adik sudah memiliki <i>gadget</i> sendiri?	Sudah

4	Apakah semenjak adik mempunyai <i>gadget</i> adik jadi malas belajar?	Ya. Karena asyik bermain <i>gadget</i>
5	Apakah semenjak adik ada <i>gadget</i> tugas atau PR adik, adik kerjakan dengan baik dan tepat waktu?	Tidak. Karena malas belajar.
6	Apakah karena adik asyik bermain <i>gadget</i> tugas atau PR sering tidak adik kerjakan?	Iya. Karena lebih asyik bermain <i>gadget</i>
7	Apakah sejak mengenal atau memiliki hp, adik lebih senang belajar sendiri?	Iya. Karena mau belajar sendiri
8	Apakah semenjak adik mengenal atau memiliki hp konsentrasi belajar adik berkurang?	Iya. Karena selalu teringat dengan <i>gadget</i>
9	Apakah adik ingin atau senang jika adik mendapatkan rangking atau penghargaan?	Iya, karena bangga
10	Bagaimana nilai raport adik di semester lalu? Apakah memuaskan?	Tidak
11	Menurut adik, apakah hp dapat mempengaruhi nilai raport adik?	Iya
12	Kalau ada pelajaran sekolah yang tidak adik pahami, apakah adik memanfaatkan hp adik untuk mencari informasi melalui internet (google, youtube) yang berkaitan dengan pelajaran adik?	Iya

Nama Informan : Ibu Mona

Status : Orang Tua Murid

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jam dalam sehari ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i>	Saya mengizinkan Rafa menggunakan <i>gadget</i> hanya 2 sampai 3 jam dalam sehari itu sudah diluar jam belajar online dan pengerjaan tugas-tugas sekolahnya.
2	apa dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap motivasi belajar anak?	semenjak sekolah belajarnya harus menggunakan <i>gadget</i> , mau tidak mau saya harus memberikan <i>gadget</i> kepada rafa, yaitu untuk membantu pembelajarannya, akan tetapi semenjak adanya <i>gadget</i> ilmu pengetahuan rafa menurut dan banyak sekali pembelajaran yang terlupakan olehnya karena <i>gadget</i> keseringan digunakan untuk membuka hal yang lain. Dari sisi lain ada juga dampak baiknya untuk rafa yaitu Rafa lebih mandiri dalam mengerjakan tugas-tugas sekolahnya
3	Apa saja dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar anak?	semenjak adanya kebijakan kepala sekolah bahwa pembelajaran dilakukan secara terbatas menurut saya hasil belajar Rafa bagus, karena jika ada pembelajaran yang tidak dipahaminya rafa mau bertanya kepada orang tuanya dan mau mencari jawabannya melalui <i>gadget</i> dengan searcing di google maupun melihatnya di youtube, dan

		<p>tugas-tugas pun selalu dikerjakannya dengan baik. Kalau untuk hasil nilai di raport, hasilnya lebih bagus dibandingkan dari yang sebelumnya, karena di kelas IV ini kan pembelajaran harus menggunakan <i>gadget</i>, ketika rafa sudah selesai belajar saya selalu menjanjikan untuk mengizinkannya menggunakan <i>gadget</i>, maka dari itu mungkin membuat rafa jadi rajin untuk belajar</p>
--	--	--

Nama Informan : Ibu Purnama

Status : Orang Tua Murid

No	Pertanyaan	Jawaban
1	<p>Berapa jam dalam sehari ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i></p>	<p>Alfarizi menggunakan <i>gadget</i> hanya 3 s/d 4 jam saja dalam sehari, hal tersebut pun karena memang dia belajarnya dari rumah, jadi mau tidak mau dia harus menggunakan <i>gadget</i> dengan rentan waktu sebanyak itu, akan tetapi waktu 3 s/d 4 jam yang digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i> tidak sepenuhnya digunakannya untuk mencari hiburan, akan tetapi memang ada pembagian waktunya, yaitu waktu 2 jam digunakan untuk mengikuti pembelajaran <i>daring</i>, karena waktu pembelajaran <i>daring</i> yang sudah</p>

		<p>ditetapkan dari sekolah itu 2 jam dalam sehari, 1 jam digunakan untuk mengerjakan tugas dan 30 menit s/d 1 jam itu biasanya digunakan untuk mencari hiburan, baik itu bermain game maupun menonton youtube. Hal tersebut berbeda dengan kalau alfa mengikuti pembelajaran di sekolah waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i> lebih sedikit hanya sekitaran 1 s/d 2 jam dalam sehari. 1 jam untuk mengerjakan tugas dan 1 jam lagi untuk membuka hiburan, akan tetapi sangat jarang sekali saya mengizinkan alfa menggunakan <i>gadget</i> sampai 1 jam, karena saya takut alfa kecanduan.</p>
2	<p>apa dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap motivasi belajar anak?</p>	<p>alfa kalau belajar sebih suka sendiri dan jarang sekali saya bantu, akan tetapi semenjak adanya <i>gadget</i> menurut saya ilmu pengetahuannya tidak bertambah karena ketika saya bertanya tentang pembelajaran hari ini alfa selalu menjawab lupa</p>
3	<p>Apa saja dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar anak?</p>	<p>semenjak sekolah dilakukan dengan pembelajaran terbatas yaitu dengan mengikuti pembelajaran 2 jam disekolah, menurut saya pemahaman alfa terhadap materi pembelajaran berkurang, karena ketika saya bertanya</p>

		<p>apa pembelajaran hari ini alfa selalu menjawab lupa, saya juga sering bertanya kepada guru bagaimana perkembangan pengetahuannya guru pun menjawab kurang, karena alfa masuk dalam kategori yang susah dibilangi dan selalu menganggap remeh apa yang ada di sekelilingnya. Dan untuk dipemakaian <i>gadget</i> setiap selesai pembelajaran, saya selalu memberikannya waktu untuk bermain game dan mencari hiburan lainnya. Sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil belajarnya yaitu rendah dibandingkan waktu pada pembelajaran sebelumnya</p>
--	--	--

Nama Informan : Ibu Vera

Status : Orang Tua Murid

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jam dalam sehari ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i>	Havira sudah mempunyai <i>gadget</i> sejak dia kelas II SD jadi waktu havira untuk menggunakan <i>gadget</i> sangat banyak. Saya kan bekerja jadi memang saya tidak bisa memantau apa saja yang dilakukannya ketika ia membuka <i>gadget</i> . Akan tetapi saya selalu mengarahkan atau menyuruh havira untuk menghabiskan perkalian dipagi hari sebelum ia menggunakan <i>gadget</i> .

2	<p>apa dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap motivasi belajar anak?</p>	<p>semenjak havira punya <i>gadget</i> sendiri saya perhatikan havira jadi malas belajar dan cenderung cepat bosan dengan kegiatan belajar, memang havira termasuk orang yang cepat memiliki <i>gadget</i>, sejak dia kelas II SD saya sudah memberikannya <i>gadget</i> karena niat saya memberikan padanya <i>gadget</i> agar dapat membantu dia dalam mengerjakan tugasnya. Akan tetapi sisik baiknya <i>gadget</i> pada havira adalah semenjak adanya <i>gadget</i> havira lebih mandiri dalam mengerjakan tugasnya dan tanpa bantuan saya, begitu juga dengan ilmu pengetahuannya. Wawasan ilmu pengetahuannya bertambah, yaitu havira jadi pandai memasak karena havira memang sering melihat masak memasak di aplikasi tiktok sehingga sering sekali havira meminta izin kepada saya untuk meengizinkan dia memasak</p>
3	<p>Apa saja dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar anak?</p>	<p>menurut saya semenjak pembelajaran dilakukan dengan terbatas yaitu 2 jam belajar disekolah hasil belajar havira itu baik, karena jika ada materi pelajaran yang tidak dipahaminya maka havira mau bertanya kepada orang yang ada disekelilingnya. Mengenai nilai raport semenjak havira kelas IV bagus karena</p>

		<p>sebelum pandemic havira tidak pernah mendapatkan yang namanya rangking, bahkan rangking 10 besar pun tidak pernah. Tapi semenjak pandemic havira mendapatkan rangking, walaupun hanya 10 besar, dan untuk pengerjaan tugas pun selalu dikerjakan dengan tepat waktu. Penggunaan <i>gadget</i> pada havira diluar jam belajar online selalu saya izinkan, karena sudah selesai pembelajaran, dan jika tidak ada pembelajaran yang tidak dipahaminya, havira juga menggunakan <i>gadget</i> nya untuk mencari jawaban pembelajarannya, seperti melihat google maupun yang lainnya</p>
--	--	--

Nama Informan : Ibu Tuti

Status : Orang Tua Murid

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jam dalam sehari ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i>	memang benar, bagas menggunakan <i>gadget</i> itu sangat sering dan waktu yang digunakan pun sangat banyak, bahkan sangat sering sekali saya melihatnya hingga larut malam bagas menggunakan <i>gadget</i> nya, sudah sering saya tegur akan tetapi malah di hiraukannya
2	apa dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap motivasi belajar anak?	semenjak ada <i>gadget</i> bagas lebih malas belajar, suka merengut kalau

		lagi belajar, sudah masuk dalam kategori kecanduan pada <i>gadget</i> , akan tetapi kalau belajar lebih suka mengerjakannya sendiri
3	Apa saja dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar anak?	semenjak adanya peraturan bahwa sekolah dilaksanakan dengan terbatas , hasil belajar bagas rendah. Nilai raport nya hancur, waktu kelas II sebelum pandemic nilai raport nya masih bagus walaupun tidak sebagus kawannya yang lain, dan rangkingnya pun masih mendapatkan rangking 20 dari 25 siswa, akan tetapi semenjak pandemic dan sekolah dilakukan dengan terbatas malah makin tidak baik, dari yang rangking 20 malah jadi 21 dari 25 orang. Jadi kalau menurut saya, <i>gadget</i> memang berpengaruh buruk pada hasil belajar bagas, selain bagas susah memahami materi pelajaran yang diberikan guru, bagas juga malas untuk mencari tau pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajarannya di sekolah, sehingga hal inilah yang membuat hasil belajar nya rendah



Nama Informan : Ibu Lisna

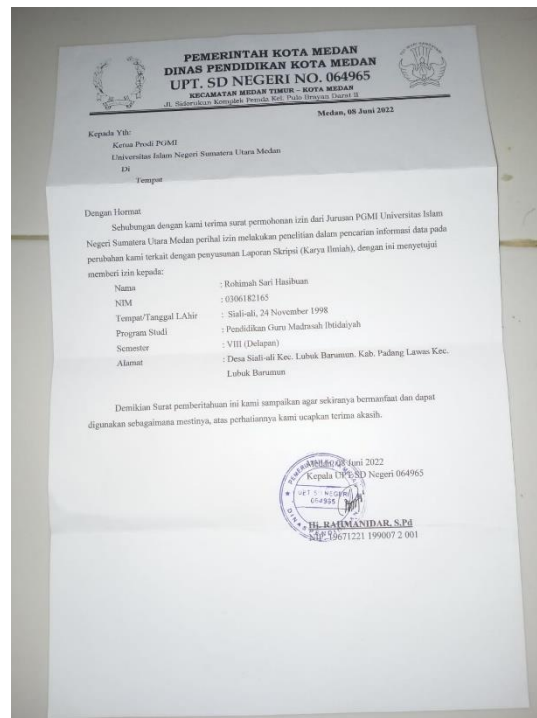
Status : Orang Tua Murid

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jam dalam sehari ibu	Saya mengizinkan kenzhu

	mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i>	menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari hanya 2 s.d 3 jam dalam sehari. Hanya saja diuar itu saya tidak tau dia menggunakannya atau tidak
2	apa dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap motivasi belajar anak?	semenjak adanya kebijakan di SDN 064965 Medan bahwa sekolah harus menggunakan <i>gadget</i> kadang-kadang kenzu jadi malas untuk mengerjakan tugasnya, suka merengut kalau saya suruh belajar, akan tetapi dampak baiknya juga ada yaitu ilmu pengetahuannya bertambah, misalnya ketika ada materi pelajaran yang tidak di pahami maka kenzhu akan mencarinya di internet.
3	Apa saja dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar anak?	semenjak adanya peraturan di sekolah, bahwa pembelajaran dilakukan dengan terbatas, menurut pendapat saya hasil belajar kenzhu tidak bagus. Hal tersebut karena kurangnya pemahaman kenzhu terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Kenzhu juga orang yang malas bertanya kepada orang tua, kenzhu lebih suka mengerjakan tugasnya tanpa mengharapkan bantuan dari orang disekelilingnya. Rangking kenzhu sebelum pandemic masih di posisi rangking 12 dari 25 orang, akan tetapi semenjak pembelajaran dilakukan

dengan terbatas malah menurun menjadi 13. Jadi menurut saya pembelajaran terbatas berpengaruh pada hasil belajar anak, karena pembelajaran hanya menggunakan waktu 2 jam dalam sehari yang selebihnya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *gadget* seperti mengirimkan tugas-tugas nya. Kenzhu juga termasuk orang yang suka menggunakan *gadget* seperti bermain game, membuka media social. Jadi menurut saya memang *gadget* juga dapat mempengaruhi hasil belajar nya, yaitu menjadi rendah

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615983</p>	
Nomor	: B-7904/ITK.V.3/PP00.5/06/2022
Lampiran	: -
Hal	: Izin Riset
07 Juni 2022	
Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 064965 Medan	
Assalamualaikum Wr. Wb.	
<p>Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:</p>	
Nama	: Rohimah Sari Hasibuan
NIM	: 0906182165
Tempat/Tanggal Lahir	: Sialitoli, 24 November 1998
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: Desa Sialitoli, Kec. Lubuk Barumum, Kab. Padang Lawas kecamatan Lubuk Barumun
<p>untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Sidodame Komplek Pemda. Kec. Medan Timur, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:</p>	
<p>DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 064965 MEDAN DI MASA PEMBELAJARAN DARING SAAT PANDEMI COVID-19 T.A 2021/2022</p>	
<p>Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>	
<p>Medan, 07 Juni 2022 a.n. DEKAN Ketua Prodi PGMI</p>  <p>Dr. Supri, S.Ag, MA NIP. 197012311958031023</p>	



Surat izin riset di SDN 064965 Medan dan Balasan surat izin riset dari kepala sekolah





Peneliti saat melakukan wawancara dengan ibu kepala sekolah dan guru wali kelas IV



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN



Poto Bersama ibu kepala sekolah dan guru wali kelas IV

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN



Peneliti wawancara dengan orang tua serta siswa kelas IV



Peneliti wawancara dengan orang tua dan siswi kelas IV

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN



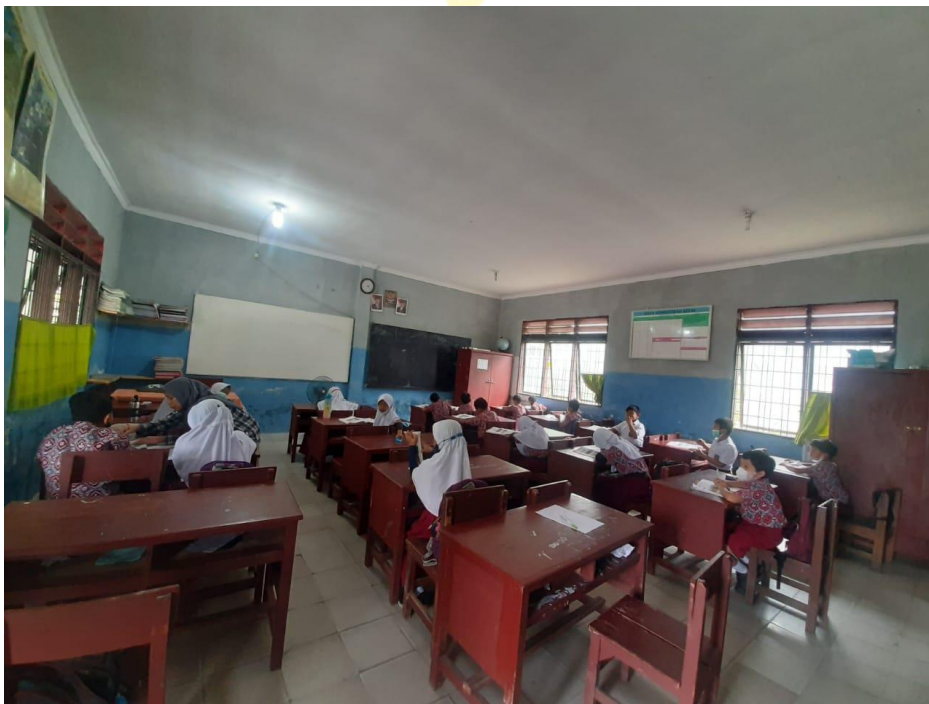
Peneliti wawancara dengan orang tua dan siswa kelas IV



Peneliti wawancara dengan orang tua dan siswa kelas IV



Peneliti wawancara dengan orang tua dan siswa kelas IV



Dokumentasi siswa-siswi kelas IV



Struktur Organisasi Guru SDN 064965 Medan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN