

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SISWA  
KELAS IV DI SDN 14 KOTA TERNATE**

Harina Sangadji  
PGSD ISDIK Kie Raha  
harinasangadji@gmail.com

**ABSTRACT**

*As time and technology develop, humans are now creating tools that can facilitate communication between people and make it easier to carry out daily activities, one of the technologies in question is gadgets. Apart from providing convenience, of course there are bad sides that can arise. Given the negative impact that gadgets have on children's behavior at SDN 14 Ternate City, researchers are interested in studying it further. The problem discussed in this research is to clarify the use of gadgets in class IV students and clarify the positive and negative impacts of gadgets on the behavior of class IV students at SDN 14 Ternate City. This research aims to describe the use of gadgets among class IV students and describe the impact of gadget use on the behavior of class IV students at SDN 14 Ternate City for the 2022/2023 academic year. The research method used in this research is a qualitative research approach with a descriptive type. The data collection techniques are through observation, interviews and documentation methods. The results of this research show that the use of gadgets among class IV students at SDN 14 Ternate City is classified into the high use category, namely more than 3 hours a day and their use tends to be more for playing games and playing applications that are not related to the learning material. Gadgets can have both positive and negative impacts on student behavior. The positive impacts of using gadgets are: 1). Children are more motivated when learning, 2). Makes it easier to do tasks. Meanwhile the negative impacts are: 1). Decreased concentration when studying, 2). Lazy to read, 3). Easy to get bad information, 4). Children's attitudes and behavior change, 5). Lazy to move.*

*Keywords: Gadget Use, Student Behavior*

**ABSTRAK**

Seiring terjadinya perkembangan zaman dan teknologi, manusia kini menciptakan suatu alat yang dapat mempermudah komunikasi antar sesama serta memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitas sehari-hari, salah satu teknologi yang dimaksud adalah gadget. Selain memberikan kemudahan tentu saja terdapat sisi buruk yang bisa ditimbulkan. Dengan adanya dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget pada perilaku anak di SDN 14 Kota Ternate maka peneliti tertarik untuk mengkajinya lebih lanjut. Adapun permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah untuk memperjelas penggunaan gadget pada siswa kelas IV dan memperjelas dampak positif dan dampak negatif gadget pada perilaku siswa kelas IV di SDN 14 Kota Ternate . Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

penggunaan gadget pada siswa kelas IV dan mendeskripsikan dampak penggunaan gadget pada perilaku siswa kelas IV di SDN 14 Kota Ternate Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada kalangan siswa kelas IV di SDN 14 Kota Ternate tergolong ke dalam kategori penggunaan tinggi yaitu lebih dari 3 jam dalam sehari dan penggunaannya cenderung lebih banyak untuk bermain game dan memainkan aplikasi yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. Gadget dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif pada perilaku siswa. Dampak positif penggunaan gadget yaitu: 1). Anak lebih termotivasi saat belajar, 2). Memudahkan dalam mengerjakan tugas. Sedangkan dampak negatifnya yaitu: 1). Penurunan konsentrasi saat belajar, 2). Malas membaca, 3). Mudah mendapatkan informasi yang tidak baik, 4). Sikap dan perilaku anak berubah, 5). Malas

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perilaku Siswa

### **A. Pendahuluan**

Teknologi dan informasi pada masa sekarang ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dibuktikan dengan kemudahan dalam memperoleh teknologi tersebut. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai cara dan dengan berbagai alat. Jenis teknologi yang banyak digunakan untuk berkomunikasi pada zaman sekarang ini adalah telepon pintar atau *Smartphone/Gadget*. Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran *Gadget* saat ini menjadi hal yang sangat penting bagi manusia.

Zaman sekarang ini, penggunaan *Gadget* hampir bisa kita

temukan di berbagai lapisan masyarakat mulai dari yang berprofesi sebagai pejabat, pengusaha, tukang ojek, ibu-ibu rumah tangga bahkan anak di bawah umur juga sudah paham cara mengoperasikan *Gadget* tersebut. (Andriyani, 2019) Bahkan saat ini pengguna *gadget* tidak hanya didominasi oleh orang dewasa tetapi anak yang berusia 6-12 tahun juga sudah paham betul cara mengoperasikan teknologi tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN 14 Kota Ternate tepatnya di kelas IV, peneliti menemukan bahwa hampir setiap siswa difasilitasi dengan *gadget* oleh orang tua mereka dan di bawa ke sekolah. Sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung banyak

siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, karena mereka sibuk memainkan *gadgetnya*. Dampak dari penggunaan *gadget* juga terlihat dari cara bergaul siswa dengan temannya. Saat bermain dengan temannya mereka menggunakan bahasa yang didengar ketika mereka memainkan aplikasi yang terdapat di *gadget*. Bahasa yang mereka ucapkan ketika bermain dengan temannya terbilang tidak baik dan belum pantas untuk anak seusia mereka. Kondisi yang demikian tentunya perlu mendapatkan perhatian terutama dari orang tua siswa dan guru yang memiliki kewajiban untuk membimbing dan membentuk akhlak siswa. Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing dan mengawasi serta membatasi anak dalam bermain *gadget*. Orang tua seharusnya mempertimbangkan terlebih dulu dampak yang bisa

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini kami gunakan metode Kualitatif dengan deskriptif. penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis deskriptif. Studi kasus merupakan suatu inkuiri empiris yang

menyelidiki fenomena di dalam kontes kehidupan nyata, bilamana batas antara fenomena dan konteks tidak tampak dengan tegas dan dimana multi sumber bukti dimanfaatkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi penelitian yang dipakai untuk menyelidiki fenomena nyata yang terjadi adalah dengan memanfaatkan berbagai. Penelitian ini menggunakan 3 sumber data, yakni (1) Informan; (2) Aktivitas; dan (3) Dokumen. Informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Guru kelas SDN 14 Kota Ternat. Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran dan internalisasi kesadaran siswa.

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

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar biasanya lebih banyak dihabiskan untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Selain itu, pemakaian yang paling banyak digunakan pada gadget dikalangan anak-anak adalah untuk menonton video di youtube, menonton dan mengikuti gerakan joget yang ada di aplikasi tiktok dan sangat sedikit dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget

berbeda antara orang tua dengan anak-anak.

Sebuah penelitian yang pernah dilakukan oleh (Hudaya, 2018) mengungkapkan penggolongan durasi penggunaan gadget, menurutnya durasi penggunaan gadget dapat dibedakan menjadi tiga kategori, antara lain:

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari tiga jam dalam sehari
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar tiga jam dalam sehari
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari tiga jam dalam sehari

Sebagaimana ungkapan dari beberapa siswa kelas IV yang terbilang aktif dalam menggunakan gadget, dapat diketahui bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget termasuk ke dalam kategori penggunaan tinggi yaitu lebih dari tiga jam dalam sehari dengan pemakaian lebih dari satu kali dalam sehari. Seperti yang diungkapkan oleh Ilham Saputra yang mengatakan bahwa waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain gadget yaitu

mulai dari siang hari hingga malam hari dengan kata lain lebih dari tiga jam dalam sehari. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi pada anak seperti ini tentunya lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada dampak positif pada anak itu sendiri. Tidak hanya itu, hal ini juga akan membuat anak mengalami ketergantungan terhadap teknologi gadget.

Dengan demikian berdasarkan dari pemaparan data yang telah peneliti uraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa penggunaan gadget pada siswa Kelas IVC lebih banyak dihabiskan untuk bermain game online, game biasa, menonton video di *Youtube* dan menonton video di aplikasi Tiktok serta untuk memainkan aplikasi yang lainnya. Sedangkan sedikit sekali digunakan untuk belajar. Adapun intensitas penggunaan gadget pada beberapa siswa tersebut tergolong ke dalam intensitas penggunaan yang tinggi karena mereka biasanya menghabiskan waktu untuk bermain gadget lebih dari tiga jam dalam sehari, hal ini disebabkan karena tidak adanya pembatasan waktu untuk bermain gadget dari para orang tua pada anak.

Sehingga apa yang menjadi tujuan para orang tua dengan memfasilitasi anak dengan gadget yaitu untuk menambah prestasi siswa dan agar dapat mengikuti pembelajaran dari sekolah dengan baik tidak dapat terwujud karena anak lebih banyak menggunakan handphone mereka untuk hal-hal yang tidak memiliki kaitannya dalam meningkatkan prestasi dan hanya beberapa kali saja digunakan untuk belajar itu pun jika ada tugas dari guru barulah mereka gunakan untuk belajar.

Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa adanya dampak yang dapat diakibatkan dari penggunaan gadget pada kalangan anak-anak, dampak tersebut adalah dampak positif dan dampak negatif. Kedua dampak ini bisa dialami oleh penggunaannya tergantung dari bagaimana dan untuk apa gadget tersebut lebih banyak dimanfaatkan.

Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari beberapa informan di lokasi penelitian diketahui bahwa kehadiran gadget di kalangan anak-anak pada saat sekarang ini lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada dampak positif. Dari segi positif kehadiran gadget dapat

membantu anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dari sekolah dan menjadikan anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena materi pelajaran biasanya disampaikan dalam bentuk video yang kemudian ditonton oleh siswa. Sedangkan dari segi negatifnya adalah merubah perilaku anak yang awalnya sangat suka bermain dengan teman-temannya kini menjadi pribadi yang tertutup dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku lainnya adalah anak menjadi tidak penurut dengan perintah orang tuanya karena sibuk memainkan gadgetnya. Berikut ini adalah dampak positif dan dampak negatif dari gadget pada perilaku siswa Kelas IV di SDN 14 Kota Ternate.

Salah satu yang menyebabkan anak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran adalah adanya penggunaan teknologi gadget. Pendidikan zaman yang canggih seperti sekarang ini tidak terlepas dari peran gadget itu sendiri. Kehadiran gadget dalam proses pembelajaran dipercaya mampu meningkatkan motivasi siswa, seperti yang dijelaskan Zuli bahwa: anak akan memiliki semangat dalam belajar

karena bisa belajar dengan melihat gambar hidup, warna warni, karakter kartun yang semuanya itu mereka sukai dan membuat perasaan mereka senang, bukan sekedar belajar dengan buku dan pensil yang terkadang memberikan efek bosan untuk anak-anak dalam masa perkembangan. Selain itu, belajar dengan menggunakan gadget akan membuat anak bisa langsung menjumpai contoh konkrit, bukan hanya materi pelajaran. (Chusna Oktia Rohmah & Mardiyah, 2017)

Teori di atas didukung oleh data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dengan siswa kelas IV bahwa mereka lebih senang dan bersemangat saat belajar sambil menonton video pembelajaran baik itu di HP ataupun dilaptop gurunya dari pada belajar terlalu lama dengan menggunakan buku paket. Selain itu diperkuat juga oleh hasil wawancara dengan orang tua

Berdasarkan uraian di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa kehadiran gadget dalam dunia pendidikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan belajar yang dilaksanakan dengan memanfaatkan gadget tentu saja

memberikan motivasi yang lebih tinggi bagi siswa dalam belajar daripada yang hanya menggunakan buku paket karena proses pembelajaran dengan memanfaatkan gadget membuat pembelajaran lebih menarik dan memberikan gambaran secara konkrit bagi siswa yang ditampilkan dalam bentuk gambar animasi dan kartun, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Dengan demikian, akan berdampak terhadap prestasi dan kecepatan siswa dalam memahami suatu materi yang diajarkan.

a. Memudahkan dalam mengerjakan tugas  
Sebagaimana tujuan awal diciptakannya teknologi gadget adalah untuk mempermudah aktivitas manusia termasuk mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas.

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dengan adanya gadget siswa menjadi terbantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dari sekolah. Seperti yang dilakukan oleh siswa kelas IVC di SDN 14 KOTA TERNATE, mereka mengaku sering mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan cara browsing di internet tanpa perlu mencari jawaban di buku pelajaran yang membutuhkan

waktu yang lebih lama. Tidak hanya siswa guru juga menyadari betapa pentingnya gadget dalam dunia pendidikan. Apa lagi di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, gadget memegang peranan utama sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran. Tanpa adanya gadget peserta didik tentu tidak dapat mengikuti pembelajaran dan menyerahkan setiap tugas yang diberikan dari sekolah.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran didukung oleh dua indikator yaitu daya serap terhadap materi pelajaran dan perubahan perilaku siswa, adapun salah satu faktor yang mempengaruhi daya serap siswa adalah konsentrasi. Konsentrasi adalah pemusatan perhatian dalam suatu proses perubahan tingkah laku yang diwujudkan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap sikap, pengetahuan serta kecakapan dasar yang ada pada setiap bidang studi. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa jika konsentrasi siswa rendah maka akan menimbulkan aktivitas yang bernilai rendah sehingga dapat

menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh di lapangan dapat diketahui bahwa salah satu faktor yang menyebabkan konsentrasi siswa menurun saat belajar adalah penggunaan gadget yang berlebihan. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Maya bahwa penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan konsentrasi belajar siswa menurun. Saat belajar fokus mereka terganggu karena yang mereka ingat hanyalah gadgetnya. Teori tersebut diperkuat oleh data hasil wawancara peneliti baik bersama guru dan orang tua siswa bahwa hampir semua siswa yang sudah kecanduan gadget menjadi tidak fokus dalam berbagai hal baik dalam kehidupan sehari-hari maupun saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak menyebabkan kesehatan otak terganggu yang berdampak pada menurunnya tingkat konsentrasi siswa baik dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan yang lebih penting tidak fokus dalam mengikuti proses

pembelajaran. Saat anak tidak mengikuti proses pembelajaran dengan salah satunya dengan konsentrasi yang tidak memadai maka akan memberikan hasil yang kurang memuaskan yang ditandai dengan prestasi yang rendah sehingga tujuan dari pembelajaran tidak dapat tercapai sebagaimana mestinya.

b. Malas membaca

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih telah melahirkan fenomena baru dalam kehidupan masyarakat yaitu adanya budaya global dan gaya hidup yang serba instan. Derasnya teknologi dan informasi di era pendidikan 4.0 ini telah memberikan dampak negatif terhadap semakin terbatasnya waktu yang dimiliki para siswa untuk membaca buku. Saat ini jika anak diberikan pilihan antara membaca buku dengan bermain gadget tentu yang akan dipilih adalah bermain gadget, karena bagi anak zaman sekarang membaca buku merupakan kegiatan yang membosankan.

Hal ini sebagaimana yang dituturkan oleh orang tua siswa dan siswa itu sendiri serta diperkuat oleh penuturan guru bahwa hampir semua siswa siswi kelas IV lebih banyak

menghabiskan waktu dengan bermain gadget dibandingkan untuk membaca, karena adanya gadget ini mereka menjadi malas membuka buku.

Data hasil temuan di atas juga didukung oleh teori yang mengatakan akibat dari gadget ini adalah anak menjadi malas membaca karena kebiasaan mereka yang belajar hanya melihat gambar yang unik dan mendengar saja tanpa memberikan respon terhadap materi yang dipelajari. Sedangkan menurut Maulidya menyatakan bahwa anak yang membaca dengan menggunakan media cetak akan memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang hanya menggunakan buku elektronik *e-book*. Hal ini disebabkan karena ketika anak membaca dengan buku elektronik perhatian anak hanya terfokus pada gambar visual dan bukan pada teks bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi pada dasarnya mampu memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa jika digunakan secara bijak, namun fenomena yang terjadi sekarang ini malah sebaliknya kemunculan gadget

menyebabkan para siswa malas membaca buku dan lebih memilih menghabiskan waktu luang dengan bermain gadget dalam durasi penggunaan yang lama. Masalah yang demikian peneliti temukan di lokasi penelitian yakni di SDN 14 Kota Ternate tepatnya di kelas IV, banyak siswa yang mengalami penurunan minat dalam baca karena terlalu sering menggunakan gadget.

c. Mudah

mendapatkan informasi yang tidak baik

Gadget dengan segala kecanggihannya memudahkan anak dalam mengakses informasi yang dibutuhkan, cukup satu kali klik bisa mengakses beragam jenis aplikasi permainan dan informasi teraktual pada saat ini. Namun, pada kenyataannya kemudahan dalam mengakses berbagai informasi bukan tidak mungkin memberikan peluang bagi anak untuk mengakses informasi yang tidak layak pada usia anak yang terbilang masih kecil. Bahkan informasi yang memiliki unsur pornografi sekalipun tidak dapat dihindarkan dari anak saat mereka bermain gadge.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa, guru dan juga penuturan orang tua diketahui bahwa saat anak bermain gadget seringkali ditemukan ada informasi yang tidak baik dan belum layak menjadi tontonan anak-anak. Hal ini tentu saja menimbulkan kekhawatiran bagi para orang tua terhadap anak-anaknya yang lebih menggunakan gadget secara berlebihan. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua dan guru sangat diperlukan guna memantau aktivitas apa saja yang anak mainkan di gadget sebagai upaya meminimalisir dampak negatif dari gadget itu sendiri.

d. Sikap dan perilaku anak berubah

Perilaku dapat diartikan sebagai suatu tanggapan atau reaksi yang ditunjukkan oleh individu yang diwujudkan dalam suatu gerakan. Terdapat beberapa faktor yang dapat merubah perilaku seseorang baik yang berasal dari dalam maupun luar individu. Salah satu faktor yang berasal dari luar yaitu lingkungan seperti penggunaan teknologi dan informasi yang tengah berkembang saat ini.

Perkembangan teknologi yang pesat telah menyebabkan terjadinya pergeseran sikap dan perilaku anak kearah yang tidak baik. Berbagai perubahan terhadap sikap dan perilaku tersebut terjadi akibat adanya kecanduan terhadap teknologi gadget. Perubahan perilaku tersebut disebabkan oleh kebiasaan anak dalam menonton adegan-adegan yang mengandung unsur kekerasan dan tidak menutup kemungkinan akan mereka praktikkan terhadap temannya. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa:

Hal-hal yang terjadi dalam *game* akan berpengaruh terhadap kebiasaan anak. Misalnya, dalam *game* tersebut mengandung konten kekerasan yang dilakukan secara berulang-berulang sehingga membuat anak mulai terbiasa melihat kekerasan, maka dalam dunia nyata bukan tidak mungkin mereka akan melakukan hal yang sama. Anak juga dapat menjadi lebih agresif dan mau menang sendiri.

Menurut Suparman gadget dapat mempengaruhi perilaku anak, seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan

karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman. Ketika anak bermain game di gadgetnya yang memiliki unsur tindak kekerasan dapat mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak. Anak akan menirukan gerakan yang mereka lihat di game tersebut terhadap temannya sehingga dapat menimbulkan tindak kekerasan bagi orang lain.

Teori yang dikemukakan di atas diperkuat oleh data penelitian berupa hasil wawancara peneliti dengan siswa, guru dan para orang tua siswa yang menjelaskan bahwa sering kali anak-anak ketika bermain dengan teman-temannya mereka mempraktikkan adegan-adegan perkelahian yang dimainkan di game tersebut saat bermain dengan temannya.

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak dalam segala aspek kehidupan penggunanya. Perubahan perilaku pun tidak terlepas dari pengaruh gadget itu sendiri, gadget tidak hanya memberikan dampak buruk bagi psikis anak tetapi juga dapat merubah perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang

peneliti temukan pada siswa kelas IV di SDN 14 Kota Ternate bahwa perilaku anak dapat dipengaruhi oleh gadget. Terjadinya perubahan perilaku tersebut disebabkan karena anak mempelajari apa yang mereka lihat di gadget kemudian menirukannya dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan perilaku tersebut terlihat saat mereka bergaul dengan teman-temannya.

e. Malas bergerak

Sebelum munculnya teknologi gadget yang hampir menyentuh semua kalangan masyarakat seperti sekarang ini, setiap orang lebih banyak menghabiskan waktu mereka bersama keluarga dan lingkungan sekitar termasuk anak-anak. Sebagaimana yang sudah diketahui bahwa dulu sebelum adanya gadget anak-anak lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain bersama dengan teman-temannya. Akan tetapi fenomena yang terjadi sekarang ini jauh berbeda dengan yang dulu dimana anak-anak lebih senang menghabiskan waktu mereka untuk memainkan game yang terdapat digadgetnya.

Fenomena yang demikian terjadi di lokasi penelitian tepatnya pada siswa kelas IV. Data yang diperoleh

peneliti menunjukkan bahwa banyak siswa yang lebih memilih menghabiskan waktunya dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman-temannya bahkan tidak sedikit dari mereka yang menjadi tidak penurut terhadap perintah orang tua.

Teori yang dikemukakan oleh Derry Iswidharmanjaya dalam bukunya *Bila Si Kecil Bermain Gadget* yang menyatakan:

Ketika anak telah kecanduan gadget pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana gadget itu dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan gadget tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayannya. Jika kondisi ini dibiarkan saja hal ini akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa dan guru yang juga diperkuat oleh pernyataan orang tua siswa mendukung teori di atas bahwa banyak orang tua yang mengaku

anaknyanya menjadi malas bermain di luar rumah bersama teman-temannya setelah mengenal gadget, mereka lebih suka bermain dengan gadgetnya di satu tempat dalam waktu yang lama dan mulai tidak patuh terhadap perintah orang tua.

Data hasil penelitian tersebut diperkuat oleh teori yang mengatakan gadget telah membuat anak semakin mudah dalam mendapatkan akses informasi dan teknologi yang membuat anak menjadi malas bergerak dan berkegiatan, anak lebih memilih untuk duduk berlama-lama dan menikmati dunia yang terdapat di dalam gadget tersebut. Sehingga anak menjadi tidak tertarik lagi untuk bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital.

Menurut Hidayati dalam jurnal Iqbal Ulil Amri, dkk yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19, menyatakan bahwa pengaruh gadget terhadap perilaku anak adalah anak suka mengabaikan perintah orang tua dan mementingkan gadgetnya. Pada saat orang tua memerintah anak untuk membeli

sesuatu akan tetapi anak tidak memperdulikan dan melanjutkan bermain gadget.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Danang juga berpendapat yang sama bahwa:

Beberapa kasus anak-anak yang tidak mau mendengar perkataan orang tuanya, adalah karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget daripada dengan orangtuanya. Mereka lebih dekat dengan gadget dan menjadikan konten-konten internet sebagai pengisi hatinya yang kosong.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa rasa ketergantungan anak akan teknologi gadget membuatnya tidak bisa terlepas dari teknologi tersebut bahkan timbul anggapan bahwa gadget merupakan bagian dari kehidupannya. Kondisi yang demikian tidak hanya membuat anak menutup diri dengan lingkungan keluarga akan tetapi juga pada lingkungan disekitarnya. Kegiatan yang ada di sekolah hanya dilakukannya sekadar untuk menjalankan kewajiban saja hingga dapat terjadi konflik di dalam batinnya ketika harus melakukan

sosialisasi dengan teman bahkan lingkungan sekitarnya. Selain itu, anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung memiliki sikap suka melawan orang tua bahkan membantah perintah orang tuanya. Penyimpangan ini sudah banyak terjadi di lokasi penelitian yang diperkuat dengan penuturan para orang tua siswa.

Dengan demikian kehadiran orang tua sangat diperlukan dalam memberikan pengawasan dan mendampingi anak saat bermain gadget. Anak menjadi memiliki sikap tidak penurut terhadap orang tua karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu bersama gadget mereka dibandingkan bersama orang tuanya.

Berdasarkan dari uraian yang telah peneliti jelaskan di atas tentang dampak positif dan negatif gadget maka dapat peneliti simpulkan bahwa kehadiran teknologi gadget dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam melakukan komunikasi dan membantu penggunanya dalam melakukan aktivitas sehari-hari, akan tetapi penggunaan gadget pada anak-anak cenderung lebih banyak menimbulkan

dampak negatif dari pada dampak positif karena anak-anak lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game online dan menonton *youtube*.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan dari uraian yang telah peneliti jabarkan pada bab sebelumnya di atas, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Secara umum penggunaan gadget berdasarkan durasi penggunaannya dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu penggunaan tinggi, penggunaan sedang dan penggunaan rendah. Untuk kategori tinggi apabila durasi penggunaan gadget lebih dari 3 jam dalam sehari, kategori sedang apabila durasi penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari dan untuk kategori rendah apabila penggunaan kurang dari 3 jam. Adapun penggunaan gadget oleh siswa kelas IVC di SDN 14 KOTA TERNATE termasuk ke dalam kategori tinggi yaitu lebih dari tiga jam dalam sehari dan teknologi gadget (*handphone*) lebih banyak dipergunakan untuk bermain game dan memainkan aplikasi yang tidak

ada kaitannya dengan materi pelajaran yang diberikan di sekolah.

2. Dampak dari penggunaan gadget pada perilaku siswa sekolah dasar yang diuraikan dalam penelitian ini adalah bersifat positif dan negatif. Dapat memberikan dampak positif apabila gadget dimanfaatkan secara bijak dan sebagaimana mestinya, akan tetapi bisa menimbulkan dampak negatif apabila gadget digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat serta digunakan dengan durasi yang berlebihan. Adapun dampak positif dari penggunaan gadget pada anak adalah anak lebih termotivasi saat belajar dan memudahkan dalam mengerjakan tugas. Sedangkan dampak negatif gadget bagi perilaku anak adalah terjadinya penurunan konsentrasi saat belajar, malas membaca, mudah mendapatkan informasi yang tidak baik, sikap dan perilaku anak berubah serta anak menjadi malas bergerak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Andriyani, J. (2019). Strategi Coping Stres Dalam Mengatasi Problema Psikologis. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*,

2(2), 37.

[https://doi.org/10.22373/taujih.v](https://doi.org/10.22373/taujih.v2i2.6527)

2i2.6527

Chusna Oktia Rohmah, & Mardiyah, S. U. K. (2017). Learning Interest of Student Grade Xi Office Administration Competence. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2.

Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.

[https://doi.org/10.30998/rdje.v4i](https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380)

2.3380

Abdul Rahman Saleh, *Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Kencana, 2009.

Abdul Syani, *Sosiologi (Sistematika, Teori dan Terapan)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.

A Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2017.

Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian*

- Kualitatif*. Jawa barat: CV Jejak, 2018.
- Al-Nizar, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Elektronik *Game Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MI NW Gelogor Tahun Pelajaran 2017/2018, *Skripsi*, FTK UIN Mataram, Mataram 2018.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Christiany Juditha, "Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar", *e-Journal IPTEK-KOM*, Volume 13, No 1, Januari 2011.
- Chusna Oktia Rohmah, "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, *Skripsi*, FE Universitas Yogyakarta, Yogyakarta 2017.
- Danang Baskoro, *Sadar Parenting: Pola Pikir Yang Akan Mencegah Kesalahan Fatal Penghasilan Orang Tua Kepada Anak*. Surabaya: CV Brilian Angkasa, 2019.
- Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia, 2014.
- Diah Ari Anggreni Ni Kadek, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan Gadget Anak Prasekolah, *Skripsi*, Kebidanan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar, Denpasar 2019.
- Dila Candra Kirana, *Menjadi Fotografer Dengan Kamera Digital*. Jakarta: Kuncikom, 2012.
- Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa", *Jurnal Kehumasan*, Volume 2, No 1, Agustus 2019.
- Duwi Priyatno, *Panduan Lengkap Komputer, PC, Laptop, Tablet*. Depok: Media Pusindo, 2012.
- Eko H Setianto dan Smitdev Community, *Serba Serbi Laptop*,

- Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009.
- Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009.
- Sosial.Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Farah Dina Rahma Yanti, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo, *Skripsi*, FITK UIN Sunan Ampel , Surabaya 2018.
- Junierissa Marpaung,"Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan", *Jurnal Kopasta*, Volume 5, No 2, Tahun 2018.
- Fathul Husnan dan Java Creativity, *Buku Sakti Blogger*.Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- Kadek Dwinita Viandari dan Kadek Pande Ary Susilawati, "Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah", *Jurnal Psikologi*, Volume 6, No 1, Tahun 2019.
- Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Mamik, *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis diBidang Pendidikan )*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2014.
- Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perpspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Herimanto, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Maulidiya Ulfah, *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?*. Tasikmalaya: Edupublisher, 2020.
- I Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*.Bali: Nilacakra, 2018.
- Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan*
- Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian*

- SD, Volume 05, No 02, Tahun 2017.
- Miftah Nurul Annisa, dkk, "Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital", *Jurnal Pendidikan dan Sains*, Volume 2, No 1, Tahun 2020.
- Muh Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Muhammad Iqbal Ulil Amri, dkk. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 2, No 2, Tahun 2020.
- Muhammad Sayyid Muhammad Az Za'balawi, *Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa*, Jakarta: Gema Insani Press, 2007.
- Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, No 1, Tahun 2017
- Rahma Istifadah, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di SMA Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan *Skripsi*, FITK UIN Raden Intan Lampung, Lampung 2018.
- Ramdhan Witarsa, dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Siswa Sekolah Dasar*, Volume 6, No 1, Februari 2018.