

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar

Rahmawati Eka Saputri*, Cagiva Aqilla Salsabilla, Dwi Nurazizah, Nabila Azahra

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Abstrak: Penggunaan gadget berdampak secara langsung bagi perkembangan sosial anak. Di era saat ini teknologi dapat dengan mudah mengambil ahli masuk di seluruh wilayah dan berkembang dengan sangat cepat. Gadget digunakan hampir pada semua kalangan dari orang tua hingga anak-anak muda. Pada zaman ini gadget menjadi pusat utama perhatian banyak digunakan oleh kalangan anak-anak Sekolah Dasar. Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Penulisan jurnal ilmiah ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis dampak dari penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. Analisis mengkaji dengan literatur yang memiliki kaitan dengan topik pembahasan. Dengan menggunakan Metode Observasi Partisipatif anak-anak secara langsung dengan interaksi sosial dengan siswa. Hasil penelitian yang diperoleh penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil ini, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.

Kata kunci: Dampak Gadget, Interaksi Sosial, Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1139>

*Correspondence: Rahmawati Eka Saputri

Email: friskarosendaalista@gmail.com

Received: 11-11-2024

Accepted: 18-11-2024

Published: 30-11-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: The use of gadgets has a direct impact on children's social development. In today's era, technology can easily take experts in all areas and develop very rapidly. Gadgets are used by almost all groups from parents to young children. In this era, gadgets have become the main center of attention, widely used by elementary school children. Gadgets are small electronic devices that have special functions. Gadgets always appear by presenting the latest technology that makes human life more practical. The purpose of writing this scientific journal is to study and analyze the impact of gadget use on the social development of elementary school children. The analysis examines literature that is related to the topic of discussion. By using the Participatory Observation Method, children directly interact socially with students. The results of the study obtained from the use of gadgets, most children use them more to play. From this small thing, children who initially enjoyed playing with their friends can change by being used to being given gadgets as a substitute for playmates.

Keywords: Gadget, Social Interaction, Social Development of Elementary School Children

Pendahuluan

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan penggunaan. saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan gadget di kalangan anak-anak sekolah dasar semakin meningkat. Gadget dapat memberikan banyak manfaat

pendidikan, namun penggunaannya yang berlebihan juga dapat membawa dampak negatif terhadap sosial Anak. Gadget dapat memberikan dampak positif pada perkembangan Anak, seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan sosial Anak. Dampak negatif lain, khususnya pada perilaku sosial. Siswa yang sering menggunakan gadget adalah berkurangnya interaksi dengan orang lain. Berkurangnya kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain menjadi anak lebih individualis. Anak yang individualistis memiliki sikap yang kurang peduli terhadap teman atau orang lain di sekitarnya, sikap ini akan sangat mempengaruhi perilaku sosial anak. Anak yang terbiasa dengan gadget, cenderung suka diam diri, suka menirukan bahasa yang didengar, menutup diri, dan sulit melakukan komunikasi dengan teman atau lingkungannya.

Perilaku sosial adalah aspek yang perlu ditambahkan pada setiap anak. Menurut Sukirman (2017), perilaku santun merupakan sebuah Tindakan melindungi perasaan orang lain melalui perkataan bahwa perilaku santun adalah kemampuan menempatkan diri secara tepat dalam berbagai situasi, sehingga tidak merugikan orang lain.

Hasil studi Syifa dkk (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak positif terhadap perkembangan psikologi anak, lebih tepatnya dalam ranah kognitif dan efektif. Pada dasarnya, gadget belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak seperti telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. Memang anak-anak sekolah dasar masih sangat dilarang dan perlu pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta mengontrol setiap perlakuan anak-anaknya.

Landasan Teori

A. Pengertian Gadget

Gadget Menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Menurut Derry, gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa gadget adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa ke mana-mana yang saat ini berkembang pesat.

B. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial

Hasil yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa faktor kecanduan gadget terhadap peserta didik yaitu faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan gadget adalah Faktor Kontrol diri yang rendah dan intensitas penggunaan gadget yang lama. *Asenation seeking* ini artinya adalah kebosanan, sedangkan Kontrol diri berarti seseorang yang tidak bisa mengontrol diri untuk suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan. Hubungan kontrol diri dengan perilaku sosial peserta didik terkait dengan kedisiplinan yaitu peserta didik yaitu peserta didik yang memiliki Kontrol diri rendah dalam menggunakan gadget akan kesulitan dan mengarahkan bentuk perilakunya saat dilingkungan sekolah, keluarga, ataupun masyarakat, maka dari itu perilaku sosialnya juga akan rendah dan mempengaruhi kedisiplinan peserta didik tersebut.

2. Faktor situasional

Faktor situasional yang menyebabkan peserta didik kecanduan gadget adalah suasana yang tidak nyaman, merasa kesepian, mengalami kesedihan, stres, dan tidak adanya kegiatan ketika waktu luang. Hal tersebut menandakan bahwa perasaan nyaman dan tidak adanya kegiatan menjadikan siswa menggunakan gadget menjadi kecanduan.

Dari faktor situasional kecanduan gadget yaitu peserta didik mengalami stres, perasaan nyaman, tidak ada kegiatan dengan hal ini berkaitan dengan perilaku sosial peserta didik mengakibatkan kedisiplinannya menjadi berkurang.

3. Faktor sosial

a) Interaksi sosial

Dalam kehidupan manusia baik dalam suatu masyarakat ataupun kelompok pasti tidak terlepas dari interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan kunci dari sebuah kehidupan yang sengaja dibentuk guna untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia itu sendiri. Adapun syarat terjadinya interaksi sosial yakni adanya kontak sosial dan juga komunikasi antar individu, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Interaksi sosial berkurang karena siswa lebih senang berbicara lewat gadget dari pada berbicara langsung dengan teman maupun gurunya. Jadi faktor interaksi sosial sangat berpengaruh siswa kecanduan gadget yang dapat mempengaruhi perilaku siswa.

b) Komunikasi

Sebagai syarat terjadinya interaksi sosial, Komunikasi ditinjau dari asal usul katanya yang berarti 'hubungan' (*comunicare*). Komunikasi melibatkan Pengiriman dan penerimaan pesan, apabila terjadi secara berkesinambungan maka terjadi pertukaran pesan. Siswa kebanyakan lebih suka berkomunikasi melalui gadget ketika dengan guru maupun temannya. Menurut mereka berkomunikasi dengan melalui gadget sangat seru dari pada berbicara secara langsung.

Siswa berkomunikasi dengan guru atau temannya jika menanyakan tugas dan ketika izin. Dari faktor sosial kecanduan gadget interaksi sosial, komunikasi ada kaitannya dengan perilaku sosial peserta didik yaitu pada perilaku kesopanan terhadap guru dan orang tua.

4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor luar yang menjadikan penyebab utama siswa ketergantungan atau kecanduan gadget ialah faktor media. Faktor ini terkait dengan tingginya keterbukaan media tentang telepon seluler dan banyak sekali fasilitasnya. Fasilitas dari gadget itu sendiri diantaranya aplikasi-aplikasi seperti game online, tiktok, whatsapp, dan lain-lain. Selain itu faktor eksternal juga berasal dari keluarga dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya kemajuan teknologi).

a) Orang tua

Salah satu faktor eksternal atau faktor luar dari peserta didik kecanduan gadget dari kurangnya pengawasan orang tua. Peserta didik yang membawa gadget kebanyakan dari salah satu orang tua yang bekerja di luar negeri sehingga mereka di rumah hanya dengan pembantu di mana tidak begitu ketat dengan pengawasannya. Faktor eksternal orang tua dalam kecanduan gadget yang berkaitan dengan perilaku sosialnya yang lebih tua karena kurangnya didikan dari orangtuanya yang bekerja.

b) Penggunaan aplikasi

Banyak fitur-fitur aplikasi pada gadget yang membuat peserta didik merasa senang sampai menggunakan gadget berjam-jam. Peserta didik yang kecanduan gadget disebabkan oleh aplikasi atau fasilitas yang menarik pada gadget, seperti tiktok, capcut, youtube, dan game. Peserta didik menjadi lupa akan asyiknya bermain Bersama teman. Hal tersebut sesuai dengan hasil kesimpulan wawancara dengan peserta didik bahwa kebanyakan dari peserta didik senang bermain gadget karena di dalamnya terdapat aplikasi seperti tiktok, game yang mana aplikasi tersebut membuat para peserta didik menjadi sangat terhibur. jadi dapat disimpulkan bahwa faktor penggunaan aplikasi sangat mempengaruhi peserta didik.

c) Keluaran gadget terbaru

Dengan semakin canggihnya teknologi membuat gadget terus menerus mengeluarkan versi terbaru, yang membuat penggunanya ingin selalu mengganti gadget dengan terbaru sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dari faktor eksternal penggunaan aplikasi, dan keluaran gadget terbaru dalam peserta didik kecanduan gadget ada kaitannya dengan perilaku sosial yaitu persaingan dalam mempunyai gadget.

C. Dimensi Perkembangan sosial pada anak sekolah dasar

1. Interaksi Sosial

Gadget memungkinkan anak untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga melalui berbagai platform. Ini mencakup pesan teks, panggilan video, dan media sosial, yang semuanya bisa mempengaruhi cara anak berinteraksi secara sosial.

2. Keterampilan Komunikasi

Penggunaan gadget memperkenalkan anak pada berbagai bentuk komunikasi digital seperti pesan teks, email, dan video call. Ini bisa mempengaruhi cara anak mengembangkan keterampilan komunikasi mereka, termasuk kecepatan dalam menulis dan membaca pesan.

3. Kerjasama dan Kolaborasi

Banyak game dan aplikasi edukatif membutuhkan kerjasama dan kolaborasi antara pengguna. Anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi tugas, dan mencapai tujuan bersama melalui platform digital ini.

4. Empati dan Keterampilan Sosial

Beberapa aplikasi dan game dirancang untuk mengajarkan empati dan keterampilan sosial melalui interaksi cerita atau skenario permainan. Anak dapat belajar tentang emosi dan perspektif orang lain melalui media ini.

5. Kemandirian dan Pengaturan Diri

Gadget dapat membantu anak mengatur waktu dan tanggung jawab mereka sendiri melalui aplikasi pengingat, kalender, dan alat manajemen waktu lainnya. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan kemandirian dan disiplin diri.

6. Paparan Budaya dan Perspektif Berbeda

Internet menyediakan akses ke berbagai budaya dan perspektif dari seluruh dunia. Anak-anak dapat belajar tentang berbagai tradisi, bahasa, dan cara hidup yang berbeda dari mereka, memperluas pemahaman dan toleransi mereka terhadap perbedaan.

7. Keamanan dan Privasi

Menggunakan gadget mengajarkan anak tentang pentingnya keamanan digital dan privasi. Mereka belajar untuk melindungi informasi pribadi mereka dan memahami risiko yang terkait dengan dunia maya.

8. Pengaruh Perilaku dan Nilai

Konten yang diakses melalui gadget dapat mempengaruhi perilaku dan nilai anak. Mereka terpapar pada berbagai nilai dan norma yang mungkin berbeda dari yang diajarkan di rumah atau sekolah, yang dapat membentuk pandangan mereka tentang dunia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif dan wawancara untuk mengumpulkan data secara langsung di lapangan di Sekolah Dasar Gandasari III . Data dikumpulkan melalui pertanyaan yang diajukan kepada subjek penelitian mengenai kebiasaan penggunaan gadget dan interaksi sosial mereka dengan teman-teman, Serta dikembangkan dengan literatur atau *literature review* dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan pembahasan. Sumber-sumber yang menjadi pokok bahasan bersumber dari artikel, buku, prosiding dan yang lainnya. Hal tersebut untuk meninjau dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil wawancara dengan siswa/I kelas 4 di Sekolah Dasar Gandasari III, Dengan Total Jumlah siswa 30 anak. ditemukan adanya variasi dalam durasi penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial. beberapa siswa melaporkan penggunaan gadget dalam waktu yang cukup lama, sementara yang lain dalam durasi yang lebih singkat. mayoritas siswa-siswa tetap aktif berinteraksi dengan teman-teman mereka di luar ruangan, menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu hambat interaksi sosial. namun, beberapa siswa mengakui pernah mengalami konflik sebagai akibat dari akibat penggunaan gadget. penggunaan gadget di kalangan siswa kelas 4 di SD Gandasari III menunjukkan variasi dalam hal durasi dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial. siswa yang menggunakan gadget dalam durasi yang terkontrol cenderung tetap aktif dalam interaksi sosial, sementara penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu konflik dan mengurangi kualitas interaksi sosial. untuk memastikan penggunaan gadget yang sehat, di sarankan agar orang tua dan guru memonitor serta mengatur waktu penggunaan gadget anak-anak. Aktivitas sosial di luar ruangan juga perlu di dorong untuk menjaga keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial. selain itu, penting untuk memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang bijak dan dampaknya terhadap hubungan sosial.

Tabel 1. Frekuensi Peserta Didik

Indikator	Pertanyaan	S	SS	ST
Kejujuran	Jika tidak ada Tugas, bermain Hp seharian ?		√	
Inisiatif	Apakah siswa menunjukkan?		√	
Ketekunan	Siswa belajar setelah bermain?	√		

Indikator	Pertanyaan	S	SS	ST
Adaptasi	Siswa mudah bertemu dengan teman baru?			
Disiplin waktu	Siswa menggunakan waktu dengan efektif?			√
Komunikasi	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik guru, teman dan Masyarakat?	√		
Mandiri	Siswa mampu melakukan sendiri mengerjakan proyeknya?		√	

Tabel 2. Hasil Interval 8 Pertanyaan

Indikator	S	SS	TS
Kejujuran	25		5
Inisiatif	10	15	5
Ketekunan	10	20	
Adaptasi	9	14	
Disiplin waktu komunikasi	17	10	5
Mandiri	13	10	7
	15		18
Total	30 anak		

Tabel 3. Indikator Peserta Didik

Indikator	S	SS	TS	Persentase
Kejujuran	30%			70%
Inisiatif	10 %	15 %		70 %
Ketekunan	10%	20%		
Adaptasi	9 %	14 %	-	77 %
Disiplin	17 %	10 %	5 %	68 %
Komunikasi	13 %	10 %	6 %	69 %
Mandiri	15 %		18 %	67 %

Dari hasil yang diperoleh peran guru terhadap Pendidikan karakter peserta didik yang sudah diobservasikan di SD Gandasari III dalam hal ini dapat dilihat dari masing-masing indikator peserta didik persentase seorang anak dalam perilaku keseharian tidak mencerminkan perubahan yang signifikan, anak-anak masih dalam keadaan terkontrol pengawasan orang tua, bisa di katakana 70 % anak masih di damping oleh Orang tua terkait penggunaan gadget. Banyak anak-anak yang masih belum adaptif dalam kunjungan, anak

cenderung malu-malu dan tidak bisa berekspresi untuk menjawab pertanyaan yang dilakukan.

Dari hasil penelitian secara keseluruhan sekolah dasar membuat sebuah kegiatan untuk membangun Pendidikan berkarakter untuk peserta didik salah satunya yaitu mencetak generasi yang berakhlak mulia. Adapun Nilai karakter yang tertanam peran guru yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, dan tanggung jawab. Nilai karakter menurut Pemerintah dalam badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional.

Selanjutnya berdasarkan observasi ditemukan bahwa anak-anak sudah menggunakan gadget milik sendiri dan gadget milik orang tua. Lemahnya pengawasan orang tua dapat memberikan dampak yang buruk bagi anak. Berdasarkan analisis rata-rata, anak-anak dapat menghabiskan 3 jam sehari menggunakan gadget. Hal ini sejalan dengan hasil analisis penelitian yang dilakukan oleh Layyinatul Syifa dkk pada tahun 2019, yang mengungkapkan anak yang menggunakan aplikasi gadget dengan durasi lebih dari dua jam per hari dapat mengalami perubahan perilaku lama kelamaan. Gadget ini mempengaruhi perkembangan psikologis anak, seperti mudah marah, memberontak, meniru perilaku di gadget, dan berbicara sendiri.

Berdasarkan analisis pembahasan sebelumnya, siswa mengalami gangguan perilaku sosial seperti malas berkomunikasi, menurunnya kreativitas anak, tidak peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan. Kebaruan penelitian ini adalah menganalisis perilaku sosial dalam penggunaan gadget pada siswa/I kelas 4 di Gandasari III yang berfokus pada perilaku sosial anak dilihat dari aspek bentuk penggunaan gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget siswa, dan perilaku sosial siswa di sekolah dasar.

Simpulan

Dampak dari penggunaan gadget dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anak di usia dini. Dampak positif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi anak di usia dini penggunaan gadget hanya untuk hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar anak di usia dini. Dan hanya Sebagian kecil seorang anak menggunakan gadget sebagai media belajar. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak-anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai atau layak pada usianya, apabila

terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya ini akan membuat psikis seorang anak terganggu dan minimnya angka kreativitas seorang anak untuk masa depan.

Saran

Orang tua dapat bersikap tegas kepada anak yang meminta gadget pribadi sebelum batasan usia untuk bermain game. Peran Guru di lingkungan sekolah juga merupakan hal yang wajib dilakukan pengawasan, supaya anak tidak terlalu dini mengenal gadget yang berdampak anak tersebut akan kecanduan terhadap gadget tersebut. Orang tua juga dapat mengalihkan anak tersebut dengan cara mereka sendiri, agar anak tidak terus-menerus bermain gadget dan mengalihkan anak untuk selalu produktif setiap hari dengan melakukan sesuatu dengan keluarga atau teman.

Daftar Pustaka

- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. "Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1.2.(2018): 86-91.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465-474.
- ASIAH, Sinta Nur, et al. Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022, 8.17: 465-474.
- Novitasari, N. "Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak". *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJEICIE)*, (2019) :3(2), 167-188.
- Novitasari, Nurul. Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJEICIE)*, (2019), 3.2: 167-188.
- Saputri, Rieke Dyah Ramadhani, and Agung Setyawan. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar." *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)* 3.1 (2022): 24-31.
- Sipayung, R., Silaban, P. J., Siregar, H. A., Tamba, M., Simamora, A., Gaol, M. A. L., & Panjaitan, D. (2024). Sosialisasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2(1), 97-100.
- Sipayung, Regina, et al. "Sosialisasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Kabar Masyarakat* 2.1 (2024): 97-100.

Sipayung, Regina, et al. Sosialisasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kabar Masyarakat*, (2024) : 2.1: 97-100.